

BAB III

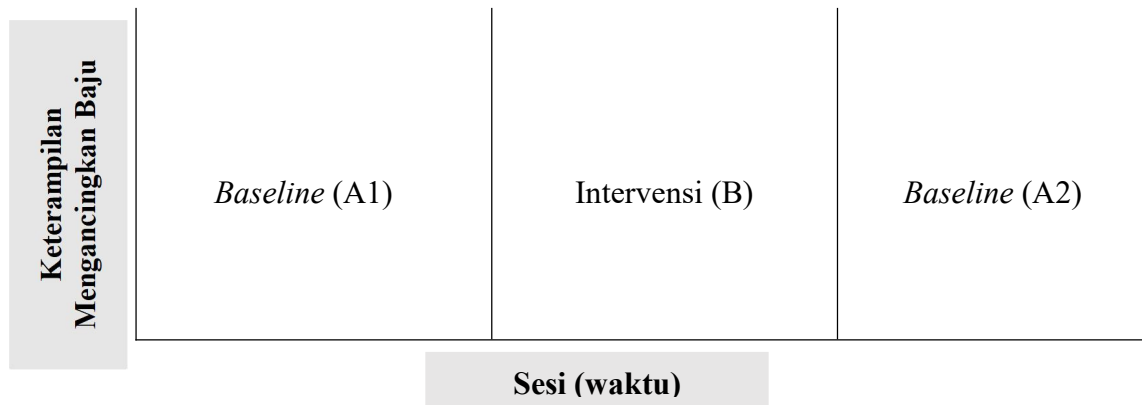
METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR). *Single Subject Research* dapat diartikan sebagai suatu metodologi penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat hasil dari suatu intervensi pada subjek dalam hal ini yaitu individu tunggal (Sunanto, Takeuchi & Nakata dalam Prahmana, 2021, hlm. 9). Prahmana (2021) juga mengungkapkan bahwa Metode penelitian *Single Subject Research* memungkinkan analisis yang jelas tentang korelasi antara intervensi dan perubahan perilaku yang terjadi. Metode SSR dipilih karena metode ini berfokus pada perilaku subjek secara individu sehingga cocok bagi anak berkebutuhan khusus dan dapat menjabarkan secara jelas perubahan perilaku subjek dari efek pemberian intervensi yang dilakukan secara berulang-ulang.

Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Desain ini dipilih karena perlunya pengulangan *baseline* (A) untuk mengetahui dan memastikan bahwa intervensi yang dilakukan memberikan efek atau menjadi penyebab perubahan perilaku (keterampilan mengancingkan baju). Neuman & McCornick (dalam Prahmana, 2021) menjelaskan bahwa pada penggunaan desain A-B-A perilaku subjek diukur dalam tiga tahapan. Tahapan ini diawali kondisi *baseline* (A1) kemudian dilanjutkan pada tahapan kedua yaitu kondisi intervensi (B) dan tahapan terakhir yaitu intervensi yang kemudian ditarik dan kembali pada keadaan awal atau *baseline* (A2).

Pengambilan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan tes kinerja menggunakan instrumen mengancingkan baju yang telah divalidasi. Bentuk instrumen pada penelitian ini yaitu berkaitan dengan kegiatan mengancingkan baju yang disusun berdasarkan *task analysis*. Berikut ini tabel desain penelitian A-B-A.



Gambar 3.2. Desain A-B-A

3.2 Subjek dan Tempat Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah salah satu peserta didik *cerebral palsy* di SLB Negeri Cileunyi. Subjek saat ini berada di kelas 10 SMALB. Subjek mampu melakukan mobilisasi dengan berjalan secara mandiri tanpa alat bantu walaupun keseimbangan subjek masih kurang. Kemampuan komunikasi subjek sudah baik. Subjek mampu melakukan komunikasi dua arah dengan artikulasi yang jelas. Subjek juga mampu melakukan interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya seperti guru dan teman sebayanya.

