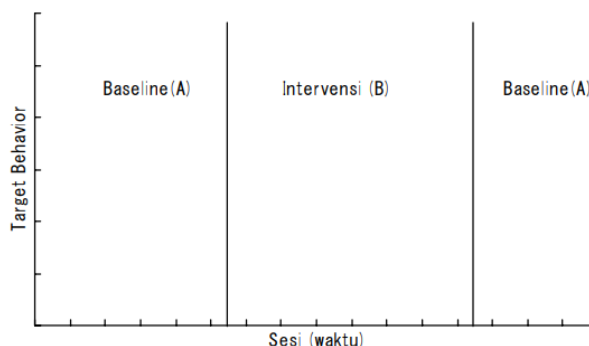


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen penelitian subjek tunggal (*single subject research*) desain A-B-A. A pertama atau *baseline* 1 mengukur kemampuan awal anak mengenai menjaga diri dari kekerasan seksual (jenis kekerasan, cara menghindar, dan cara melapor), kemudian B atau fase intervensi menggunakan media permainan monopoli, dan fase A kedua atau *baseline* 2 untuk mengukur kemampuan akhir anak setelah diberikan intervensi atau perlakuan. Gambaran grafik desain A-B-A adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1. Desain ABA

(Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005, hlm. 59)

3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB C YPLB Asih Manunggal kepada seorang subjek hambatan kecerdasan sedang dengan IQ 46. Alasan peneliti mengambil subjek ini yaitu karena subjek sedang berada di masa pubertas, subjek memiliki kemampuan untuk berkomunikasi yang baik, subjek juga merupakan anak yang ramah dan mudah akrab dengan orang lain (guru menyampaikan bahwa ketika ada yang sedang mereparasi rumahnya, anak mengajak mengobrol tukang reparasi), juga saat melakukan observasi, muncul perilaku subjek yang menurunkan roknya hingga terlihat bagian atas celana dalamnya saat akan membenarkan baju. Anak

Alifah Akmal Burairah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN MENJAGA DIRI DARI KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN DI SLB C YPLB ASIH MANUNGGAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

juga mengangkat kerudungnya dan berkata “tete mau lihat? (mengarah ke payudaranya)”

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui tes lisan dengan menggunakan instrumen yang berisi pertanyaan mengenai jenis-jenis kekerasan seksual dan cara menghindari kekerasan seksual. Tes dibuat sebanyak 20 butir soal.

Kriteria penilaian tes lisan terbagi menjadi 3 yaitu, nilai 3 untuk anak mampu menjawab pertanyaan dengan mandiri, kemudian nilai 2 untuk anak mampu menjawab pertanyaan dengan bantuan, dan nilai 1 untuk anak tidak bisa menjawab meskipun telah diberikan bantuan.

3.4. Teknik Analisis Data

Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 96) analisis data untuk *single subject research* terbagi menjadi dua, yaitu analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

1) Analisis Dalam Kondisi

a. Panjang Kondisi

Merupakan banyaknya data dalam kondisi (banyaknya sesi yang dilakukan)

b. Estimasi Kecenderungan Arah

Digambarkan dengan garis lurus yang melewati semua data dan banyaknya data di atas dan di bawah garis sama banyak. Bisa menggunakan metode tangan bebas (*free hand*) dan belah tangan (*split middle*).

c. Kecenderungan Tingkat Stabilitas

Menunjukkan tingkat homogenitas data. Apapun tingkat kestabilan data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean. Jika sebanyak 50% atau lebih data berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean, maka data tersebut stabil.

d. Tingkat Perubahan

Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antar dua data pertama dan terakhir. Sedangkan tingkat perubahan data antar kondisi

ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama dan kondisi berikutnya.

e. Jejak Data

Merupakan perubahan dari data satu ke data lainnya seperti kecenderungan arah yaitu naik, turun, mendatar.

f. Rentang

Jarak antara data pertama dan terakhir yang dapat memberikan informasi (sama dengan tingkat perubahan).

