

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif jenis eksperimen *Single Subject Research (SSR)*. (Kazdin & Tuma (1982) dalam Rully Charitas) mendefinisikan Single Subject Research sebagai desain penelitian untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan dengan kasus tunggal. Sebagaimana, Tawney & Gast (1984), Neuman & McCormick (1995), Sunanto, Takeuchi & Nakata (2005) mendefinisikan Single Subject Research sebagai metodologi penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengevaluasi suatu intervensi yang dilakukan pada suatu subjek atau individu tunggal. Metode penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran langsung efektif dalam kegiatan keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat pada anak tunarungu. Horner, Carr, Helle, McGee, Odom & Wolery (2005) juga menyatakan bahwa single subject research merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk mendefinisikan prinsip-prinsip dasar perilaku dan membangun praktik berbasis bukti. Oleh karena itu, Single Subject Research dapat dikatakan sebagai metode penelitian eksperimen untuk melihat dan mengevaluasi suatu intervensi tertentu atas perilaku dari suatu subjek tunggal dengan penilaian yang dilakukan berulang-ulang dalam suatu waktu tertentu. Dengan demikian, desain penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk melihat efektifitas dari model pembelajaran langsung dalam meningkatkan keterampilan vokasional tanah liat yang dapat menghasilkan produk akhir berdaya jual pada anak tunarungu.

Menurut Rosnow dan Rosenthal (dalam Prahmana, R.C., 2021, hlm.9) bahwa secara garis besar desain penelitian eksperimen dibedakan menjadi dua kelompok yaitu:

1. Desain kelompok (*group desain*) yaitu memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu. Desain ini digunakan untuk membandingkan kinerja (*performance*) antar kelompok individu.
2. Desain subyek tunggal (*single subject design*) memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Keunggulan metode *Single Subject Research (SSR)* adalah peneliti dapat melihat dengan cepat efek dari suatu intervensi dan cepat mengetahui apakah intervensi tersebut bekerja atau tidak. Selain itu, dengan metode ini peneliti dapat mengamati perubahannya dari hari ke hari, apabila diperlukan perubahan maka dapat segera dilakukan perubahan pada hari berikutnya.

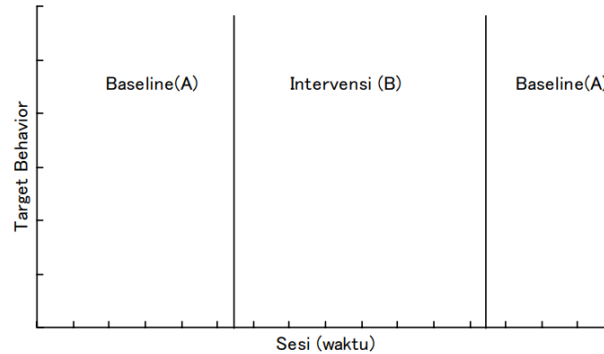
Hal ini yang membedakan dengan penelitian sampel besar yang membutuhkan waktu lama untuk menguji suatu intervensi dan melakukan analisis statistik serta pengetahuan yang diturunkan terbatas pada pernyataan dari efek intervensi suatu kelompok yang telah digeneralisasi dan bukan pernyataan efek intervensi tiap individu subyek penelitian. Berdasarkan alasan yang telah dipaparkan diatas, peneliti memilih menggunakan desain penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*) dengan desain A-B-A.

Desain A-B-A

Desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain dasar A-B, yang mana terdapat pengulangan kondisi baseline setelah intervensi dilakukan. Pada desain ini dasar penarikan kesimpulan atas hubungan fungsional variabel dependen dan variabel independen lebih kuat dari pada desain A-B (Sunanto J 2005). Perilaku sasaran diukur berulang kali selama 3 tahapan yaitu pertama, kondisi baseline (A); kedua, kondisi intervensi (B) dan ketiga, kondisi dimana intervensi ditarik dan kembali ke kondisi semula atau baseline (A2) (Neuman & McCormick, 1995). Pada ketiga tahapan tersebut dilakukan pengukuran secara kontinyu dan hingga data stabil. Logika dari desain ini adalah apabila 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 independen (Neuman & McCormick, 1995).

