

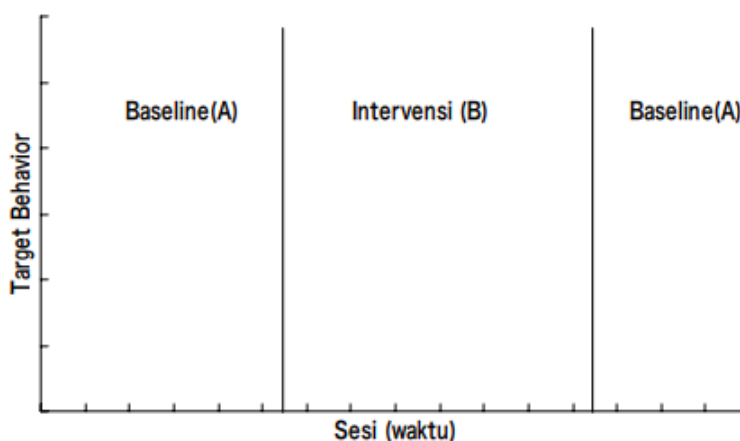
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Salah satu ciri dari pendekatan kuantitatif adalah data yang berbentuk kuantitas dengan kecenderungan berupa angka atau skor. Metode yang digunakan adalah Penelitian Subjek Tunggal (PST) atau yang biasa dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR) sehingga menitikberatkan pada teknik analisis yang dilakukan orang perorang, bukan secara kelompok (Barlow & Hersen, 1984). Oleh karena itu hasil penelitian berupa kasus yang terjadi bukan pada semua orang, maka hasil dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan (Susetyo, 2022).

SSR yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain SSR Reversal A-B-A. Adapun tahapan secara garis besar penggunaan desain ini ialah; pertama, mengukur kondisi baseline (A1), kemudian diukur kondisi intervensi (B), dan kemudian diukur kembali kondisi base line (A2). Pengukuran kondisi baseline kedua (A2) digunakan sebagai kontrol untuk fase intervensi, sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat. Adapun tabel desain A-B-A sebagai berikut;



3.2 Subjek Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat hal penting yang perlu diperhatikan yaitu mengenai populasi dan sampel. Dalam lingkungan pendidikan populasi dan sampel merupakan orang dan sekaligus adalah data atau sekor (Susetyo, 2022). Populasi

adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan (Darajat dan Abduljabar, 2014) sedangkan sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Darajat & Abduljabar, 2014).

Dalam penelitian ini, pemilihan subjek penelitian berdasarkan pada penggunaan teknik *Nonrandom Sampling* berjenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan suatu pertimbangan, misalnya sifat populasi dan ciri yang sebelumnya telah diketahui. *Purposive sampling* juga berarti teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu (Ridwan, 2013). Adapun dalam penelitian ini subjek penelitian yang dipilih adalah peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang (C1) yang masih kesulitan dalam melakukan operasi penjumlahan.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan seperangkat petunjuk mengenai sesuatu yang diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep (Sugiyono, 2014). Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi dalam jenis maupun tingkatnya yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian (Arikunto 2006; Hadi, 2001). Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab perubahan pada variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Let's Get Match*. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai penyalur pesan atau pembelajar, media pembelajar dapat berupa berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar tidak terbatas hanya pada cetak maupun audio, visual dan audio visual melainkan dapat berupa penggabungan ataupun jenis lainnya. Media pembelajaran *Let's Get Match*

merupakan media yang diperuntukan untuk mengenalkan anak dengan berbagai bentuk bangun datar, huruf maupun angka, dan materi-materi pembelajaran lainnya dimana dalam media ini anak dituntut untuk mencocokkan. Penelitian ini berfokus pada materi matematika berupa penjumlahan bilangan satuan. Sehingga isi konten materi dalam media pembelajaran *Let's Get Match* berkaitan dengan materi tersebut.

Berlanjut pada variabel terikat, variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan penjumlahan peserta didik disabilitas intelektual. Kemampuan berhitung mencakup kemampuan operasi hitung penjumlahan. Sangat penting bagi peserta didik disabilitas intelektual untuk belajar cara menghitung penjumlahan. Ini disebabkan oleh fakta bahwa kemampuan penjumlahan merupakan dasar dari kemampuan operasi hitung lainnya, seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian. Simbol angka biasanya digunakan untuk menghitung. Bahasa simbol dapat digunakan sebagai pengganti angka. Kemampuan untuk mengoperasikan hitung penjumlahan adalah pembelajaran penting bagi siswa disabilitas intelektual. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kita sering menggunakan aplikasi pembelajaran matematika setiap hari. Dalam hal uang sebagai alat tukar, misalnya. Dalam operasi penjumlahan, gunakan angka untuk menyebutkan sifat dan jumlah benda. Heruman (2008) mengatakan bahwa belajar matematika, terutama operasi hitung penjumlahan, dibagi menjadi tiga tahapan: penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Heruman berpendapat bahwa pemberian konsep yang tepat dilakukan dengan menggunakan media yang sederhana, tetapi dengan cara yang tepat sehingga siswa dapat memahami dan memahami ide dengan lebih cepat.