2) Analisi antar kondisi

a. Variabel yang diubah

Dalam analisis antar kondisi, sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada suatu perilaku (analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran).

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Perubahan kecenderungan arah grafik dapat menunjukkan makna bahwa perubahan perilakunya disebabkan oleh intervensi.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya

d. Perubahan level data

Menunjukkan seberapa besar data berubah. Selisih antar dua data terakhir pada data kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya. Nilai selisih menunjukkan seberapa besar perubahan perilaku akibat intervensi.

e. Data tumpang tindih (*overlap*)

Data tumpang tindih artinya menunjukkan ada data yang sama dalam dua kondisi dan menunjukkan tidak adanya perubahan pada dua kondisi ini. Semakin banyak data tumpang tindih maka semakin kuat dugaan bahwa tidak adanya perubahan pada kondisi intervensi.

3.5. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel intervensi (media permainan monopoli) dan variabel target (menjaga diri dari kekerasan seksual)

3.5.1. Variabel Intervensi

Variabel intervensi dalam penelitian ini yaitu media permainan monopoli. Menurut Umayah dan Hermanto (dalam Melathi dan Putra, 2022, hlm. 129) permainan monopoli adalah permainan papan, dimana para pemainnya berusaha mengumpulkan kekayaan melalui sistem melempar dadu kemudian pemain bergerak pada petak yang tersedia di papan. Menurut Ardhani, Ilhamdi, dan Istiningsih (2021, hlm. 171), media permainan monopoli adalah media permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan dapat menekankan pada materi-materi yang akan diajarkan oleh guru dan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli adalah sebuah media permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan bergerak sesuai angka dadu.

Media permainan monopoli dalam penelitian ini secara garis besarnya sama, hanya saja dimodifikasi dengan lebih sederhana dan isinya disesuaikan dengan materi yang disampaikan yaitu mengenai menjaga diri dari kekerasan seksual. Dalam prosesnya, diawali dengan membuka pembelajaran, kemudian menyampaikan topik menjaga diri ini dengan menampilkan gambar-gambar lalu peneliti akan menjelaskan kepada anak terkait cara bermain monopoli. Anak akan bermain monopoli dipandu oleh peneliti. Menjalankan bidak sesuai angka dadu, lalu ketika anak berhenti di salah satu petak (setiap petak memiliki nomor 1,2,3, dst) peneliti akan membacakan pertanyaan terkait topik menjaga diri dari kekerasan seksual dan meminta anak untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Sintak atau tahapan dalam mengaplikasikan permainan monopoli bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain sambil memberikan contoh.

1. Ini adalah permainan, nama permainannya monopoli.
2. Ini namanya papan permainan. Lihat, ada angkanya ya 1-20.
3. Ini namanya kartu permainan. Lihat, di sini juga ada angkanya dari 1-20.
4. Ini namanya dadu. Angkanya dari 1-6.
5. Ini namanya tempat dadu. Untuk menocok dadu.
6. Ini namanya bidak, bentuknya hello kitty ya. Ini untuk jalan dari kotak 1-20.
7. Cara bermainnya, kamu simpan boneka hello kitty di kotak yang ada tulisan “mulai” (sambil menunjukkan ke anak).
8. Ambil dadu dan tempatnya.
9. Kocok dadu.
10. Keluarkan dadu.
11. Lihat angkanya, angka berapa itu? (anak sudah mengenal angka dari 1-20).
12. Iya betul, angka 4 (contoh).
13. Sekarang kamu ambil boneka hello kitty.
14. Sambil berhitung sampai 4, kita maju ya.
15. Mulai berhitung (anak sudah dapat berhitung 1-20).
16. Oke, di kotak ini ada angka berapa ya?
17. Iya betul, angka 11. Coba cari mana kartu yang angkanya 11?
18. Betul, ibu bacakan ya pertanyaannya. Payudara boleh dipegang oleh orang lain? (contoh).
19. Anak menjawab pertanyaan. Jika benar maka beri apresiasi dan lanjut tahap selanjutnya. Jika salah berikan penjelasan yang benar seperti apa.
20. Betul, kamu benar, hebat.
21. Selanjutnya kita bermain seperti tadi ya. (memulai permainan yang sebenarnya).