Gambar 3. 1 Desain A-B-A



Penjelasan: Gambar 3.1

A 1 = Baseline 1, adalah kondisi kemampuan anak tunarungu pada kegiatan keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*) sebelum dilakukan intervensi (pra-intervensi).

B = Intervensi, adalah kondisi intervensi pada kemampuan anak tunarungu dalam kegiatan keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*) dengan menerapkan model pembelajaran langsung

A2 = Baseline 2, adalah kondisi kemampuan anak tunarungu pada kegiatan keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*) setelah dilakukan intervensi (pasca-intervensi).

Menurut (Sunanto J 2005) prosedur desain A-B-A adalah:

- 1) Target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A1) dalam periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil;
- 2) Pengukuran dilanjutkan pada kondisi intervensi (B) secara terus-menerus sampai data mencapai kecenderungan level data yang jelas;
- 3) Pengukuran kembali dilakukan pada kondisi *baseline* (A2).

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian kali ini yaitu 1 orang anak tunarungu jenjang SMPLB kelas 7 yang mengikuti kegiatan keterampilan tanah liat.

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1.	EK	VII	P

Subjek merupakan anak tunarungu dengan kualifikasi tunarungu sedang dengan desibel antara 56-70 dB. Subjek masih memiliki sisa pendegaran pada telinga sebelah kiri, Pembelajaran subjek saat dikelas menggunakan metode ceramah, dan hal ini peneliti melihat saat observasi dirasa kurang cocok, karena anak sering kali bertanya berulang-ulang mengenai materi yang sedang dipelajari. Subjek merupakan siswi yang gemar dalam melakukan kegiatan keterampilan.

3.1.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Bina Harapan Bangsa Sindangkasih Ciamis yang beralamat di Jl. Kalapanunggal 1 No. 1 RT 32/ RW 10, Kec. Sindangkasih Kab. Ciamis, Jawa Barat (46268) Pemilihan lokasi ini dikarenakan dalam lokasi tersebut terdapat siswa tunarungu dan peneliti menemukan permasalahan tentang model pembelajaran keterampilan vokasional.

3.2 Definisi Operasional Variabel

3.2.1 Variabel Bebas

Variable bebas pada penelitian ini yaitu metode pembelajaran langsung. Model Pembelajaran Langsung merupakan salah satu model mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Arends, 1997: 64 dalam Hunaepi, dkk, 2014). Model pembelajaran ini dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Kardi.S, 1997: 6). Hal ini sesuai dengan pendapat Carin (1993: 82) bahwa model pembelajaran langsung

secara sistematis menuntun dan membantu siswa untuk melihat hasil belajar dari masing-masing tahap demi tahap.

Sintaks model pembelajaran langsung menurut Bruce dan Weil (dalam Hunaepi, 2014) adalah sebagai berikut :

1. Orientasi

Menjelaskan tujuan keterampilan vokasional dan mengajak siswa untuk mengenali alat dan bahan yang akan digunakan.

2. Presentasi

Guru menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan.

3. Latihan terstruktur

Guru memandu siswa untuk melakukan latihan-latihan. Peran guru yang penting dalam fase ini adalah memberikan umpan balik terhadap respon siswa dan memberikan penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi siswa yang salah.

4. Latihan terbimbing

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk mengakses kemampuan siswa untuk melakukan tugasnya. Pada fase ini peran guru adalah memonitoring dan memberikan bimbingan jika diperlukan.

5. Latihan Mandiri

Fase ini siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri, fase ini dapat dilalui siswa jika telah menguasai tahapan-tahapan pengerjaan tugas 80%-90% dalam fase bimbingan latihan.

3.2.2 Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*). Tanah liat (*clay*) merupakan bahan plastis yang dapat berubah menjadi keras dan tahan terhadap air setelah mengalami proses pengeringan dan pembakaran. Stepani

(dalam Prabawa Y, 2016) menyatakan bahwa, *Clay* merupakan suatu seni dari adonan tepung yang berbentuk plastisin dan dapat menghasilkan berbagai bentuk benda. Variabel ini akan diukur melalui tes kinerja/praktik yang melihat hasil atau produk akhir dari kemampuan siswa dalam melaksanakan langkah vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*).