Subjek mengalami kekakuan (spastik) pada anggota gerak bagian kiri (tangan dan kaki kiri) sehingga berdampak pada aktivitas sehari-hari yang membutuhkan gerakan dua tangan termasuk pada aspek berpakaian. Kondisi *cerebral palsy* pada subjek juga berdampak pada penglihatannya. Subjek mampu berpakaian menggunakan kaus secara mandiri namun masih membutuhkan bantuan ketika menggunakan baju berkancing seperti kemeja atau seragam sekolah. Hal tersebut, dikarenakan subjek masih kesulitan saat mengancingkan baju. Posisi tangan dan jari subjek ketika memegang kancing masih belum tepat sehingga subjek belum mampu memasukkan kancing ke lubangnya. Oleh karena itu, subjek membutuhkan latihan rutin untuk meningkatkan keterampilan mengancingkan baju. Subjek juga memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian subjek.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SLB Negeri Cileunyi yang berlokasi di Jalan Pandanwangi Cibiru Indah III, Desa Cibiru Hilir, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

3.3 Definisi Operasional Variabel

3.3.1 Variabel Intervensi

Pipe cleaner merupakan suatu kata benda (*noun*) yang didefinisikan sebagai “*a short length of twisted flexible wires covered with tufted fabric, used to clean the stem of a smoker's pipe and for various handicrafts*” [kabel fleksibel pendek yang dipilin dan dilapisi kain berumbai, digunakan untuk membersihkan batang pipa perokok dan untuk berbagai kerajinan tangan] (Oxford English Dictionary, 2023). Media *pipe cleaner* akan digunakan sebagai media dalam mengembangkan keterampilan mengancingkan baju. Pada penelitian ini media *pipe cleaner* digunakan sebagai media dalam kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan *pre-button skills* termasuk pada aspek motorik halus yaitu koordinasi mata-tangan dan *finger grasp*. Jenis *pipe cleaner* yang digunakan adalah *craft pipe cleaner* yang biasanya digunakan untuk membuat kerajinan tangan.

Pada penelitian ini penggunaan media *pipe cleaner* disusun ke dalam beberapa tahapan berdasarkan keterampilan prasyarat yang dibutuhkan dalam keterampilan mengancingkan baju. Intervensi dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan. Tahapan kegiatan menggunakan media *pipe cleaner* dalam penelitian ini yaitu (1) membentuk *pipe cleaner* sesuai pola pada kartu; (2) memasukkan *pipe cleaner* ke dalam celengan; (3) memasukkan dan menarik *pipe cleaner* melalui lubang kancing; dan (4) meronce menggunakan *pipe cleaner* dan manik-manik.

3.3.2 Variabel Target (*Target Behaviour*)

Keterampilan mengancingkan baju adalah menghubungkan dua lapisan kain yang saling bertumpuk dengan menggunakan kancing secara berurutan (Miranti, Asmianti & Pratama, 2021, hlm. 82). Keterampilan mengancingkan baju diukur

melalui tes perbuatan dengan jenis kancing lubang (*flat button*). *Target behavior* dalam penelitian ini yaitu subjek mampu mengancingkan baju (seragam sekolah) dengan rapi dan tepat. Langkah-langkah mengancingkan baju diantaranya yaitu (1) menyubit kancing; (2) mencocokkan lubang kancing; (3) memasukkan kancing ke dalam lubangnya; (4) memegang sisi kancing yang telah masuk; dan (5) menarik kancing keluar.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun untuk mengukur keterampilan mengancingkan baju anak *cerebral palsy* melalui tes perbuatan. Kisi-kisi instrumen penelitian disusun berdasarkan definisi operasional variabel. Instrumen penelitian ini nantinya akan diuji validitas melalui *expert judgment*.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Mengancingkan Baju

Variabel	Indikator	No. Soal
1. Keterampilan mengancingkan baju adalah menghubungkan dua lapisan kain yang saling bertumpuk dengan menggunakan kancing secara berurutan.	1.1 Memegang tepi kancing dengan tangan kanan.	1,6, 11,16
	1.2 Mencocokkan lubang kancing.	2,7, 12,17
	1.3 Memasukkan kancing ke dalam lubang.	3,8, 13,18,
	1.4 Memegang sisi kancing yang telah masuk.	4,9, 14,19,
	1.5 Menarik kancing keluar.	5,10, 15,20

