

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

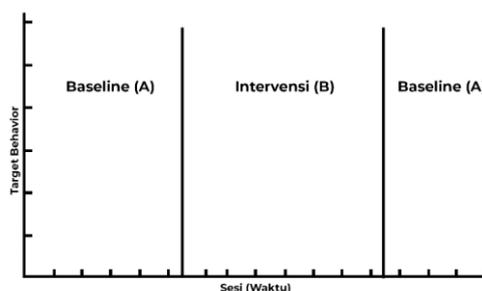
#### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen subjek tunggal atau dikenal dengan *Single Subject Research* (SSR). Sunanto, J. (2005, hlm. 1) menjelaskan bahwa penelitian *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan *treatment* yang dilakukan secara berulang dalam waktu tertentu untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku subjek.

Tawney & Gas (dalam Sunanto, 2005, hlm. 56) mengemukakan bahwa *Single Subject Research* adalah suatu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada subjek tunggal dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang terhadap perilaku yang ingin dirubah dalam waktu tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini akan melihat ada tidaknya pengaruh dari pengaplikasian media ular tangga *three circle stack* terhadap pemahaman bangun datar pada peserta didik tunarungu.

#### 2. Desain Penelitian

Desain pola yang digunakan adalah desain A-B-A yang memiliki 3 fase. A-1 adalah kondisi sebelum diberikan perlakuan (*baseline-1*), B adalah intervensi atau perlakuan, dan A-2 adalah kondisi setelah dilakukan intervensi (*baseline-2*). Struktur desain A-B-A adalah seperti digambarkan dibawah ini (Sunanto, Takeuchi, Nakata, 2005 hlm. 59)



*Gambar 3.1 Model Grafik Dengan Pola A-B-A*

Keterangan:

- A1: Kondisi *baseline* adalah kondisi sebelum dilakukan intervensi. Kondisi awal kemampuan peserta didik tunarungu, pada tahap ini peneliti akan melakukan tes awal mengenai pemahaman bangun datar melalui tes tulis untuk mengukur kemampuan dasar para peserta didik. Pada tahap *baseline-1* akan dilakukan sampai ditemukan data yang stabil.
- B: Intervensi yang diberikan setelah *baseline* secara berulang-ulang kepada peserta didik. Peneliti memberikan intervensi yang terbagi kedalam beberapa pertemuan. Pada tahap intervensi, peneliti menggunakan media ular tangga *three circle stack* untuk meningkatkan pengetahuan geometri bangun datar peserta didik.
- A2: Kondisi peserta didik tunarungu setelah diberikan intervensi. Pada tahap *baseline-2* peneliti sudah tidak melakukan perlakuan tetapi hanya mengamati dan mencatat hasil pekerjaan peserta didik, sehingga peneliti mengetahui perkembangan pemahaman bangun datar para peserta didik sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

## B. Subjek dan Tempat Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik tunarungu kelas III SDLB di SLB BC YPLAB Cibaduyut.

Identitas subjek penelitian ini sebagai berikut.

#### a. Subjek A

Nama : A  
 TTL : Bandung, 04 September 2014  
 Jenis kelamin : Laki-laki  
 Agama : Islam  
 Alamat : Jl. Cibolerang, Margasuka, Babakan Ciparay

Subjek A merupakan peserta didik tunarungu yang duduk di kelas III SDLB SLB BC YPLAB Cibaduyut memiliki interaksi yang baik ketika di luar pembelajaran dalam berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat dan gestur tubuhnya.

Subjek A sudah kelas III tetapi ketika peneliti melakukan observasi pada guru menyampaikan materi bangun datar, dia terlihat susah dalam mengikuti pembelajaran, dan terlihat kesulitan pada saat menentukan bentuk bangun datar, terkadang antara nama bangun datar dan bentuk bangun datar tidak selaras.

b. Subjek S

Nama : S  
 TTL : Bandung, 22 April 2013  
 Jenis kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Jl. Cibaduyut Gg. TVRI 2

Subjek S merupakan peserta didik tunarungu yang duduk di kelas III SDLB SLB BC YPLAB Cibaduyut. Dalam berkomunikasi, subjek W menggunakan bahasa isyarat dan gestur tubuhnya. Subjek W terlihat ceria dan atraktif ketika dalam pembelajaran.

Subjek S seringkali mengobrol dengan temannya pada saat pembelajaran berlangsung sehingga terkadang tidak fokus. Hal tersebut berdampak pada kurangnya dalam pembelajaran bangun datar. Subjek S kesulitan dalam menentukan bangun datar pada benda sekitar.

