

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018;13) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Filsafat positivistic digunakan pada populasi atau sampel tertentu.

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian tunggal atau yang dikenal dengan *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan atau treatment yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari media boneka yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subjek penelitian. Subjek yang akan diambil dalam penelitian ini adalah anak dengan hambatan penglihatan (buta total) dengan inisial E. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian A-B-A (*Applied Behavior Analysis*), karena desain ini mula-mula siswa diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A) sebelum siswa diberikan intervensi pada kondisi intervensi (B), setelah intervensi selesai diberikan baru kemudian pada baseline ke dua (A) dilakukan pengukuran kembali, untuk melihat apakah pemberian intervensi tersebut memiliki hubungan fungsional antar variabel.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain A-B-A yang memiliki 3 fase. Desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain dasar, desain A-B-A ini menunjukkan suatu hubungan sebab akibat di antara variabel terikat (target behavior) dan variabel bebas (intervensi).

Prosedur dasarnya adalah pengukuran pada fase baseline (A1) kemudian pada kondisi intervensi (B) dan pengukuran kembali pada fase baseline (A2). Kondisi baseline kedua (A2) menjadi kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Tabel 3.1

Desain A-B-A

Target Behavior	Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)
-----------------	------------------	-------------------	------------------

Menurut Tawney dan David (1987) untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan desain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini.

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil
3. Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2)

3.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLBN A Citeureup, Kota Cimahi. Tempat penelitian ini didasarkan pada subjek yang akan diteliti, karena di SLB tersebut

terdapat remaja putri tunanetra. Kemudian, di SLB tersebut pernah terjadi kasus pelecehan seksual pelaku maupun korban, yaitu anak berkebutuhan khusus.

Peneliti beberapa kali melakukan observasi di sekolah tersebut. Peneliti juga mengenal situasi dan juga kondisi pada sekolah tersebut dan juga peneliti sudah mempertimbangkan kemudahan untuk memperoleh izin serta data, kemudian dikarenakan sudah terjalin silaturahmi atau pertemuan sebelumnya antara peneliti dengan informan, oleh karena itu peneliti lebih bisa memfokuskan pada masalah yang akan diteliti.

3.4 Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu “ media boneka” sebagai variabel bebas (x) dan “pemahaman pencegahan pelecehan seksual” sebagai variabel terikat (y). Untuk menghindari kesalahpahaman dan untuk menyamakan persepsi, maka mengemukakan definisi operasional variabel penelitian agar tidak terjadi penafsiran yang keliru.

1. Media Boneka

Media boneka adalah suatu jenis tiruan yang dapat berbentuk macam-macam terutama manusia atau hewan, serta tokoh-tokoh fiksi. Boneka sering digunakan sebagai mainan anak-anak. Seiring perkembangan jaman boneka juga dapat dipergunakan sebagai sarana atau media dalam pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan penggunaan boneka tersebut.

Boneka yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu boneka yang menyerupai bentuk manusia. Pada boneka tersebut terdapat anggota tubuh dan bagian-bagian sensitif. Sehingga, sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karena media boneka yang menyerupai bentuk tubuh manusia cukup efektif dan media boneka tersebut memudahkan remaja putri tunanetra untuk meraba bagian tubuh mana yang sedang dipelajari dalam pembelajaran tersebut. Cara penggunaan media boneka tersebut pun cukup mudah bagi remaja putri tunanetra yang mempunyai hambatan dalam penglihatannya. Remaja putri tunanetra, dapat meraba anggota tubuh pada boneka tersebut kemudian diberikan pemahaman apakah bagian anggota tubuh tersebut boleh disentuh atau tidak boleh disentuh oleh orang lain.

Sehingga, dengan menggunakan media boneka remaja putri tunanetra dapat dengan mudah mengerti apa yang sedang disampaikan.

2. Pemahaman Pencegahan Pelecehan Seksual

Pemahaman yaitu suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterima atau dipelajarinya. Pelecehan seksual adalah segala bentuk perilaku yang berkonotasi seks yang dilakukan sepihak dan tidak dikehendaki oleh korbannya, bentuknya dapat berupa ucapan, tulisan, simbol, isyarat dan tindakan.

Remaja tunanetra rentan menjadi korban pelecehan seksual karena keterbatasan indera penglihatan yang dimilikinya, maka dari itu perlu diberi pemahaman menggunakan media boneka seperti berpakaian yang sopan agar menutupi bagian tubuh yang sensitif dan batasan boleh dan tidak boleh disentuh seperti bagian tubuh mana saja yang boleh disentuh oleh orang lain dan yang tidak boleh disentuh orang lain.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Menurut Arikunto yang diartikan instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah test. Instrumen penelitian berisi soal *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3.2
Kisi kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Sub aspek	Indikator	Butir Soal
Sentuhan Fisik dapat diartikan sebagai ekspresi keterhubungan atau relasi kita dengan orang lain. Biasanya sentuhan ini digunakan sebagai wujud komunikasi non verbal	Batasan boleh di sentuh dan batasan tidak boleh di sentuh	1. anak dapat memahami batasan yang boleh disentuh terhadap dirinya dan terhadap orang lain	8
		2. Anak dapat memahami batasan yang tidak boleh disentuh terhadap dirinya dan terhadap orang lain	12

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Kemudian, teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes dan observasi. Berdasarkan hal tersebut dalam tes dan observasi akan diperoleh berupa data-data sesuai dengan kondisi nyata dilapangan.