Adapun uraian langkah-langkah keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*) bagi siswa tunarungu adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan keterampilan pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*).

Untuk bahan:

- Tanah liat jenis *Air dry clay*,
- Cat akrilik
- Varnish
- Manik-manik (optional)

Untuk alat yang digunakan:

- *Spatula*, digunakan ketika ingin membuat pola dan memberi tekstur benda.
- *Silicone*, menghaluskan bagian pinggir kerajinan *clay*.
- Penggaris, mengukur ketebalan adonan
- Kuas, untuk mewarnai *clay*.
- Pisau plastik, digunakan untuk memotong *clay*.
- Roll, untuk memipihkan adonan *clay*
- Cetakan bulat, untuk mencetak bentuk bulat
- Tempat cat, digunakan untuk menyimpan pewarna
- Wadah air

- b. Membentuk tanah liat (*air dry clay*)

- Memotong adonan awal menjadi adonan kecil yang akan dibuat untuk pembuatan tempat perhiasan
- Menguleni adonan. Menguleni berarti meremas *clay* secara berulang-ulang.
- Mengukur ketebalan adonan

- Memotong adonan yang telah diukur dengan rapih
- Membentuk adonan sesuai dengan objek yang telah ditentukan
- Menghaluskan bentuk adonan yang telah dibentuk
- c. Mengeringkan tanah liat (*air dry clay*) dengan sempurna
- d. Mewarnai tanah liat (*air dry clay*) dengan rapih dan kesesuaian warna yang bagus
- e. Mengeringkan tanah liat setelah proses pewarnaan dengan sempurna
- f. Memulaskan *varnish* (*finishing*) dengan rapih dan sempurna.

3.3 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono 2013) instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1. Kisi-kisi instrumen; 2. Tes perbuatan/unjuk kerja; 3. Lembar penilaian tes perbuatan/unjuk kerja. Instrumen tes kinerja yang digunakan, memiliki rentang nilai dalam mengukur kemampuan anak dalam melaksanakan langkah-langkah keterampilan membuat tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat yang melihat dari tahap pertama (A-1) bagaimana kondisi awal anak, setelah itu melihat bagaimana kondisi anak diberikan suatu perlakuan dengan model pembelajaran langsung (B) , tahap terakhir berupa penilain untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan yang dialami anak setelah diberi perlakuan (A-2). Tes Praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi (Widiyanto, 2018, hlm 44).

3.3.1.1 Menyusun butir-butir soal

Tabel 3. 2 Kisi- kisi instrument tes kinerja keterampilan vokasional membuat tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*)

No	Variabel Terikat	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat	1.1 Mempersiapkan alat dan bahan	1.1.1 Mampu mempersiapkan alat keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat berupa: <i>Spatula</i> , <i>Silicone</i> , Penggaris, Kuas, Pisau, Roll, Cetakan Bulat, Tempat cat, Wadah air.	1
			1.1.2 Mampu mempersiapkan bahan berupa Tanah liat jenis <i>Air dry clay</i> , Cat akrilik, Varnish, Manik-manik (optional)	2
		1.2 Membentuk tanah liat (<i>air dry clay</i>)	1.2.1 Mampu memotong adonan <i>clay</i> awal menjadi adonan <i>clay</i> kecil yang akan dibuat untuk pembuatan tempat perhiasan	3
			1.2.2 Mampu menguleni adonan <i>clay</i> . Menguleni berarti meremas <i>clay</i> secara berulang-ulang.	4
			1.2.3 Mampu mengukur ketebalan adonan <i>clay</i> yang akan dijadikan untuk pembuatan tempat perhiasan	5
			1.2.4 Mampu Memotong adonan <i>clay</i> yang telah diukur dengan rapih	6
			1.2.5 Mampu membentuk adonan <i>clay</i> sesuai dengan objek yang telah ditentukan	7
			1.2.6 Mampu menghaluskan bentuk adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk	8