## 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB BC YPLAB Cibaduyut yang beralamat di Jl.Cibaduyut, Gg.M.A Majja No.4, Kec. Bojongloa Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40236

## C. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

### 1. Variabel Bebas

Sugiyono (2015, hlm. 39) menjelaskan variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan berubahnya atau munculnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah media ular tangga *three circle stack*.

Media ular tangga *three circle stack* adalah suatu media pembelajaran berbentuk *boardgame* yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak tunarungu, media ular tangga yang dilengkapi gambar benda yang disesuaikan dengan geometri bangun datar, sehingga media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan. Media ular tangga *three circle stack* ini berbahan kayu dan berbentuk lingkaran yang bertumpuk, dan dilengkapi dengan gambar benda disetiap kolom angkanya.

- a. Peneliti membuka kelas dengan salam, kemudian melakukan apersepsi atau mengingat kembali tentang materi geometri bangun datar;
- b. Peneliti memberikan penjelasan secara singkat mengenai media ular tangga, cara penggunaan media, dan aturan dalam permainan tersebut;
- c. Peneliti melakukan pengkondisian dua peserta didik untuk duduk dalam satu meja;
- d. Peneliti menentukan urutan dalam mengocok dadu ular tangga. (urutan sesuai dengan kesepakatan);
- e. Menggunakan pion sebagai alat gerak dalam media ular tangga;
- f. Setiap peserta didik memiliki satu kali kesempatan mengocok dadu;
- g. Pion akan berjalan sesuai dengan jumlah angka yang muncul pada dadu;
- h. Setelah pion berhenti pada kotak, peserta didik akan diminta untuk menebak nama gambar benda yang terdapat di kotak pada media ular tangga;
- i. Selain menebak nama gambar benda, peserta didik juga diminta untuk menebak nama bentuk bangun datar dari benda tersebut;
- j. Para peserta didik akan mengulangi langkah-langkah tersebut, hingga pion berakhir pada kotak terakhir;
- k. Peserta didik yang telah mencapai kotak terakhir akan diberikan lembar evaluasi berbentuk soal yang sudah divalidasi sebelumnya;
- l. Setelah bermain dan lembar evaluasi sudah selesai dikerjakan. Peneliti melakukan penilaian pada lembar evaluasi peserta didik; dan

m. Peneliti memberikan apresiasi kepada para peserta didik.

## 2. Variabel Terikat

Sugiyono (2015, hlm. 39) menjelaskan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian dikenal dengan nama perilaku sasaran atau *target behavior*. *Target behavior* dalam penelitian ini adalah pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut.

Geometri bangun datar yang dibahas dalam penelitian ini adalah: bangun datar persegi, bangun datar persegi panjang, bangun datar segitiga dan bangun datar lingkaran. Indikator untuk mengukur pengetahuan pembelajaran geometri bangun datar adalah:

- a. Menulis nama bentuk bangun datar dari persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran;
- b. Menulis jumlah sisi pada bangun datar persegi dan setigiga;
- c. Menulis jumlah sudut pada bangun datar persegi dan segitiga; dan
- d. Memilih bangun datar sesuai dengan gambar benda.

Secara teknis penelitian ini menggunakan media ular tangga *three circle stack* untuk mengetahui pengetahuan pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu yang secara operasional ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam menulis nama bangun datar, menulis jumlah sisi bangun datar, menulis jumlah sudut bangun datar, dan memilih gambar benda sesuai bentuk bangun datar.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Susetyo, B (2015, hlm. 2) mengemukakan bahwa tes adalah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan, kecakapan individu pada aspek tertentu, baik yang tampak maupun yang tidak tampak dan hasilnya berupa angka atau skor.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah memberikan tes adalah pemberian tes kinerja dan tes isian yang digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai geometri bangun datar. Tes pertama diberikan ketika

*baseline-1* (A-1). Pada tahap ini peserta didik diberikan lembar kerja siswa mengenai geometri bangun datar yang diberikan oleh peneliti. Hasil dari tahap ini ialah kondisi awal untuk mengetahui kondisi kemampuan peserta didik sebelum diberikan intervensi.

