

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono (2013) yaitu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan menurut Darmadi (2013) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal di atas terdapat empat kata kunci yang penting dan perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Maka, dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain eksperimen subjek tunggal (*Single Subject Research*). Menurut (Creswell, 2008) menyebutkan bahwa “Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian pendidikan dimana peneliti memutuskan apa yang akan diteliti, menyusun pertanyaan spesifik, membatasi pertanyaan, mengumpulkan data terukur dari partisipan, menganalisis angka-angka dengan menggunakan statistik, melakukan penyelidikan yang tidak memihak, dengan cara-cara yang objektif”.

Menurut (Sugiono 2017, hlm 107) penelitian eksperimen yaitu metode untuk mengetahui bagaimana perlakuan tertentu berdampak terhadap yang lain dalam situasi yang terkendalikan. Sedangkan menurut Purwanto (dalam Jakni, 2016) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian di mana variable yang akan diteliti (variable terikat) kehadirannya dimunculkan dengan sengaja dan dengan memanipulasi menggunakan *treatment*.

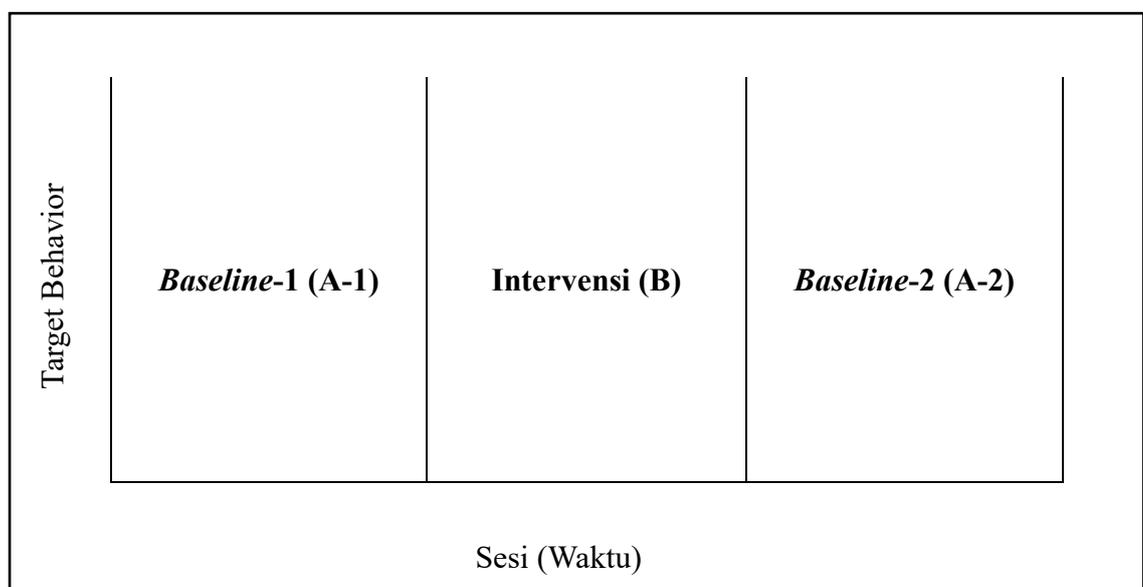
Menurut Sunanto (2005) bahwa penelitian *Single Subject Research* merupakan penelitian subjek dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Herrera dan Kratochwill (2005), *Single Subject Research* sebagai metode penelitian yang ditandai dengan penilaian berulang

atas fenomena tertentu (biasanya perilaku) dari waktu ke waktu. Metode ini biasanya digunakan untuk mengevaluasi intervensi.

Menurut Indra (2021) tujuan penelitian *Single Subject Research* yaitu untuk mencari jawaban atas masalah, memeriksa hasil analisis subjek yang dilakukan perlakuan (*treatment*) dan target behavior yang diukur secara berulang dengan periode tertentu, dan untuk memeriksa hasil analisis perilaku subjek yang diberikan perlakuan.

Pola desain eksperimen *single subject research* yang dipakai adalah desain A-B-A yang merupakan pengembangan dari desain A-B, yaitu pengulangan kondisi *baseline* setelah intervensi dilakukan. Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A-1 (*baseline*), B (intervensi), A-2 (*baseline-2*). Pada tiga tahapan tersebut dilakukan pengukuran secara kontinu dan hingga data stabil. Menurut Neuman & Mc Cornnick (dalam Indra, 2021) menjelaskan bahwa logika dari desain ini yaitu jika respon yang diinginkan atau pada perilaku sasaran terdapat perubahan yang terlihat selama intervensi ditarik dan kembali ke kondisi semula (*baseline A2*), maka dapat disimpulkan bahwa kemungkinan terdapat efek atas intervensi yang diterapkan atau terdapat hubungan fungsional antara variabel dependen dan independent.