Dila Dwi Putri Utami, 2024

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN VOKASIONAL PEMBUATAN TEMPAT PERHIASAN BERBAHAN DASAR TANAH LIAT (*AIR DRY CLAY*) BAGI ANAK TUNARUNGU DI SLB BINA HARAPAN BANGSA

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

No	Variabel Terikat	Aspek	Indikator	No Butir
		1.3 Mengeringkan tanah liat (<i>air dry clay</i>) dengan sempurna	1.3.1 Mampu mengeringkan tanah liat dibawah sinar matahari dengan hasil adonan <i>clay</i> halus dan tidak retak	9
		1.4 Mewarnai tanah liat (<i>air dry clay</i>) dengan rapih dan kesesuaian warna yang bagus	1.4.1 Mampu mencampur warna yang sesuai dengan warna yang sudah ditentukan	10
			1.4.2 Mampu mewarnai adonan <i>clay</i> dengan rapih dan sempurna	11
		1.5 Mengeringkan tanah liat setelah proses pewarnaan dengan sempurna	1.5.1 Mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk dan diberi warna sampai kering dengan sempurna	12
		1.6 Memulaskan <i>varnish (finishing)</i> dengan rapih dan sempurna.	1.6.1 Mampu memulaskan <i>varnish</i> dengan rapih pada adonan <i>clay</i> .	13
			1.6.2 Mengeringkan adonan <i>clay</i> yang sudah diberi <i>varnish</i>	14
		1.7 Hasil produk akhir	1.7.1 Bentuk produk sesuai dengan bentuk <i>clay</i> yang ditentukan saat kegiatan awal	15
			1.7.2 Kesesuaian warna produk sesuai dengan warna <i>clay</i> yang ditentukan di awal kegiatan	16

Tabel 3. 3 Butir isntumen tes kinerja keterampilan vokasional membuat tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*Air dry clay*)

Butir soal	Skor			Keterangan
	0	1	2	
1. Mempersiapkan alat keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat berupa: <i>Spatula, Silicone, Penggaris, Kuas, Pisau palstik, Roll, Ceatakan Bulat, Tempat cat, Wadah air.</i>				

Dila Dwi Putri Utami, 2024

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN VOKASIONAL PEMBUATAN TEMPAT PERHIASAN BERBAHAN DASAR TANAH LIAT (*AIR DRY CLAY*) BAGI ANAK TUNARUNGU DI SLB BINA HARAPAN BANGSA

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

2.	Mempersiapkan bahan berupa Tanah liat jenis <i>Air dry clay</i> , Cat akrilik, Varnish, Manik-manik (optional)				
3.	Memotong adonan <i>clay</i> awal menjadi adonan <i>clay</i> kecil yang akan dibuat untuk pembuatan tempat perhiasan				
4.	Menguleni adonan. Menguleni berarti meremas <i>clay</i> secara berulang-ulang.				
5.	Mengukur ketebalan adonan <i>clay</i> yang sudah ditentukan dalam pembuatan tempat perhiasan				
6.	Memotong adonan <i>clay</i> dengan rapi dan benar				
7.	Membentuk adonan <i>clay</i> sesuai dengan objek yang telah ditentukan				
8.	Menghaluskan bentuk adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk				
9.	Mengeringkan tanah liat dibawah sinar matahari dengan hasil adonan <i>clay</i> halus dan tidak retak				
10.	Mencampur warna yang sesuai dengan warna yang sudah ditentukan				
11.	Mewarnai adonan <i>clay</i> dengan rapih dan sempurna				
12.	Mengeringkan adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk dan diberi warna sampai kering dengan sempurna				
13.	Memulaskan <i>varnish</i> dengan rapih pada adonan <i>clay</i> .				
14.	Mengeringkan adonan <i>clay</i> yang sudah diberi <i>varnish</i>				
Butir Soal		Skor			Keterangan
		0	1	2	
15.	Bentuk produk sesuai dengan bentuk <i>clay</i> yang ditentukan saat kegiatan awal				
16.	Kesesuaian warna produk sesuai dengan warna <i>clay</i> yang ditentukan di awal kegiatan				