Setelah dilakukan pengukuran pada *baseline-1* (A-1) dan hasilnya stabil, peneliti melanjutkan dengan memberikan intervensi kepada peserta didik dengan memberikan media ular tangga *three circle stack* yang disesuaikan dengan materi geometri bangun datar. Pada tahap ini, subjek diberikan intervensi mengenai pembelajaran bangun datar dengan menggunakan media ular tangga *three circle stack*. Pemberian intervensi ini dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan geometri bangun datar pada peserta didik.

Selanjutnya *baseline-2* (A-2) yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada peserta didik. Pada tahap ini peneliti hanya mengamati dan mencatat hasil pekerjaan peserta didik, untuk mengetahui perbandingan pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Pengukuran di diperlukan dalam suatu penelitian untuk mengetahui meningkat atau tidaknya penelitian. Alat ukur yang biasa digunakan dalam penelitian adalah instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen yang dibuat adalah instrumen pemahaman bangun datar. hal pertama yang dilakukan adalah membuat kisi-kisi lalu merumuskan indikator yang sesuai dengan variabel penelitian mengenai pembelajaran geometri bangun datar yang selanjutnya dijelaskan melalui beberapa pertanyaan.

### 1. Kisi – Kisi Instrumen

No.	Variabel Penelitian	Indikator Variabel	Jumlah Butir Soal	Jenis Tes
1.	Pembelajaran Geometri Bangun Datar	1.1 Menulis Nama Bentuk Bangun Datar	4	Tes Isian
		1.2 Menulis Jumlah Sisi pada Bangun Datar	2	Tes Isian
		1.3 Menulis Jumlah Sudut pada Bangun Datar	2	Tes Isian
		1.4 Memilih Bangun Datar Sesuai dengan Gambar Benda	12	Tes Pilihan Ganda
Jumlah Soal			20	

*Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen*

## 2. Pengembangan Butir Soal

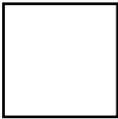
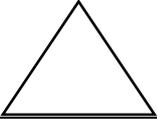
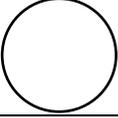
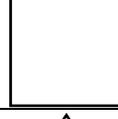
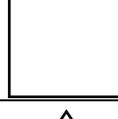
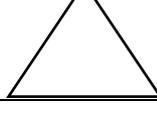
No.	Variabel Penelitian	Indikator Variabel	Butir Soal	Jumlah Nomor Soal
1.	Pembelajaran Geometri Bangun Datar	1.1 Menulis Nama Bentuk Bangun Datar	1.1.1 Menuliskan nama bangun datar persegi	1
			1.1.2 Menuliskan nama bangun datar segitiga	2
			1.1.3 Menuliskan nama bangun datar lingkaran	3
			1.1.4 Menuliskan nama bangun datar persegi panjang	4
		1.2 Menulis Jumlah Sisi pada Bangun Datar	1.2.1 Menuliskan jumlah sisi bangun datar persegi	5
			1.2.2 Menuliskan jumlah sisi bangun datar segitiga	6
		1.3 Menulis Jumlah Sudut pada Bangun Datar	1.3.1 Menuliskan jumlah sudut bangun datar persegi	7
			1.3.2 Menuliskan jumlah sudut bangun datar segitiga	8
		1.4 Memilih Bangun Datar Sesuai dengan Gambar Benda	1.4.1 Memilih Bangun Datar Persegi Sesuai dengan Gambar Benda	9,15,18
			1.4.2 Memilih Bangun Datar Segitiga Sesuai dengan Gambar Benda	10,13,20
			1.4.3 Memilih Bangun Datar Lingkaran	11,14,17

			Sesuai dengan Gambar Benda	
			1.4.4 Memilih Bangun Datar Persegi Panjang Sesuai dengan Gambar Benda	12,16,19

*Tabel 3.2 Pengembangan Butir Soal*

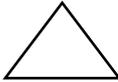
### 3. Instrumen Butir Soal

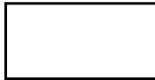
#### a. Tes Isian

No.	Soal	Jawaban
1.	 Tuliskan nama bangun datar di samping ....	
2.	 Tuliskan nama bangun datar di samping ....	
3.	 Tuliskan nama bangun datar di samping ....	
4.	 Tuliskan nama bangun datar di samping ....	
5.	 Sebutkan berapa jumlah sudut dari bangun datar disamping....	
6.	 Sebutkan berapa jumlah sudut dari bangun datar disamping....	
7.	 Sebutkan berapa jumlah sisi dari bangun datar disamping....	
8.	 Sebutkan berapa jumlah sisi dari bangun datar disamping....	