3.5.2. Variabel Target/ target behavior

Variabel target dalam penelitian ini yaitu menjaga diri dari kekerasan seksual. Menjaga memiliki banyak makna, yaitu menunggu, mengiringi atau

mengawal, mengasuh, mengawasi, mempertahankan, dan memelihara atau merawat. Sedangkan menjaga diri memiliki makna, tindakan berhati-hati agar tidak mendapatkan kesulitan (KBBI Edisi V. Moeljadi, Sugianto, Hendrick, dan Hartono, 2016). Dapat disimpulkan bahwa menjaga diri berarti sikap melindungi diri kita dari hal-hal yang berbahaya yang dapat menyulitkan kita. Dalam kaitannya dengan kekerasan seksual, maka menjaga ini berarti melindungi diri dari hal-hal yang mengarah kepada kekerasan seksual.

Untuk dapat menjaga dan melindungi diri dari kekerasan seksual, dalam penelitian ini yaitu mengetahui terlebih dahulu jenis-jenis kekerasan seksual dan bagaimana cara menghindari juga melaporkan tindakan kekerasan seksual tersebut.

Kekerasan seksual yang diambil dalam penelitian ini terfokus pada mengenalkan jenis-jenis kekerasan seksual fisik dan non fisik. Secara fisik yaitu seperti memberikan sentuhan yang tidak diinginkan korban (sentuhan tidak boleh dan paksaan), mengintip korban pada bagian tubuh tertentu atau tanpa busana, dan membuat korban untuk menonton atau menyaksikan tindakan seksual (pornografi). Lalu untuk nonfisiknya yaitu memberikan komentar seksual verbal (*cat calling*) (Hermawan, 2020, hlm. 72).

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut *Editage Insight* (dalam Kurniawan, 2021, hlm. 1) adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur, memperoleh, dan juga menganalisis data-data dari subjek maupun sampel mengenai masalah yang diteliti.


Instrumen tes lisan yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dari sebuah kisi-kisi yang berisi tentang mengenalkan jenis-jenis kekerasan (fisik dan nonfisik), cara menghindari tindak kekerasan (berteriak, lari, memukul, menendang) dan cara melaporkan tindakan tersebut.

Kisi-kisi dan butir instrumen tes lisan pemahaman menjaga diri dari kekerasan seksual terdapat pada lampiran.

3.7. Rancangan Media Monopoli

Papan permainan akan dicetak dengan bahan seperti spanduk dengan ukuran 30 cm x 30 cm, lalu kartunya akan dicetak menggunakan kertas HVS dan kemudian dilaminasi.