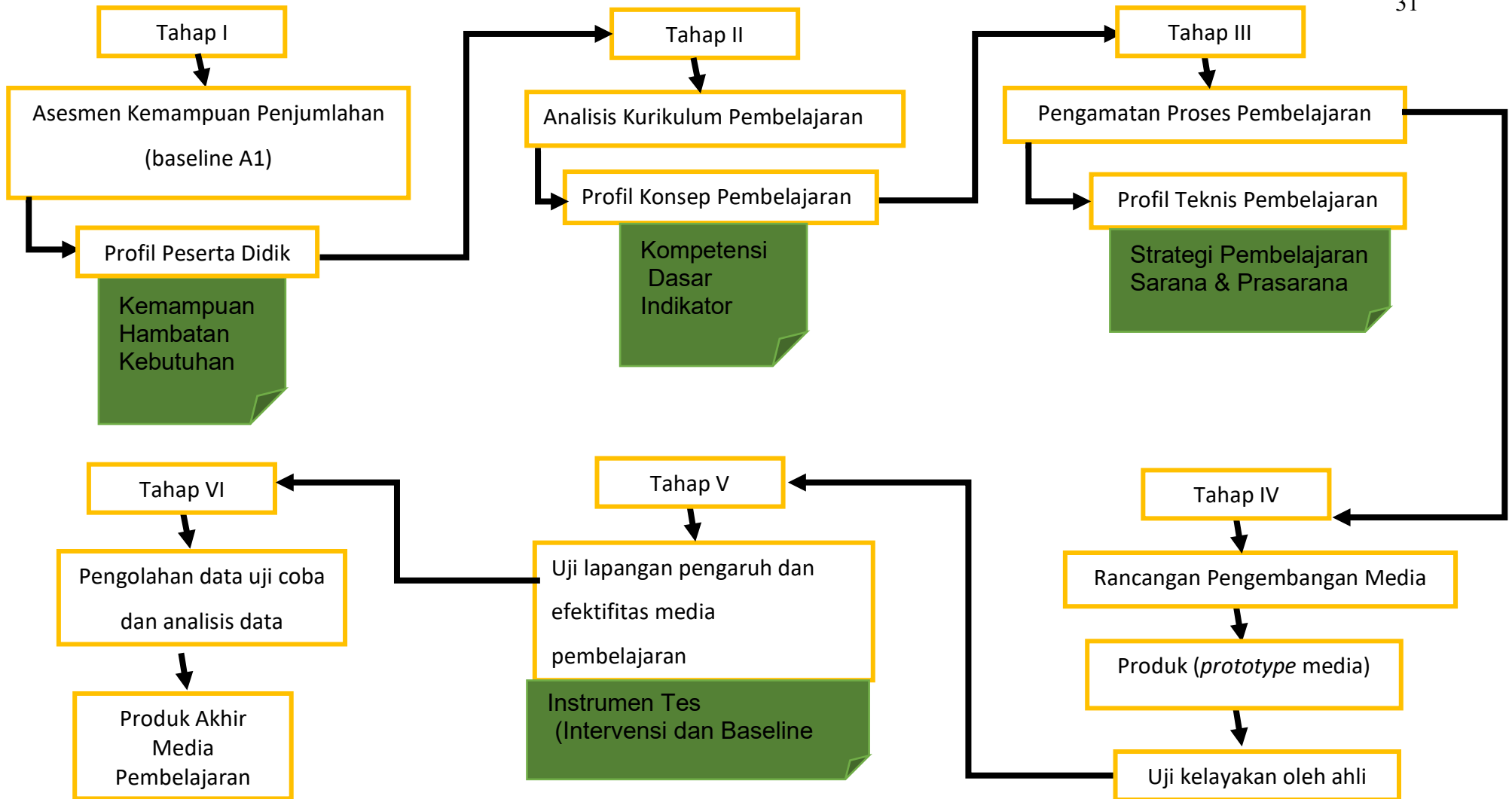
3.4 Prosedur Penelitian

Bagian ini memaparkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan, yaitu: Melakukan studi pendahuluan, studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi peserta didik mengenai kemampuan, hambatan dan kebutuhan. Kemudian berlanjut menganalisis kurikulum pembelajaran yang digunakan di sekolah sekaligus melakukan pengamatan pembelajaran di kelas. dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Peneliti menentukan fokus utama topik

penelitian untuk kemudian diurai dan dikaji sekaligus membuat batasan masalah yang jelas.