*Tabel 3.3 Instrumen Butir Soal Tes Isian*

## b. Tes Pilihan Ganda

No.	Benda	Bangun Datar			
					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					

No.	Benda	Bangun Datar			
					
18					
19					
20					

Tabel 3.4 Instrumen Butir Soal Tes Pilihan Ganda

#### 4. Kriteria Penilaian Instrumen

Kriteria penilaian pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran geometri bangun datar selama pemberian intervensi yaitu:

Soal	Skor	
	0	1
<b>Isian</b>	Apabila peserta didik salah dalam menjawab soal.	Apabila peserta didik mampu menjawab soal dengan tepat.
<b>Pilihan Ganda</b>	Apabila peserta didik salah dalam memilih bangun datar.	Apabila peserta didik mampu memilih bangun datar sesuai dengan gambar benda.

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian

Skor akan dianalisis sesuai dengan menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Purwanto (2008, hlm. 102) sebagai berikut:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

N = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal semua item tes

## F. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas butir instrumen yang telah dibuat oleh peneliti menggunakan validitas isi melalui pendapat dari para ahli atau *expert judgement*. Menurut Susetyo, B. (2015, hlm. 113) mengemukakan validitas isi adalah validitas yang akan mengecek kecocokan diantara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Uji validitas instrumen penelitian ini dilakukan kepada 3 orang ahli yang terdiri dari: 1 orang ahli sebagai dosen dari Departemen Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia yaitu Bapak Hendriano Meggy, M.Pd. (Ahli 1) dan 2 orang ahli sebagai guru dari SLB BC YPLAB Cibaduyut yaitu Ibu Yeyen Nurbayani, S.Pd. (Ahli 2) dan Ibu Annisa Palaah H, S.Pd. Gr. (Ahli 3)

Butir Instrumen	Penilai			Jumlah	Keterangan
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
1	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
2	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
3	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
4	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
5	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
6	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
7	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
8	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
9	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
10	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
11	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
12	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
13	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
14	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
15	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
16	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
17	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
18	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
19	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid
20	Cocok	Cocok	Cocok	$\frac{3}{3} \times 100\%$	Valid

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas

Berdasarkan tabel hasil uji validitas kepada *expert judgment*, diketahui bahwa seluruh item butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat pengambilan data penelitian. Terdapat beberapa saran dan masukan dari *expert judgement* sebagai berikut:

1. Gunakan gambar atau benda yang ada di sekitar sekolah yang berbentuk bangun datar. Sehingga peserta didik akan terbangun konsep konkrit dan pemahaman pada peserta didik.
2. Alangkah baiknya untuk butir soal yang tidak memakai gambar, disertakan gambar.

### **G. Teknik Pengolahan Data**

Pengolahan data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian. Data yang diperoleh setelah penelitian yaitu hasil fase *baseline-1* (A-1), fase intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2) akan diolah, sehingga hasil data tersebut akan menghasilkan sebuah kesimpulan. Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline-1* (A-1) dari peserta didik pada setiap sesi
2. Menskor hasil penelitian pada kondisi intervensi (B) dari peserta didik pada setiap sesi.
3. Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline-2* (A-2) dari peserta didik pada setiap sesi.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), *baseline-2* (A-2).
5. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), *baseline-2* (A-2).
6. Membuat analisis data berbentuk grafis sehingga dapat diketahui secara jelas setiap fasenya.

### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data, merupakan tahap akhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian eksperimen pada umumnya pada saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Juang, S (2005, hlm. 95) mengemukakan bahwa

penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana.

Pada penelitian ini semua data yang ada akan diolah, disusun, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Grafik digunakan untuk menunjukkan bahwa perubahan data untuk setiap sesi pada fase *baseline* dan fase intervensi lalu untuk memperjelas dalam memahami data hasil media ulartangga *three circle stack* terhadap pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu.

Menurut Juang, S (2005, hlm. 95) mengemukakan bahwa ada beberapa komponen dalam menganalisis data dalam dua kondisi, yaitu:

1. Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi yaitu *baseline* dan intervensi. Analisis dalam kondisi memiliki komponen sebagai berikut:

- a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi dilihat dari banyaknya data skor pada setiap kondisi (*baseline & intervensi*). Dan yang menjadi acuan bukan dari banyak data skor tetapi dari tingkat kestabilannya.