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Adapun tes yang digunakan berupa tes pemahaman, yang pada umumnya berbentuk esai (uraian). Tes bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes yang terdiri dari perlakuan yang diberikan sebelum intervensi (pretest) dan sesudah intervensi (posttest). Tes digunakan untuk memperoleh data hasil penelitian, yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan jawaban atau permasalahan.

3.7 Uji Validitas Instrumen

Validitas suatu instrumen penelitian merupakan derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi, 2009: 122). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi dan validitas logis. Validitas isi digunakan untuk validasi instrumen tes, sedangkan validitas logis digunakan untuk validasi instrumen observasi. Validitas logis pada suatu instrumen menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran (Suharsimi Arikunto, 2008: 66).

Validitas logis ditempuh melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Ahli yang ditunjuk adalah guru kelas. Cara validasinya adalah melalui diskusi dan saran baik tertulis atau lisan. Aspek yang di-judgment baik oleh dosen pembimbing maupun guru kelas yakni mengenai isi dan kejelasan instrumen, apakah sudah relevan dengan tujuan penelitian. Setelah menjalani bimbingan, melalui expert judgment oleh dosen ahli pendidikan khusus terdapat sejumlah penyempurnaan terhadap instrumen tersebut.

Sebuah tes dikatakan valid apabila mengukur apa yang seharusnya diukur (Suharsimi Arikunto, 2008: 65). Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau nilai

pelajaran yang diberikan (Suharsimi Arikunto, 2008: 67). Instrumen tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase

f : Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$: Jumlah penilai

Tabel 3.3

Daftar nama Ahli *Expert Judgment*

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Setyo Wahyu Wibowo, M.Kes.	Dosen Pendidikan Khusus UPI
2.	Ana Fatimatuzzahra, S.S., M.M.	Dosen Pendidikan Khusus UPI
3.	Dr. Agus Irawan Sensus, M.Pd.	Dosen Pendidikan Khusus UPI
4.	Mikeu Hidayat, S.Pd.	Guru SLBN A Citeureup

Tabel 3.4

Hasil Penilaian Instrumen Penelitian dari Ahli

Indikator	Butir Instrumen	Ahli	Ahli	Ahli	Ahli	Jumlah Sesuai	Jumlah Tidak Sesuai	Jumlah Penilai
		1	2	3	4			
Anak dapat memahami batasan yang boleh disentuh terhadap dirinya	Pundak boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Lengan boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4

dan terhadap orang lain	Kaki boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Kepala boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Pundak orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Lengan orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Kaki orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Kepala orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
Anak dapat memahami batasan yang tidak boleh disentuh terhadap dirinya dan terhadap orang lain	Dada boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Perut boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Alat kelamin boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
	Pinggul boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4

Pantat boleh disentuh orang lain?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
Dada orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
Perut orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
Alat kelamin orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
Pinggul orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4
Pantat orang lain boleh disentuh?	✓	✓	✓	✓	4	-	4

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Instrumen

Indikator	Butir Instrumen		Presentase	Hasil
Anak dapat memahami batasan yang boleh disentuh terhadap dirinya	Pundak boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Lengan boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Kaki boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid

dan terhadap orang lain	Kepala boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Pundak orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Lengan orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Kaki orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Kepala orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
Anak dapat memahami batasan yang tidak boleh disentuh terhadap dirinya dan terhadap orang lain	Dada boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Perut boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Alat kelamin boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Pinggul boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Pantat boleh disentuh orang lain?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Dada orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Perut orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Alat kelamin orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Pinggul orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Pantat orang lain boleh disentuh?	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Valid

3.8 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Fadila Yulian Putri, 2023

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN
PENCEGAHAN PELECEHAN SEKSUAL BAGI REMAJA PUTRI TUNANETRA DI SLBN A CITEUREUP**
Universitas Pendidikan Indonesia | repostory.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a) Menetapkan permasalahan yang akan diteliti. Peneliti menemukan kasus yang cukup penting untuk diteliti yaitu keterampilan motorik halus
- b) Peneliti melakukan konsultasi pada dosen pembimbing terkait kasus yang ditemukan
- c) Meminta izin persetujuan kepada pihak terkait untuk meleksanakan asesmen awal
- d) Menyusun instrumen penelitian
- e) Melakukan uji validitas terhadap instrumen yang telah dibuat kepada beberapa ahli sehingga instrumen dinyatakan valid.

b. Pelaksanaan Penelitian

- a) Pelaksanaan Baseline 1

Penelitian dimulai dengan melakukan baseline-1 untuk mengukur kemampuan awal subjek sebelum adanya pemberian intervensi. Data yang diperoleh pada fase baseline-1 dilakukan melalui tes yang telah dibuat berdasarkan instrumen yang telah dibuat sebanyak dua sesi hingga data yang diperoleh stabil.

