

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

Variabel dapat diartikan sebagai atribut dalam penelitian berupa benda atau kejadian yang dapat diamati dan dapat diukur perubahannya. Sesuai pernyataan yang dikemukakan oleh Sunanto, dkk (2006, hlm. 12) yang mengatakan bahwa “variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati”. Variabel terbagi menjadi dua yakni variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent), adapun penjelasannya sebagai berikut :

- 1) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)
- 2) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2009, hlm. 61).

Berdasarkan penelitian SSR istilah variabel bebas dikenal dengan istilah target behavior yaitu tingkah laku yang menjadi sasaran yang akan dirubah. Sedangkan, variabel terikat dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunanto, j. dkk (2006, hlm. 12) yang mengatakan bahwa “variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama perilaku sasaran atau target behavior. Sementara itu, variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan”.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan edukatif-puzzle gambar. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan tanpa adanya paksaan yang bersifat mendidik bagi subjek yang melakukannya. Hana (2013) menyebutkan bahwa ”kata puzzle berasal dari bahasa Inggris = teka-teki atau bongkar pasang, puzzle adalah media yang dimainkan dengan cara

bongkar pasang”. Jadi, secara konseptual permainan edukatif-puzzle gambar adalah kegiatan membongkar pasang sebuah gambar yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan bersifat mendidik.

Secara operasional permainan edukatif-puzzle gambar dalam penelitian ini adalah menyusun potongan-potongan gambar dan ditempelkan pada sebuah kertas dengan menggunakan lem. Puzzle gambar digunakan dalam penelitian ini dikarenakan permainan puzzle dapat melatih konsentrasi anak. Dalam <http://sidikjaricerdas.wordpress.com/2010/08/09/bermain-puzzle-melatih-konsentrasi-anak/> (2010) menyebutkan bahwa :

Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika merangkai kepingan-kepingan *puzzle*. Beberapa keterampilan dipelajari anak lewat permainan yang mencerdaskan ini.

Prosedur dalam latihan ini yaitu :

1. Mengkondisikan tempat yg akan dijadikan pelaksanaan latihan dengan menyiapkan kursi dan meja yang ditelakan saling berhadapan ataupun duduk di karpet. Disesuaikan dengan tempat yang akan dijadikan tempat penelitian.
2. Menyiapkan *puzzle* berupa potongan gambar, kertas untuk menempelkan potongan gambar dan lem di atas meja atau di tempat yang telah di kondisikan.
3. Mengkondisikan anak untuk dapat mengikuti latihan dengan mendudukan anak di kursi atau duduk di karpet yang behadapan dengan peneliti.
4. Menunjukkan keramahan kepada anak sebelum melakukan latihan dengan senyuman yang ramah dan mengajak anak untuk berbicara mengenai anak seperti menanyakan kabar anak, menanyakan perasaan anak dan lain-lain.
5. Memberitahukan aturan main dalam permainan edukatif-*puzzle* gambar.
6. Memberikan contoh terlebih dahulu pada anak mengenai aturan main *puzzle* gambar.
7. Memberikan kesempatan bertanya kepada anak sebelum memulai latihan.
8. Mempersilahkan anak untuk melakuakan permainan edukatif-*puzzle* gambar dengan bimbingan dari peneliti.

9. Mengoreksi pekerjaan anak, apabila ada gambar yg terlewat untuk ditempelkan peneliti memberi kesempatan kepada anak untuk mengulanginya.
10. Mengevaluasi hasil pekerjaan anak,.
11. Memberi nilai pada hasil pekerjaan anak.
12. Memberikan motivasi sebelum kegiatan latihan di tutup agar anak mau mengikuti latihan selanjutnya.

b. Variabel Terikat (Target Behavior)

Variabel terikat dalam SSR dikenal dengan istilah target behavior (perilaku sasaran). Target behavior pada penelitian ini adalah peningkatan kemampuan konsentrasi. menurut Baihaqi, M. Dkk (2005, hlm. 72) menyatakan bahwa

Perhatian dapat diartikan sebagai pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu objek. Perhatian berkaitan dengan kesadaran (*awareness*) dan ingatan (*memory*). Perhatian sering juga disebut dengan konsentrasi”.