- b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah grafik (*trend*) menunjukkan perubahan setiap data jejak (*path*) dari sesi ke sesi. Terdapat dua cara dalam menentukan kecenderungan arah yaitu metode *freehand* dan metode *split-middle*. Metode *freehand* adalah mengamati secara langsung terhadap data skor pada setiap kondisi kemudian menarik garis lurus yang membagi data skor menjadi dua bagian. Sedangkan metode *split-middle* adalah menentukan kecenderungan arah grafik berdasarkan media data skor nilai ordinatnya.

- c. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas adalah menggunakan kriteria stabilitas 15%. Peneliti menghitung batas atas dan batas bawah sehingga terlihat banyak data skor dalam rentang. Data skor dalam rentang akan dibagi data skor secara keseluruhan lalu dikalikan 100 sehingga

muncul persentase stabilitas. Jika persentase stabilitas 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil.

d. Jejak Data

Perubahan data satu ke data lainnya dalam suatu kondisi. Dalam menentukan jejak data sama halnya dengan menentukan kecenderungan arah. Jejak data harus menggunakan garis penuh (bukan putus-putus) untuk menunjukkan bahwa setiap data berhubungan secara kontinyu. Perubahan hasil data dapat terjadi tiga kemungkinan yaitu menurun, meningkat dan mendatar.

e. Rentang

Jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi tentang tingkat perubahan data dari awal hingga akhir.

f. Perubahan Level

Menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dengan data terakhir.

2. Analisis Antar Kondisi

a. Jumlah Variabel yang Diubah

Jumlah variabel yang diubah yaitu dengan menentukan jumlah variabel yang berubah diantara kondisi *baseline* dan intervensi. Variabel yang diubah merupakan variabel terikat atau variabel yang difokuskan.

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Kecenderungan arah grafik (*trend*) menunjukkan perubahan setiap data antara kondisi *baseline* atau intervensi. Untuk menentukan perubahan kecenderungan arah dilakukan dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi. Dengan membandingkan arah grafik pada kondisi *baseline* dengan intervensi akan diketahui grafik kearah membaik (kecenderungan positif) atau kearah memburuk (kecenderungan negatif).

c. Perubahan Stabilitas

Ditentukan dengan melihat kecenderungan stabilitas pada kondisi yang dibandingkan. Perubahan stabilitas menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.

d. Perubahan Level Data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah.

e. Data *Overlap* atau Tumpang Tindih.

Semakin kecil presentase *overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap *target behavior*.

## I. Prosedur Penelitian

### 1. Tahap Persiapan

- a. Melaksanakan observasi dan wawancara kepada guru sebagai studi pendahuluan untuk menggali informasi mengenai subjek dan masalah penelitian di lapangan;
- b. Menyusun proposal penelitian;
- c. Melaksanakan seminar proposal;
- d. Mengajukan permohonan surat keputusan (SK) pengangkatan Dosen Pembimbing dan surat permohonan izin penelitian melalui surat pengantar dari Departemen Pendidikan Khusus kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan;
- e. Setelah SK pengangkatan Dosen Pembimbing dikeluarkan, kemudian melaksanakan bimbingan dan menyusun instrumen mengenai kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran geometri bangun datar; dan
- f. Melakukan uji validitas instrumen pembelajaran geometri bangun datar kepada para ahli.

### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan perizinan penelitian kepada pihak sekolah dengan membawa surat izin penelitian untuk melaksanakan penelitian dan mendiskusikan jadwal dan rencana pelaksanaan penelitian;
- b. Melaksanakan *baseline-1* sampai stabil untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap pembelajaran geometri bangun datar di sekolah;

- c. Memberikan perlakuan atau intervensi secara berulang kepada peserta didik dengan menggunakan media ular tangga *three circle stack*. Kemudian peserta didik akan dievaluasi dengan lembar soal untuk mengetahui penguasaan materi geometri bangun datar; dan
  - d. Melaksanakan *baseline-2* yang merupakan pengulangan *baseline-1* sebagai evaluasi guna melihat pengaruh penggunaan intervensi dalam meningkatkan pengetahuan dalam pembelajaran geometri bangun datar.
3. Tahap Akhir
- a. Mengolah data setelah penelitian berlangsung mulai dari hasil fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* untuk mengetahui pengaruh dari media ular tangga *three circle stack* terhadap pembelajaran bangun datar pada peserta didik tunarungu;
  - b. Melakukan analisis data hasil penelitian; dan Membuat kesimpulan dan menyusun laporan hasil penelitian.