Tabel 3. 4 Penilaian Skor

No Butir	Skor 0	Skor 1	Skor 2
Kriteria	Tidak mampu	Mampu dengan bantuan	Secara mandiri
1	Subjek tidak mampu mempersiapkan alat yang dibutuhkan dengan lengkap (kurang dari 9 alat).	Subjek mampu mempersiapkan alat yang dibutuhkan dengan lengkap (9 alat) dengan bantuan	Subjek mampu mempersiapkan alat yang dibutuhkan dengan lengkap (9 alat) secara mandiri.
2	Subjek tidak mampu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan dengan lengkap (kurang dari 4 bahan).	Subjek mampu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan dengan lengkap (4 bahan) dengan bantuan	Subjek mampu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan dengan lengkap (4 bahan) secara mandiri.
3	Subjek tidak mampu memotong adonan <i>clay</i> awal menjadi adonan <i>clay</i> kecil yang akan dibuat untuk pembuatan tempat perhiasan	Subjek mampu memotong adonan <i>clay</i> awal menjadi adonan <i>clay</i> kecil yang akan dibuat untuk pembuatan tempat perhiasan dengan bantuan	Subjek mampu memotong adonan <i>clay</i> awal menjadi adonan <i>clay</i> kecil yang akan dibuat untuk pembuatan tempat perhiasan secara mandiri
4	Subjek tidak mampu menguleni adonan. meremas <i>clay</i> secara berulang-ulang.	Subjek mampu menguleni adonan. meremas <i>clay</i> secara berulang-ulang dengan bantuan	Subjek mampu menguleni adonan. meremas <i>clay</i> secara berulang-ulang secara mandiri

Dila Dwi Putri Utami, 2024

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN VOKASIONAL PEMBUATAN TEMPAT PERHIASAN BERBAHAN DASAR TANAH LIAT (AIR DRY CLAY) BAGI ANAK TUNARUNGU DI SLB BINA HARAPAN BANGSA

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

No Butir	Skor 0	Skor 1	Skor 2
Kriteria	Tidak mampu	Mampu dengan bantuan	Secara mandiri
5	Subjek tidak mampu mengukur ketebalan adonan <i>clay</i> yang sudah ditentukan untuk pembuatan tempat perhiasan	Subjek mampu mengukur ketebalan adonan <i>clay</i> yang sudah ditentukan untuk pembuatan tempat perhiasan dengan bantuan	Subjek mampu mengukur ketebalan adonan <i>clay</i> yang sudah ditentukan untuk pembuatan tempat perhiasan tanpa bantuan
6	Subjek tidak mampu memotong adonan <i>clay</i> dengan rapi dan benar	Subjek mampu memotong adonan <i>clay</i> dengan rapi dan benar dengan bantuan	Subjek mampu memotong adonan <i>clay</i> dengan rapi dan benar secara mandiri
7	Subjek tidak mampu membentuk adonan <i>clay</i> sesuai dengan objek yang telah ditentukan	Subjek mampu membentuk adonan <i>clay</i> sesuai dengan objek yang telah ditentukan dengan bantuan	Subjek mampu membentuk adonan <i>clay</i> sesuai dengan objek yang telah ditentukan secara mandiri
8	Subjek tidak mampu menghaluskan bentuk adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk	Subjek mampu menghaluskan bentuk adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk dengan bantuan	Subjek mampu menghaluskan bentuk adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk secara mandiri
9	Subjek tidak mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> dibawah sinar matahari dengan hasil adonan halus dan tidak retak	Subjek mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> dibawah sinar matahari dengan hasil adonan halus dan tidak retak dengan bantuan	Subjek mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> dibawah sinar matahari dengan hasil adonan halus dan tidak retak secara mandiri