Desain A-B-A dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1

Pola Desain Subjek Tunggal A-B-A

Keterangan :

- A-1 : Kondisi awal anak dengan kesulitan belajar membaca permulaan. Peneliti melakukan pengamatan dilakukan secara berkelanjutan tanpa memberikan perlakuan apapun. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi pada tahap *baseline*-1 (A-1) tanpa memberikan perlakuan apapun untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan dalam mengenal huruf.
- B : Tahap intervensi atau pemberian perlakuan. Pada tahap ini anak diberikan perlakuan khusus menggunakan games tematik berbasis teknologi digital untuk membantu mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan dalam mengenal huruf. Pada tahap ini peneliti melakukan intervensi sampai data stabil.
- A-2 : Kondisi akhir anak setelah diberikan intervensi. Hasil presentase yang diperoleh dijadikan tolak ukur keberhasilan dan evaluasi dari intervensi yang dilakukan. Pada penelitian ini peneliti memberikan pembelajaran ulang tanpa memberikan perlakuan setelah dilakukannya intervensi untuk melihat kemampuan akhir membaca permulaan dalam mengenal huruf.

Menurut Purwanto (dalam Husniyyah, 2021, hlm. 48) menyebutkan bahwa skor akan dihitung setelah data dalam penelitian terkumpul sehingga menjadi presentase dengan menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

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

Keterangan:

- NP : Nilai Persen yang dicapai
- R : Skor yang diperoleh siswa
- SM : Skor maksimal

3.2 Subjek dan Tempat Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2019) subjek penelitian yaitu pemberian batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berkesulitan belajar dengan inisial R sebanyak satu orang di RA Al Ittihad yang berada pada kelompok usia 5-6 tahun dengan jenis kelamin laki-laki. Saat ini subjek R mengalami kesulitan belajar membaca permulaan dalam mengenal huruf B, D, M dan N yang disebabkan oleh faktor internal yaitu kurangnya motivasi dan perhatian khusus untuk belajar membaca permulaan mengenal huruf. Subjek R hanya tinggal bersama ibu tanpa adanya figur ayah, hal tersebut menjadi salah satu faktor subjek R mengalami kesulitan belajar membaca permulaan.

Terdapat beberapa identifikasi subjek penelitian, yaitu:

- a. Subjek penelitian merupakan siswa RA Al Ittihad Cisayong Kabupaten Tasikmalaya.
- b. Subjek penelitian merupakan anak yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan.
- c. Kesulitan belajar membaca permulaan pada subjek lebih fokus terhadap kesulitan mengenal huruf.
- d. Subjek penelitian berusia 7 tahun serta merupakan siswa aktif di sekolah.
- e. Subjek penelitian berjenis kelamin laki-laki.

3.2.2 Tempat Penelitian

Sekolah : RA Al Ittihad

Alamat : Jalan Raya Cisayong Kp. Cirando, Desa Cisayong, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki

variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini memiliki variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel bebas sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predicator* dan *anteceddean* atau dalam bahasa Indonesia bisa disebut sebagai variabel bebas (Sugiyono, 2016, hlm. 61). Maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital.

Sedangkan variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuen. Dalam penelitian ini variabel terikat yang diteliti adalah membaca permulaan.

Sesuai dengan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti yaitu “Penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Permulaan”, oleh karena itu ada dua variabel penelitian yaitu:

- 1) Variabel Bebas (*Independent Variable*) ialah *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital
- 2) Variabel Terikat (*Dependent Variable*) ialah Kesulitan Belajar Membaca Permulaan

3.4 Definisi Operasional Variabel

Menurut Nurdin dan Hartati (2019, hlm.122) definisi opsional yaitu mendefinisikan variabel secara opsional berdasarkan karakteristik yang diamati peneliti untuk melakukan pengukuran dengan cermat terhadap suatu objek.

3.4.1 Kesulitan Belajar Membaca Permulaan

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STPPA), menjelaskan bahwa pencapaian membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun diantaranya senang dan menghargai bacaan; menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal;

menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama; dan mengerti beberapa perintah secara bersamaan. Merujuk pada regulasi ini maka pada penelitian ini membaca permulaan difokuskan pada pengenalan huruf yang sesuai dengan kesulitan yang dialami oleh subjek R yaitu kesulitan mengenal huruf B, D, M dan N.