Konsentrasi merupakan suatu usaha seseorang untuk memfokuskan perhatiannya pada apa yang dilakukan dalam waktu tertentu dengan mengabaikan rangsangan di luar hal yang sedang dilakukan, dengan kemampuan konsentrasi yang dimiliki membuat seseorang mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan akan memahami instruksi yang diberikan.

Konsentrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berapa lama anak mampu fokus dan memusatkan perhatiannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kriteria kemampuan dalam penelitian ini adalah anak mampu fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya. Kemampuan tersebut diukur sebelum, selama dan setelah dilakukan intervensi. Pencatatan data perhitungan kemampuan anak dilakukan setelah diadakannya intervensi. Intervensi yang dilakukan adalah permainan edukatif-*puzzle* gambar yang dilakukan dalam waktu 15 menit dan kemudian pencatatan data mengukur kemampuan konsentrasi anak dilakukan dalam hitungan waktu, setelah dilakukan intervensi sebelumnya. Tes yang diberikan kepada anak untuk melihat kemampuan konsentrasi anak setelah dilakukan intervensi adalah memberikan tugas kepada anak untuk mewarnai

gambar. Mewarnai gambar di ambil sebagai tes kemampuan konsentrasi karena mewarnai merupakan suatu kegiatan yang menuntut anak untuk mampu berkonsentrasi dalam menyelesaikannya dan mewarnai gambar dapat dijadikan penghargaan bagi anak karena dapat menyelesaikan puzzle gambar yang ia kerjakan sebelumnya. Gambar pada *puzzle* sama dengan gambar yang akan di warnai sehingga antara permainan edukatif-*puzzle* gambar dan tes mewarnai memiliki kesimbangan. Perhitungan pencatatan data kemampuan konsentrasi anak dimulai dari pertama kali anak memegang pensil dan menggoreskannya kepada gambar. Anak dianggap sudah tidak mampu berkonsentrasi bila : 1) ketika anak mengalihkan perhatiannya pada benda lain diluar pekerjaannya. 2) ketika perhatian anak teralihkan pada rangsangan diluar pekerjaannya. 3) ketika anak sudah mengatakan tidak ingin melanjutkan pekerjaannya. 4) ketika anak sudah tidak mau mengerjakan tugasnya lagi.

Satuan ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah satuan ukur durasi, yang berguna untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan anak sebelum dan setelah dilakukan intervensi.

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 107) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan *Single Subject Rerearch* (SSR) karena yang diteliti adalah subjek tunggal. Pada metode *SSR* ini yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diberikan pada satu subyek. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud memperoleh data mengenai penggunaan permainan *puzzle* gambar untuk peningkatan kemampuan konsentrasi anak ADHD.

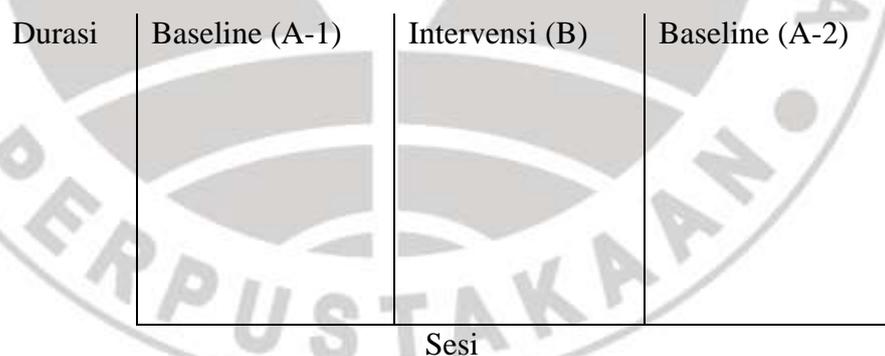
Penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Desain A-B-A memberikan suatu hubungan sebab akibat diantaranya variabel terikat dengan variabel bebas. Desain A-B-A terdapat tiga tahapan antara lain: Baseline-1 (A-1), Intervensi (B),