No Butir	Skor 0	Skor 1	Skor 2
Kriteria	Tidak mampu	Mampu dengan bantuan	Secara mandiri
10	Subjek tidak mampu mencampur warna yang sesuai dengan warna yang sudah ditentukan	Subjek mampu mencampur warna yang sesuai dengan warna yang sudah ditentukan dengan bantuan	Subjek mampu mencampur warna yang sesuai dengan warna yang sudah ditentukan secara mandiri
11	Subjek tidak mampu mewarnai adonan dengan rapih dan sempurna	Subjek mampu mewarnai adonan dengan rapih dan sempurna dengan bantuan	Subjek mampu mewarnai adonan dengan rapih dan sempurna secara mandiri
12	Subjek tidak mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk dan diberi warna sampai kering dengan sempurna	Subjek mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk dan diberi warna sampai kering dengan sempurna dengan bantuan	Subjek mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> yang telah dibentuk dan diberi warna sampai kering dengan sempurna secara mandiri
13	Subjek tidak mampu memulaskan varnish dengan rapih pada adonan <i>clay</i>	Subjek mampu memulaskan varnish dengan rapih pada adonan <i>clay</i> dengan bantuan	Subjek mampu memulaskan <i>varnish</i> dengan rapih pada adonan <i>clay</i> secara mandiri
14	Subjek tidak mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> yang sudah diberi <i>varnish</i>	Subjek mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> yang sudah diberi <i>varnish</i> dengan bantuan	Subjek mampu mengeringkan adonan <i>clay</i> yang sudah diberi <i>varnish</i> secara mandiri
15	Bentuk produk tidak sesuai dengan bentuk <i>clay</i> yang ditentukan saat kegiatan awal	Bentuk produk cukup sesuai dengan bentuk <i>clay</i> yang ditentukan saat kegiatan awal dengan bantuan	Bentuk produk sesuai dengan bentuk <i>clay</i> yang ditentukan saat kegiatan awal secara mandiri

Dila Dwi Putri Utami, 2024

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN VOKASIONAL PEMBUATAN TEMPAT PERHIASAN BERBAHAN DASAR TANAH LIAT (AIR DRY CLAY) BAGI ANAK TUNARUNGU DI SLB BINA HARAPAN BANGSA

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

No Butir	Skor 0	Skor 1	Skor 2
Kriteria	Tidak mampu	Mampu dengan bantuan	Secara mandiri
16	Warna produk dengan kesesuaian warna produk tidak sesuai dengan contoh warna <i>clay</i> yang ditentukan di awal kegiatan	Warna produk dengan kesesuaian warna produk cukup sesuai dengan contoh warna <i>clay</i> yang ditentukan di awal kegiatan	Warna produk dengan kesesuaian warna produk sesuai dengan contoh warna <i>clay</i> yang ditentukan di awal kegiatan

Tabel 3. 5 Instrumen Kinerja

Instrumen	Ahli			Jumlah cocok	Jumlah tidak cocok	Jumlah Nilai
	1	2	3			
1. Mempersiapkan alat keterampilan vokasional pembuatan tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat berupa: <i>Spatula</i> , <i>Silicone</i> , Penggaris, Kuas, Pisau, Roll, Ceatakan Bulat, Tempat cat, Wadah air.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
2. Mempersiapkan bahan berupa Tanah liat jenis <i>Air dry clay</i> , Cat akrilik, Varnish, Manik-manik (optional)	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
3. Memotong adonan awal menjadi adonan kecil yang akan dibuat untuk pembuatan tempat perhiasan	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
4. Menguleni adonan. Menguleni berarti meremas clay secara berulang-ulang.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3

Dila Dwi Putri Utami, 2024

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN VOKASIONAL PEMBUATAN TEMPAT PERHIASAN BERBAHAN DASAR TANAH LIAT (AIR DRY CLAY) BAGI ANAK TUNARUNGU DI SLB BINA HARAPAN BANGSA