Kemampuan mengenal huruf yang difasilitasi dengan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital meliputi empat indikator yaitu: Anak dapat melakukan perintah yang sesuai dengan simbol huruf dalam game; Anak dapat mengamati *game* pada layar; Anak dapat menyebutkan huruf yang terdapat pada game; dan Anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama pada *game*. Seluruh indikator ini dijadikan dasar untuk mengembangkan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital dan instrumen untuk mengukur capaian pengenalan huruf pada subjek penelitian.

3.4.2 *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital

Games Tematik Berbasis Teknologi Digital adalah media yang memiliki audio dan visualisasi yang tepat bagi anak, media games ini merupakan media interaktif sebagai media belajar yang menggunakan desain power point sebagai media utamanya. Penggunaan elemen dengan audio dan visualnya memiliki kedekatan demografi bagi anak sebagai pengguna, hal ini diterapkan pada karakter dan properti dalam *games*.

Terdapat enam tema yang terdapat pada games, namun pada penelitian ini memfokuskan pada satu tema yaitu tema kendaraan dengan jenis kendaraan darat yang sesuai dengan kesulitan yang dialami oleh subjek R yaitu mengenal huruf. Tema kendaraan memiliki sebelas *slide* diantaranya sebagai berikut.

1. *Slide* pertama, yaitu tampilan awal untuk mengetahui informasi pembuat *game*.
2. *Slide* ke dua, yaitu terdapat ikon “panah” untuk memulai *games*.

3. *Slide* ke tiga, yaitu pilihan untuk memilih ikon “mulai” dan “keluar”.
4. *Slide* ke empat, yaitu pilihan jenis kendaraan, pada penelitian ini memfokuskan pada jenis kendaraan darat. Subjek R akan diinstruksikan untuk memilih kendaraan darat.
5. *Slide* ke lima, yaitu muncul perintah “main” dalam transportasi darat.
6. *Slide* ke enam, yaitu anak dapat mengamati kendaraan (mobil) dan menebak ejaan huruf yang disediakan pada layar game yang sesuai dengan gambar untuk ditebak dengan cara meng-*klik* ejaan huruf M-O-B-I-L.
7. *Slide* ke tujuh, yaitu, game tebak pengendara, akan muncul kendaraan mobil dan berbagai gambar pengendara seperti nakhoda, pilot dan supir, anak dapat meng-*klik* pilihan gambar yang sesuai dengan gambar kendaraan.
8. *Slide* ke delapan, yaitu lanjutan dari *slide* ke enam dengan pertanyaan (aku “mobil”. Siapa yang mengendarai aku?). Setelah itu akan muncul ejaan huruf S-U-P-I-R beserta suara, anak akan mengikuti ejaan dan menyebutkan ulang huruf-huruf tersebut.
9. *Slide* ke sembilan, yaitu terdapat pilihan gambar kendaraan mobil dan perahu beserta tulisannya, anak diberi pertanyaan kendaraan mana yang dapat dipakai untuk pergi ke sekolah. Anak dapat meng-*klik* gambar dan tulisan mobil yang tepat sesuai dengan pertanyaan.
10. *Slide* ke sepuluh, yaitu terdapat tampilan *emoticon* sedih jika jawaban anak tidak tepat dengan suara “yah jawabannya belum tepat. Ayo coba lagi!”.
11. *Slide* ke sebelas, yaitu terdapat tampilan *emoticon* senang jika jawaban anak tepat dengan suara “yah, kamu benar. Hebat!”.

Setelah itu, dari berbagai *slide* yang telah dimainkan, maka akan kembali lagi pada *slide* awal pada *games* tersebut.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sanjaya (2011), instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2006) instrumen yaitu suatu alat yang digunakan untuk mengukur kejadian (variabel penelitian) alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini digunakan dua macam instrument penelitian yaitu sebagai iberikut.

1. Pedoman Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara meninjau, mengamati atau mengunjung suatu individu atau kelompok yang bersangkutan secara langsung atau saat kegiatan sedang berlangsung (Sukmadinata, 2007).

Pedoman observasi digunakan untuk memantau pelaksanaan pembelajaran dan mengamati partisipasi siswa dan perkembangan perilaku subjek penelitian ketika diberikan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital. Panduan observasi ini mencantumkan aktivitas yang dicatat selama perlakuan atau intervensi yang termuat pada Lampiran 5.

2. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah salah satu teknik mengumpulkan data di mana dokumen diperiksa untuk memperoleh data atau informasi tentang masalah yang diteliti. pedoman dokumentasi pada peneltian ini yaitu berbentuk tulisan, hasil karya dan foto. Pedoman dokumentasi pada penelitian ini termuat pada Lampiran 6.

Adapun langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian ini iadalah:

1) Menyusun kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi pada penelitian ini disesuaikan dengan kemampuan mengenal huruf yang merujuk pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STPPA). Adapun kisi-kisi penelitian yang digunakan peneliti termuat pada Lampiran 8.

2) Menyusun Butir Instrumen Penelitian

Butir instrumen pada penelitian ini disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya, dan dibuatkan butir instrumen penelitian yang termuat pada Lampiran 9.

3) Menyusun Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian pada penelitian ini termuat pada Lampiran 10.

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah tahapan terakhir sebelum pengambilan kesimpulan. Dalam penelitian eksperimen, analisis data pada umumnya menggunakan teknik statistik inferensial, sedangkan dalam penelitian eksperimen dengan subjek tunggal menggunakan statistik deskriptif (Sunanto, 2006).

Dalam penelitian dengan *single subject research* (SSR) yaitu “penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku”. Data penelitian dengan subjek tunggal ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini dilaksanakan dengan menganalisis data setiap kondisi serta antar kondisi. Sunanto (2005) memaparkan bahwa “Kegiatan analisis data pada penelitian dengan subjek tunggal ini terdapat beberapa komponen penting yang harus dianalisis seperti yang diungkapkan yakni stabilitas data, kecenderungan data, tingkat perubahan data, rata-rata untuk setiap kondisi dan data yang *overlapping*”.

3.6.1 Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi meliputi komponen sebagai berikut:

a. Panjang kondisi

Panjang kondisi yaitu banyaknya data dalam kondisi tersebut dan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut.

b. Kecenderungan arah

Garis lurus yang melintasi semua data menunjukkan kecenderungan arah. Ini terjadi ketika banyak data berada pada garis atas dan bawah

yang sama. Ada dua metode untuk membuat garis ini ialah dengan metode tangan bebas (*free hand*) dan belah dua (*split midle*).

c. Tingkat stabilitas (*level stability*)

Tingkat stabilitas menunjukkan seberapa homogen data dalam suatu kondisi. Ini dapat diukur dengan menghitung berapa banyak data yang berada di atas atau bawah *mean* pada rentang 50%.

d. Tingkat perubahan (*level change*)

Menunjukkan seberapa besar perubahan data antara dua data, atau perubahan selisih data pertama dengan data terakhir.

e. Jejak data (*data path*)

Jejak data adalah perubahan kondisi dari data satu ke data lain dalam salah satu dari tiga kemungkinan yakni naik, turun dan mendatar.

f. Rentang

Rentang merupakan jarak antara data awal dan data akhir, sama halnya pada tingkat perubahan di atas.

3.6.2 Analisis Antar Kondisi

Sunanto (2006, hlm. 68) menyebutkan terdapat lima aspek pada analisis antar kondisi yang mencakup:

a. Variabel yang diubah

Yaitu disebut dengan *target behavior* yang akan dirubah. Pada analisis antar kondisi ini, variabel terikat harus dikhususkan dalam suatu perilaku. Hal ini berarti bahwa analisis menekankan pada pengaruh intervensi pada perilaku sasaran.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Grafik antara kondisi *baseline-1* (A-1) dan perubahan arah setelah intervensi memperlihatkan perubahan pada subjek setelah perlakuan atau intervensi.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya

Stabilitas ini merupakan tingkat kestabilan perubahan sekumpulan data. Data dapat dikatakan stabil jika data memiliki arah yang konsisten, seperti naik atau turun.

d. Perubahan level data

Perubahan level data yaitu memperlihatkan sampai mana data mengalami perubahan. Adanya perubahan pada tingkat atau level perubahan data antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan adanya perbedaan atau selisih antara kondisi *baseline-1* (A-1) dan kondisi pada saat intervensi.

e. Data yang tumpang tindih (*overlap*)

Data pada kedua kondisi yaitu sama dan tidak berubah pada kondisi *baseline* dan intervensi.

Analisis visual grafik (*Visual Analysis of Grafik*) akan digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian. Teknik ini dilakukan menggunakan plot data pada grafik dan selanjutnya menganalisis data sesuai dengan komponen untuk setiap kondisi (A-B-A). Grafik yang digunakan pada penelitian ini akan memaparkan bagaimana setiap kondisi berubah dalam waktu tertentu.