3.4.2 Uji Validitas

Uji validitas instrumen penelitian ini adalah validitas isi melalui *expert judgment* kepada tiga ahli sesuai dengan bidangnya. Ahli terdiri dari satu orang

dosen program studi pendidikan khusus spesialisasi anak dengan hambatan motorik dan dua orang guru kelas di rombongan belajar anak dengan hambatan motorik.

Tabel 3. 2 Daftar Nama *Expert Judgment*

No.	Nama	Jabatan
1.	Nita Nitiya Intan Tanbrin, M.Pd.	Dosen Pendidikan Khusus UPI
2.	Mei Asmarani, S.Pd.	Guru SLB Negeri Cileunyi
3.	Irma Suminar, S.Pd.	Guru SLB Negeri Cileunyi

Butir instrumen dianggap valid apabila memenuhi 50% kecocokannya dengan indikator (Susetyo dalam Yusrizal 2016, hlm. 217). Hasil penilaian dari para ahli dihitung dengan rumus persentase sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi cocok menurut ahli

Σf = Jumlah *expert judgment*

Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Menurut Para Ahli

No.	Butir Instrumen	Penilaian			Jumlah		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Memegang tepi kancing pertama dengan tangan kanan.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
2.	Memegang lubang kancing pertama dengan tangan kanan.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
3.	Memasukkan kancing pertama ke dalam lubang sehingga tepat berada di dalam lubang.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
4.	Memegang sisi kancing pertama yang telah masuk.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
5.	Menarik kancing pertama keluar.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
6.	Memegang tepi kancing kedua dengan tangan kanan.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
7.	Memegang lubang kancing kedua dengan tangan kanan.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
8.	Memasukkan kancing kedua ke dalam lubang sehingga tepat berada di dalam lubang.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
9.	Memegang sisi kancing kedua yang telah masuk.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
10.	Menarik kancing kedua keluar.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
11.	Memegang tepi kancing ketiga	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-

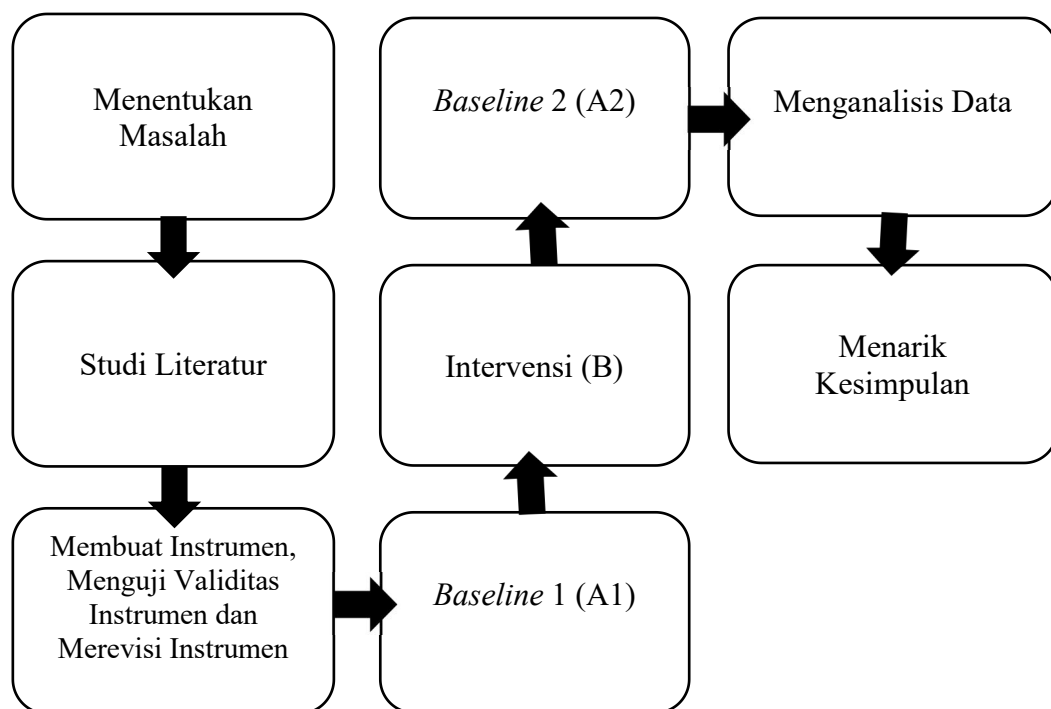
	dengan tangan kanan.						
12.	Memegang lubang kancing ketiga dengan tangan kanan.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
13.	Memasukkan kancing ketiga dalam lubang sehingga tepat berada di dalam lubang.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
14.	Memegang sisi kancing ketiga yang telah masuk.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
15.	Menarik kancing ketiga keluar.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
16.	Memegang tepi kancing keempat dengan tangan kanan.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
17.	Memegang lubang kancing keempat dengan tangan kanan.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
18.	Memasukkan kancing keempat ke dalam lubang sehingga tepat berada di dalam lubang.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
19.	Memegang sisi kancing keempat yang telah masuk.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-
20.	Menarik kancing keempat keluar.	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	-