Selanjutnya peneliti akan melakukan perancangan media pembelajaran dengan berbekal data-data yang sudah didapat lalu kemudian rancangan tersebut dilakukan uji kelayakan oleh para ahli. Apabila rancangan mendapatkan hasil yang layak maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba media pembelajaran kepada subjek penelitian sekaligus mengambil data untuk dianalisis mengenai pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan terhadap kemampuan menjumlah sebagaimana variabel terikat dalam penelitian ini.

Berkenaan dengan apa yang telah dideskripsikan di atas, untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur prosedur penelitian yang dilakukan, maka prosedur penelitian ditampilkan dengan menggunakan *bagai/flowchart* sebagai berikut;



3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data secara keseluruhan dalam proses penelitian agar pekerjaannya lebih mudah juga hasilnya lebih baik dan tepat, sebuah instrumen yang baik yaitu instrumen yang terpenuhi persyaratan validitas dan reliabilitasnya. (Moleong., 2012; Sanjaya, 2013; Susetyo, 2022). Berikut kisi-kisi instrumen dan instrumen kemampuan menjumlah matematika yang diteskan kepada peserta didik disabilitas intelektual yang dijadikan subjek penelitian.

Kisi-Kisi Instrumen kemampuan menjumlah PDDI

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal
3.1 Mengetahui bilangan asli sampai 10	Menghitung benda	1
	Menjodohkan lambang bilangan dengan jumlah benda	2
	Mengurutkan lambang bilangan	3
	Menuliskan lambang bilangan	4
	Melengkapi lambang bilangan yang hilang	5
3.2 Mengetahui konsep penjumlahan bilangan asli yang hasilnya maksimal 10	Menghitung penjumlahan dua bilangan 1-9 dengan 0 dengan sifat identitas	6
	Menghitung penjumlahan dua bilangan antara 1-9 dengan 1	7
	Menghitung penjumlahan dua bilangan antara 1-8 dengan 2	8
	Menghitung penjumlahan dua bilangan antara 1-9 dengan 1 dengan sifat komutatif	9
	Menghitung penjumlahan dua bilangan antara 1-7 dengan 3	10

Dalam penelitian ini juga terdapat Instrumen kelayakan dan efektifitas media pembelajaran. Instrumen kelayakan media diperuntukan kepada ahli untuk memberikan kelayakan terhadap media pembelajaran. Selanjutnya instrumen efektifitas penggunaan media pembelajaran diperuntukan kepada pengguna (guru) untuk memberikan respon/tanggapan mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran, pengisian instrumen ini tentunya dilakukan setelah guru menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran di kelas.

3.5.1 Kisi-Kisi Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Kisi-kisi uji kelayakan media meliputi 3 (tiga) aspek yaitu; tampilan, materi, dan pengguna. Masing-masing aspek terdiri dari komponen dan beberapa indikator. Berikut kisi-kisi uji kelayakan media yang telah disusun;

Kisi-Kisi Uji Kelayakan Media Pembelajaran <i>Let's Get Match</i> Oleh Ahli			
No	Aspek	Komponen	Indikator
1	Tampilan	a) <i>Layout</i> /tata letak	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi
			2. Ketepatan proporsi tata letak (<i>layout</i>)
		b) Tipografi (keterbacaan)	3. Ketepatan pemilihan jenis font
			4. Ketepatan ukuran font
			5. Ketepatan warna tulisan
		c) Gambar	6. Komposisi gambar
			7. Ukuran gambar
			8. Kualitas gambar
		d) Kemasan	9. Daya tahan (keawetan) media
			10. Kesesuaian tampilan dengan isi
			11. Kemenarikn tampilan media
2.	Materi/Isi	e) Kurikulum	12. Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar Matematika SDLB C-1
			13. Kesesuaian dengan ruang lingkup matematika
			14. Kejelasan materi
			15. Kelengkapan materi
3.	Pengguna	f) Guru	16. Kesesuaian dengan guru
			17. Fleksibilitas (dapat digunakan secara

			mandiri dan terbimbing)
			18. Kelengkapan petunjuk penggunaan
			19. Tampilan petunjuk penggunaan
			20. Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran
		g) Peserta didik	21. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
			22. Menstimulasi keaktifan pembelajaran
			23. Kesesuaian materi
			24. Kesesuaian jumlah materi
			25. Melatih aspek kognitif dan psikomotorik

3.5.2 Kisi-Kisi Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran

Kisi-Kisi Instrumen Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Let's Get Match</i> Oleh Guru			
No	Aspek	Komponen	Indikator
1.	Isi/Materi	a) Kurikulum	1) Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar Matematika SDLB C-1
			2) Kesesuaian dengan materi pelajaran
2.	Operasional	b) Pembelajaran	3) Kemudahan penggunaan
			4) Kejelasan petunjuk penggunaan
			5) Menunjang minat peserta didik dalam pembelajaran
			6) Menunjang kemandirian peserta didik dalam pembelajaran
			7) Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran

			8) Kesesuaian antara jumlah materi dengan durasi pembelajaran
			9) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
			10) Memberikan pengaruh positif pada hasil belajar

3.6 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada instrumen pengambilan data kuantitatif yaitu instrumen asesmen kemampuan penjumlahan dan kelayakan media. Sedangkan untuk data berupa kualitatif dilakukan uji keabsahan data dengan membercheck.

Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa interpretasi tes sesuai dengan penggunaannya (Creswell, 2015). Dengan kata lain, uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid dan memiliki kemampuan untuk mengevaluasi topik penelitian. Sebelum alat ukur diuji, validitas penelitian diuji melalui penilaian profesional atau penilaian ahli dalam bidang tertentu (Azwar dalam Susetyo, 2015). Menurut Lawse (Susetyo, 2015) uji kelayakan media pembelajaran Let's Get Match dan uji efektifitas penggunaan media pembelajaran Let's Get Match akan dilakukan dengan menggunakan rumus penghitungan CH Lawse yang dikenal sebagai Content Validaty Ratio (CVR). Uji kelayakan berdasarkan rasio kecocokan para ahli, dan penilaian didasarkan pada penting atau tidak penting. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

ne = jumlah ahli yang menilai penting

n = jumlah keseluruhan ahli

Butir soal diterima jika butir soal memiliki nilai CVR sama atau lebih dengan Nilai Kritis CVR (≥ 1.00), sedangkan jika nilai CVR kurang dari Nilai Kritis CVR (< 1.00) maka butir soal ditolak.

Fransisca Diyan Inge Wulandari, 2024

MEDIA PEMBELAJARAN LET'S GET MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENJUMLAH PADA PESERTA DIDIK DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG

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

3.7 Teknik Pengambilan data

Pengumpulan data berarti mengidentifikasi dan menyeleksi informan untuk penelitian dan mengumpulkan informasi dengan menanyakan, pengisian angket, sejumlah pertanyaan atau observasi (Creswell, 2015). Teknik pengumpulan data dalam pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik untuk menganalisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan instrumen (alat pengambilan data). Analisis data yang didapat dari instrumen kelayakan media pembelajaran dan efektifitas penggunaan media pembelajaran dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \dots\%$$

Klasifikasi kategori:

> 81%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
20% - 60%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Teknik analisis data pada data instrumen kemampuan menjumlah peserta didik disabilitas yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *Let's Get Match* terhadap kemampuan menjumlah dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Statistika deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk menggambarkan keadaan subjek tertentu yang diteliti, tanpa memberikan kesimpulan pada kelompok yang lebih luas (Susetyo, 2022) atau dengan kata lain kesimpulan tidak berlaku secara general. Mengingat data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan Penelitian Subjek Tunggal (PST) maka teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut;

A. Analisis dalam Kondisi

- a. Panjang Kondisi: Panjang kondisi menunjukkan banyaknya sesi dan data yang ada dalam suatu fase atau kondisi. •

- b. Kecenderungan Arah: Dalam situasi di mana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis sama, garis lurus yang melintasi semua data dapat digunakan untuk menunjukkan kecenderungan arah.
- c. Tingkat stabilitas menunjukkan seberapa homogen data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat dihitung dengan menghitung jumlah data yang berada di atas dan di bawah rata-rata.
- d. Jejak data adalah perubahan dari satu data ke data lain dalam suatu kondisi. Ada tiga kemungkinan jejak data: naik, turun, dan mendatar.
- e. Tingkat perubahan menunjukkan seberapa besar perubahan antara dua data. Tingkat perubahan dapat dihitung baik untuk data dalam kondisi maupun tanpa kondisi.
- f. Rentang: Jarak antara data pertama dan terakhir dalam sekelompok data tertentu disebut sebagai rentang. Rentang ini memberikan informasi melalui analisis tingkat perubahan.

B. Analisis Antar Kondisi

- a. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya: Perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi dasar dan intervensi menunjukkan makna perubahan yang disebabkan oleh intervensi dalam analisis data antar kondisi.
- b. Perubahan stabilitas dan efeknya: Sebuah sederet data dikatakan stabil jika arahnya konsisten (mendatar, menaik, atau menurun).
- c. Perubahan level data: Ini menunjukkan seberapa banyak data berubah. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, tingkat (level) perubahan data antara kondisi menunjukkan perbedaan antara data pertama pada kondisi intervensi dan data terakhir pada kondisi baseline.
- d. Data tumpang tindih adalah data yang terjadi pada kedua kondisi tersebut dan menunjukkan tidak adanya data yang sama.