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

5.	Mengukur ketebalan adonan yang sudah ditentukan dalam pembuatan tempat perhiasan	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
6.	Memotong adonan dengan rapi dan benar	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
7.	Membentuk adonan sesuai dengan objek yang telah ditentukan	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
8.	Menghaluskan bentuk adonan yang telah dibentuk	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
9.	Mengeringkan adonan <i>clay</i> dibawah sinar matahari dengan hasil adonan halus dan tidak retak	Cocok	Tidak Cocok	Cocok	2	1	2
10.	Mencampur warna yang sesuai dengan warna yang sudah ditentukan	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
11.	Mewarnai adonan dengan rapih dan sempurna	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
12.	Mengeringkan tanah liat yang telah dibentuk dan diberi warna sampai kering dengan sempurna	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
13.	Memulaskan varnish dengan rapih pada adonan <i>clay</i>	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
14.	Mengeringkan adonan <i>clay</i> yang sudah diberi <i>varnish</i>	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
15.	Bentuk produk sesuai dengan bentuk <i>clay</i> yang	Cocok	Cocok	Cocok	3		3

Dila Dwi Putri Utami, 2024

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN VOKASIONAL PEMBUATAN TEMPAT PERHIASAN BERBAHAN DASAR TANAH LIAT (AIR DRY CLAY) BAGI ANAK TUNARUNGU DI SLB BINA HARAPAN BANGSA

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

ditentukan saat kegiatan awal						
16. Kesesuaian warna produk sesuai dengan warna <i>clay</i> yang ditentukan di awal kegiatan	Cocok	Cocok	Cocok	3		3

3.3.1.2 Uji Validitas

Peneliti menguji validitas instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi atau *content validity*. Adanya pengujian validitas terhadap butir soal ini, untuk mengetahui apakah soal cocok untuk diterapkan dan untuk mengetahui kecocokan antara pertanyaan dan materi yang telah ditentukan. Pengujian validitas dilakukan dengan cara *Expert Judgment*. Dengan cara menghitung presentase butir yang cocok dengan indikator/tujuan.

Gambar 3. 2 Menggunakan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

$$\Sigma f$$

Keterangan :

f = frekuensi cocok menurut penilai

Σf = jumlah penilai/ *Expert Judgment*

a. Uji validitas instrument penelitian

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 Dr. H. Dudi Gunawan, M.Pd. Kemudian, 2 orang guru di SLB Bina Harapan Bangsa Sindangkasih yaitu Pak Herman Kesmana, S.Pd sebagai Guru Keterampilan Vokasional Tanah Liat dan Ibu Yati Hidayati sebagai Guru Ahli Keterampilan di SLB Bina Harapan Bangsa.

Tabel 3. 6 Hasil uji validitas Instrumen penelitian

No Butir Soal	<i>f</i>	Presentase	Hasil
1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
2	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
3	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
4	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
5	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
6	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
7	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
8	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
9	2	$\frac{2}{3} \times 100 = 66,7\%$	Valid
10	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
11	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
12	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
13	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
14	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
15	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
16	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validitas instrumen, instrument dikatakan valid karena hasil akhir dari perhitungan mendapatkan nilai lebih dari 50%. Selain itu, Adapun beberapa saran yang diberikan oleh para ahli kepada peneliti yaitu sebagai berikut:

1. **Ahli 1:** sertakan kisi-kisi pada draft instrumen penelitian saat uji validasi
2. **Ahli 2:** pada poin 9 sebaiknya pada kalimat “Meringkaskan adonan *clay* dibawah sinar matahari dengan hasil adonan halus dan tidak retak”, kata tidak retak nya dihapuskan saja. Karena makna retak tidak retak seharusnya sudah ditentukan pada kegiatan menghaluskan adonan clay, dan hal tersebut tertera pada poin 8.

3.4 Sistem Pencatatan Data penelitian

Pencatatan data dalam penelitian kali ini menggunakan pencatatan data dengan observasi langsung. Prosedur pencatatan ini adalah kegiatan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mencatat data variabel terikat pada saat kejadian atau perilaku terjadi (Yuwono 2020)

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Nurdin & Hartati, 2019, hlm 173). Satuan data yang digunakan dalam pencatatan observasi langsung ini adalah magnitude. Menurut (Yuwono 2020) Magnitude merupakan satuan ukuran yang menunjukkan kualitas suatu respon. Respon adalah suatu kegiatan tertentu yang dapat diukur kualitasnya dengan satuan tertentu baik menggunakan alat ukur tertentu maupun tidak. Respon yang menjadi target behaviour dalam penelitian ini adalah keterampilan vokasional membuat tempat perhiasan berbahan dasar tanah liat (*air dry clay*)