- b) Pelaksanaan Intervensi (B)

Setelah pelaksanaan baseline-1 dan mendapatkan data yang stabil, maka diberikan intervensi menggunakan media boneka mengenai pemahaman batasan boleh dan batasan tidak boleh. Intervensi dilakukan sebanyak tiga kali hingga data yang diperoleh mencapai trend.

- c) Pelaksanaan Baseline 2

Pengambilan data pada fase baseline-2 dilakukan melalui tes berdasarkan instrumen tes yang telah dibuat, sebanyak dua sesi hingga data yang diperoleh stabil. Pengambilan data pada fase ini bertujuan agar dapat menarik kesimpulan adanya pengaruh media boneka terhadap peningkatan pemahaman batasan boleh dan batasan tidak boleh bagi remaja putri tunanetra.

3.9 Teknik Analisis Data

Fadila Yulian Putri, 2023

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN
PENCEGAHAN PELECEHAN SEKSUAL BAGI REMAJA PUTRI TUNANETRA DI SLBN A CITEUREUP*
Universitas Pendidikan Indonesia | repostory.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian eksperimen pada umumnya pada saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Oleh karena itu pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana.

Analisis data subjek tunggal terbagi dua bagian yaitu, analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi. Analisis dalam kondisi meliputi analisis data pada satu kondisi saja kondisi baseline atau kondisi intervensi, sedangkan analisis antar kondisi meliputi analisis dalam dua kondisi. Analisis data dilakukan sesuai perhitungan tertentu dari data yang terkumpul yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam analisis penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data dari kondisi dan antar kondisi.

Adapun analisis visual dalam kondisi mempunyai enam komponen.

1. Panjang Kondisi

Panjangnya kondisi dilihat dari banyaknya data point atau skor pada setiap kondisi. Seberapa banyak data point yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan.

2. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah (trend/slope) data pada suatu grafik sangat penting untuk memberikan gambaran perilaku subyek yang sedang diteliti. Dengan menggunakan kombinasi antara level dan trend, peneliti secara reliabel dapat menentukan pengaruh kondisi (intervensi) yang dikontrol. Ada dua cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik (trend) yaitu metode free hand dan metode split-middle.

3. Tingkat Stabilitas

Secara umum jika 80% - 90% data masih berada pada 15% diatas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil. Mean level untuk data di suatu kondisi dihitung dengan cara menjumlahkan semua data yang ada pada ordinat dan dibagi dengan banyaknya data. Kemudian garis mean ini digambar secara paralel terhadap absis. Untuk menentukan tingkat stabilitas data biasanya digunakan persentase penyimpangan dari mean sebesar (5, 10, 12, dan 15%).

4. Jejak Data

Jejak data adalah perubahan data dari satu data ke data lainnya dalam suatu kondisi dimana data tersebut kemungkinan terjadi penurunan, kenaikan dan mendatar.

5. Tingkat Perubahan

Tingkat perubahan (*level change*) yang menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Cara menghitungnya adalah (1) menentukan berapa besar data point (skor) pertama dan terakhir dalam suatu kondisi, (2) kurangi data yang besar dengan data yang kecil, (3) tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik (*therapeutic*) atau memburuk (*contratherapeutic*) sesuai dengan tujuan intervensi atau pengajarannya.

6. Level Stabilitas dan Rentang

Level stabilitas dinyatakan dengan stabil atau tidak stabil, sesuai dengan perhitungan kecenderungan stabilitas yang telah dilakukan sebelumnya. Rentang merupakan jarak antara data awal dengan data terakhir.

Adapun analisis visual antar kondisi mempunyai lima komponen, yaitu sebagai berikut :

1. Jumlah variable yang diubah.
2. Perubahan kecenderungan dan efeknya. Kecenderungan yang didapat dari grafik kondisi baseline-1 dengan intervensi yang menunjukan perubahan.
3. Perubahan Stabilitas. Data dikatakan stabil apabila data menunjukan kenaikan penurunan dan mendatar secara konsisten.
4. Perubahan Level. Perubahan data menunjukan perubahan data yang berubah. Terjadinya perubahan data adalah adanya selisih antara kondisi baseline-1 dan intervensi.
5. Data Overlap. Data sama antar dua kondisi. Tidak adanya perubahan dalam baseline- 1 dan interven