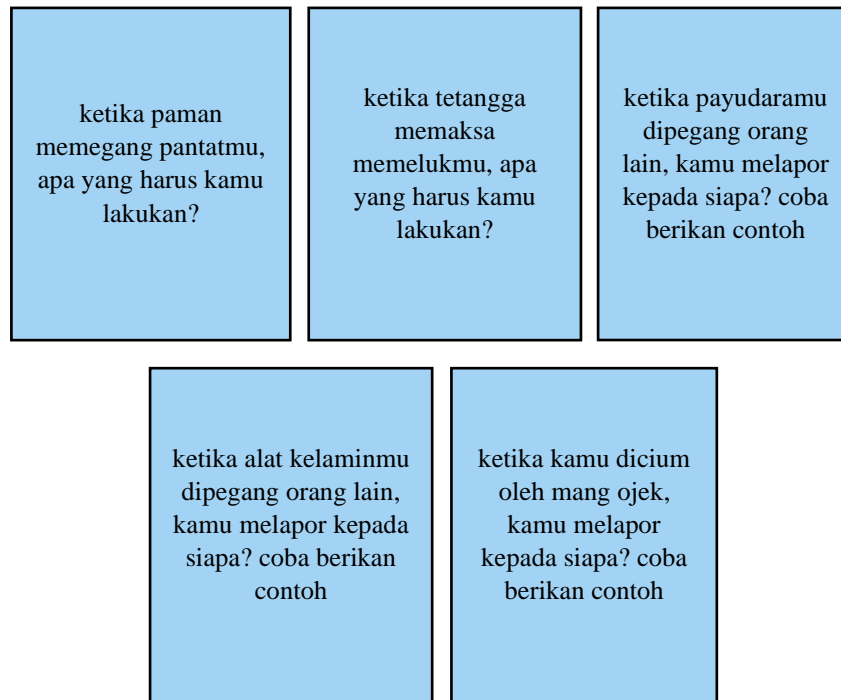
Gambar 3. 2. Desain Media Permainan Monopoli

pergi ke nomor ...	15	14	13	12	11	istirahat 1 menit
16						10
17						9
18						8
19						7
20						6
mulai ➔	1	2	3	4	5	mundur satu langkah

Gambar 3. 3. Desain Kartu Tampak Depan

 <p>payudara disentuh oleh orang lain, boleh atau tidak?</p>	 <p>alat kelamin disentuh oleh orang lain, boleh atau tidak?</p>	 <p>pantat disentuh oleh orang lain, boleh atau tidak?</p>
---	---	---

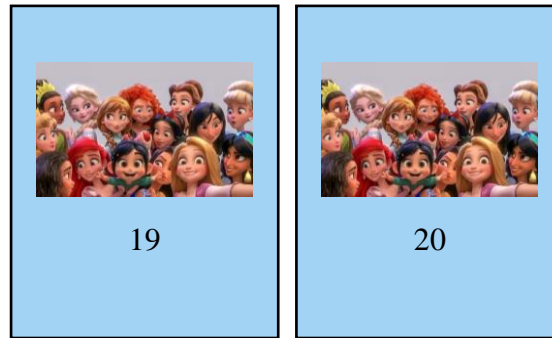
 <p>pinggul disentuh orang lain, boleh atau tidak?</p>	 <p>perut disentuh orang lain, boleh atau tidak?</p>	 <p>orang lain memaksa menciummu, boleh atau tidak?</p>
 <p>orang lain memaksa memelukmu, boleh atau tidak?</p>	 <p>paman memaksamu ikut ke rumahnya, boleh atau tidak?</p>	 <p>bibi memintamu membuka baju, boleh atau tidak?</p>
 <p>kakek ingin melihat pahammu, boleh atau tidak?</p>	 <p>bapak guru memintamu melihat gambar seksi, boleh atau tidak?</p>	<p>orang lain berkata “sst..cewek, cantik banget sih, sini yuk ikut saya” boleh atau tidak?</p>
<p>orang lain berkata “hai cantik, minta nomornya dong” boleh atau tidak?</p>	<p>ketika kakak memegang payudaramu, apa yang harus kamu lakukan?</p>	<p>ketika ayah memegang alat kelaminmu, apa yang harus kamu lakukan?</p>



Gambar 3. 4. Desain Kartu Tampak Belakang







3.8. Uji Coba Instrumen

Uji coba ini dapat dilakukan dengan cara menguji validitas dan reliabilitasnya.

3.8.1. Uji Validitas

Uji validitas artinya menguji kebenaran dari sebuah instrumen. Karena instrumen merupakan alat ukur dari penelitian, maka diperlukanlah alat ukur yang kebenarannya teruji agar data yang diperoleh dalam penelitian menjadi valid dan sah. Validitas dilakukan oleh 2 dosen dan 1 guru (*expert judgement*).