3.5 Teknik Analisis data

Teknik analisis data Menurut (Sugiyono 2013) analisis data yang akan digunakan sudah jelas dengan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian . Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis visual terhadap grafik. Data

hasil penelitian disajikan dalam grafik garis. Dengan menampilkan grafik, peneliti akan lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subyek secara efisien, kompak, dan detail. Di samping itu, grafik juga akan mempermudah mengkomunikasikan kepada pembaca mengenai urutan kondisi eksperimen, waktu yang diperlukan setiap kondisi, menunjukkan variabel bebas dan terikat, disain yang digunakan, dan hubungan antara variabel bebas dan terikat (Yuwono 2020)

Komponen analisis visual dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

A. Analisis dalam kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi base line atau kondisi intervensi, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi komponen seperti yang dibicarakan di atas yakni tingkat stabilitas, kecenderungan arah, dan tingkat perubahan (*level change*) (Yuwono, I, 2018, hlm. 103). Komponen analisis visual dalam kondisi meliputi:

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data point atau banyaknya sesi yang dilakukan dalam kondisi baseline atau intervensi. Banyaknya panjang kondisi yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan. Namun, yang menjadi pertimbangan utama adalah tingkat ke stabilan data. banyaknya sesi dalam tiap kondisi dilakukan hingga data stabil.

b. Estimasi kecenderungan arah

Kecenderungan arah menunjukkan perubahan setiap data dari setiap sesi ke sesi, sehingga dengan kecenderungan arah dan level peneliti dapat menentukan pengaruh kondisi. Terdapat tiga macam kecenderungan arah yaitu meningkat, mendatar dan menurun, hal ini sesuai dengan tujuan dari intervensi yang diberikan (Prahmana 2021)

c. Jejak data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data yang lain dalam satu kondisi. Perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi dalam tiga kemungkinan, yaitu menaik, mendatar, dan menurun.

d. Level stabilitas dan rentang

Level stabilitas menunjukkan besar kecilnya rentang atau derajat deviasi dari suatu kelompok data tertentu. Data dikatakan stabil apabila rentang data atau derajat deviasinya rendah. Persentase stabilitas ditentukan dengan banyaknya data point dalam rentang (dilihat dari visualisasi data pada grafik garis) dibagi dengan banyaknya semua data point dikali 100%. Menurut Sunanto (dalam (Prahmana 2021) secara umum presentase stabilitas sekitar 80% hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil.

e. Level perubahan

Level perubahan menunjukkan besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Selisih data pertama dan data terakhir akan diberikan tanda. Jika membaik maka diberikan tanda positif (+), jika memburuk maka diberikan tanda negatif (-) dan jika tidak terjadi perubahan maka diberikan tanda (=).

B. Analisis antar kondisi

Komponen analisis visual antar kondisi meliputi:

a. Jumlah variabel yang diubah

Analisis data antar kondisi di dalamnya sebaiknya target behavior difokuskan pada satu perilaku.

b. Perubahan kecenderungan dan efeknya

Perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.

Kondisi kemungkinan dari besar kecenderungan arah grafik antar kondisi adalah:

- Mendatar ke mendatar
- Mendatar ke menaik
- Mendatar ke menurun
- Menaik ke menaik
- Menaik ke mendatar
- Menaik ke menurun
- Menurun ke menaik
- Menurun ke mendatar
- Menurun ke menurun

c. Perubahan stabilitas

Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah mendatar, menaik, atau menurun secara konsisten.

d. Perubahan level

Tingkat perubahan level data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama pada kondisi berikutnya. Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

C. Data overlap

Overlap dapat ditentukan dengan cara yaitu melihat batas atas dan batas bawah pada suatu kondisi baseline (A). Selanjutnya menghitung banyak data point pada suatu kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi A, kemudian menghitung presentase dan terakhir dilihat hasil perhitungan presentase overlapnya, semakin kecil presentase overlap maka semakin menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada target behavior (Prahmana 2021)