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Nomor Butir Instrumen	Frekuensi Setuju	Persentase	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	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	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
17	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

18	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
19	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
20	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

3.5 Prosedur Penelitian



Gambar 3.2. Prosedur Penelitian

Menentukan masalah atau kasus menjadi tahapan awal dalam prosedur penelitian. Peneliti pergi ke lapangan untuk melakukan pencarian kasus yang berkaitan dengan bidang pendidikan khusus. Setelah menentukan masalah, kemudian peneliti melakukan studi literatur terkait kasus yang telah ditentukan dan disetujui oleh dosen pembimbing. Studi literatur berkaitan dengan anak *cerebral palsy* dan solusi dari permasalahan yang ditemukan di lapangan. Tahapan selanjutnya yaitu membuat instrumen berdasarkan hasil studi literatur.

Pembuatan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku pada subjek.

Instrumen yang telah disusun kemudian diuji validitasnya melalui *expert judgment*. Setelah melakukan uji validitas dan merevisi instrumen, peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan instrumen yang telah diuji sebelumnya. Dimulai dari *baseline 1 (A1)*, intervensi (B), hingga *baseline 2 (A2)*. Selanjutnya, peneliti kemudian menganalisis data menggunakan perhitungan *Single Subject Research (SSR)*. Setelah itu barulah peneliti menarik kesimpulan terkait apakah media *pipe cleaner* dapat meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak *cerebral palsy* spastik di SLB Negeri Cileunyi.

3.6 Analisis Data

Peneliti menganalisis data hasil temuan menggunakan analisis visual untuk membandingkan kondisi *baseline* dan kondisi intervensi yang nantinya diinterpretasikan melalui data grafik. Prahmana (2021, hlm. 25) mengungkapkan komponen dalam analisis visual diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi merujuk pada analisis perubahan data dalam satu keadaan saja misalnya pada kondisi intervensi saja. Komponen analisis dalam kondisi mencakup panjang kondisi (jumlah sesi yang diamati dari titik data), kecenderungan arah (deskripsi mengenai perilaku subjek), kecenderungan stabilitas (untuk menilai kestabilan setiap fase), jejak data (menyatakan bahwa setiap data saling terkait secara berkesinambungan), level stabilitas, dan level perubahan.

2. Analisis antar Kondisi

Analisis antar kondisi mencakup jumlah variabel, perubahan kecenderungan arah, perubahan kecenderungan stabilitas (mengamati perubahan fase berdasarkan analisis kondisi), perubahan level (perubahan berdasarkan perbedaan titik data), dan persentase *overlap* (mengidentifikasi dampak intervensi terhadap perubahan baik atau buruk dalam perilaku target).