Tabel 3. 1. Daftar Nama Penilai Expert Judgement

No.	Nama	Jabatan	Instansi
1	Een Ratnengsih, M.Pd.	Dosen spesialisasi anak dengan hambatan kecerdasan	Pendidikan Khusus FIP UPI
2	Ana Fatimatuzzahra, S.S., M.Pd.	Dosen spesialisasi anak dengan hambatan kecerdasan	Pendidikan Khusus FIP UPI
3	Ivon Poniye, S.Pd.	Guru wali kelas	SLB C YPLB Asih Manunggal

Validitas pada penelitian ini adalah validitas isi yang dikenalkan oleh Lawshe (Khoiriah, Suarni, dan Dantes, 2023, hlm. 46). Rumus perhitungannya adalah:

$$CVR = \frac{2ne}{n} - 1$$

Keterangan:

$CVR = \text{content validity ratio}$

$ne = \text{jumlah nilai relevan (cocok)}$

$n = \text{jumlah penilai}$

Nilai CVR berkisar dari -1 hingga 1, dan butir yang menerima skor negatif artinya tidak valid dan harus dihapus (Aulia dan Mutaqin, 2022, hlm. 2459).

Apabila CVR telah ditemukan nilainya, maka nilai validitas menyeluruh ditentukan melalui *Content Validity Index* (CVI) dengan rumus:

$$CVI = \frac{\Sigma CVR}{K}$$

Keterangan:

$CVI = \text{content validity index}$

$\Sigma CVR = \text{total content validity ratio}$

$K = \text{total item analisis (soal)}$

Hasil perhitungan setiap butir instrumen mendapatkan nilai 1, dan jumlah keseluruhan CVR adalah 20. Sedangkan Perhitungan CVI yaitu, $CVI = \frac{20}{20} = 1$. Indeks CVI dapat dikatakan baik apabila skornya di atas 0,50 dan indeks dikatakan istimewa jika CVI lebih besar dari 0,90 hingga 1 (Nareswari, Dantes, dan Suranata, 2020, hlm. 11).

Dengan demikian, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan valid. Baik dari tiap butir instrumen maupun secara keseluruhan. Perhitungan lengkap mengenai validitas, terdapat pada lampiran.

3.8.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu menguji kegunaan dari butir instrumen, apakah sudah sesuai apabila diterapkan kepada subjek. Menurut Ovan dan Saputra

(2021, hlm. 4) reliabilitas dipakai untuk mengetahui sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila diulang dua kali atau lebih. Metode yang digunakan untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini, menggunakan *inter-rater*. *Inter-rater* yaitu sebuah pengujian reliabilitas yang dilakukan oleh 2 penguji (*rater*) dan hasil akhirnya dilihat berapa banyak skor yang sama antara penguji 1 dan penguji 2. Menurut Retnowati, H (2017, hlm. 11). Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Inter-rater agreement} = \frac{\text{banyaknya kasus yang diskor sama oleh kedua rater}}{\text{banyaknya kasus}} \times 100$$

Ummah, W dan Fitri, R (2023, hlm. 5), mengemukakan kriteria koefisien kesepakatan Cohen's Kappa adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2. Kriteria Koefisien Kesepakatan Cohen's Kappa

Koefesiensi	Keterangan
$r < 0$	kesepakatan kurang dari kemungkinan
$r 0,01 - 0,20$	kesepakatan kecil/sedikit
$r 0,21 - 0,40$	Kesepakatan lumayan
$r 0,41 - 0,60$	kesepakatan cukup
$r 0,61 - 0,80$	kesepakatan kuat
$r 0,81 - 0,99$	kesepakatan mendekati sempurna

Berdasarkan hasil perhitungan, maka nilai reliabilitas yang diperoleh yaitu sebesar 80% atau 0,8 dengan keterangan “kesepakatan kuat”. Dengan demikian, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel. Perhitungan lengkap mengenai reliabilitas terdapat pada lampiran.