Baseline-2 (A-2). Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 44) “Desain A-B-A ini menunjukan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan desain A-B”

Dalam penelitian ini A1 yakni kemampuan dasar. Dalam hal ini kemampuan awal subjek dalam melakukan perilakunya ketika mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Subjek diamati, sehingga dalam kondisi kemampuan awal subjek tersebut dapat diambil datanya dengan tidak ada rekayasa. Pengamatan dan pengambilan data tersebut dilakukan secara berulang untuk memastikan data yang sudah didapat dan melihat kemampuan subjek dalam berkonsentrasi.

B (perlakuan atau intervensi) yang diberikan berupa pemberian permainan *puzzle* gambar, subjek diinstruksikan untuk menempelkan potongan-potongan gambar pada sebuah kertas agar menjadi sebuah gambar yang utuh. Kegiatan ini dilakukan dengan periode waktu 15 menit per sesi dan dilakukan secara berkesinambungan.

A2 yaitu pengamatan kembali terhadap kemampuan konsentrasi setelah diberikan intervensi. Hal ini juga dapat menjadi evaluasi sejauh mana pengaruh intervensi yang diberikan terhadap subjek.



Grafik 3.1

Desain A-B-A

Keterangan :

A-1 = Baseline-1 merupakan kemampuan dasar. Pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi untuk melihat kemampuan subjek. Dalam penelitian ini kemampuan yang

dilihat adalah konsentrasi. Anak diberikan tugas untuk mewarnai gambar untuk melihat sejauh mana anak dapat berkonsentrasi dalam melakukannya.

B = Intervensi adalah perlakuan yang diberikan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak yaitu dengan permainan edukatif *puzzle* gambar.

A-2 = Baseline-2 adalah pengamatan yang dilakukan tanpa adanya intervensi yang berguna sebagai evaluasi untuk melihat seberapa jauh perkembangan kemampuan konsentrasi anak setelah dilakukan intervensi.

C. Tempat dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tidak akan terlepas dari tempat penelitian dimana terdapat masalah yang menjadi latar penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan di SPLB-C YPLB Cipaganti di jalan Hegar Asih No.1-3 Cipaganti Bandung 40131.

2. Subjek Penelitian

Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah satu orang siswa ADHD di SDLB SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung. Siswa berjenis kelamin laki-laki yang berinisial Tr. Tr merupakan anak ADHD yang memiliki hambatan dalam konsentrasi dimana anak tidak mampu memfokuskan perhatiannya pada setiap kegiatan yang dilakukannya.

Kesulitan konsentrasi yang pada Tr menyebabkan ia tidak dapat bergabung dengan teman sebayanya. Ketika Tr berada dalam satu kelas yang sama, Tr cenderung mengganggu pembelajaran teman lainnya di kelas karena ketidakmampuannya berkonsentrasi dan mudah teralihkannya perhatiannya pada stimulus di luar kegiatan yang sedang Tr lakukan.

D. Instrumen dan Pengembangan Instrumen

1. Instrumen penelitian

Pada dasarnya penelitian dilakukan untuk mengukur suatu fenomena alam atau sosial yang terjadi sehingga dalam sebuah penelitian memerlukan alat ukur yang baik. “Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono 2012, hlm. 148).

Dibutuhkan suatu instrumen penelitian untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Instrumen dalam penelitian ini yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan konsentrasi anak ADHD adalah tes perbuatan, dengan meminta anak untuk mewarnai gambar yang telah disediakan.

Mewarnai gambar digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini karena mewarnai gambar merupakan sesuatu yang disukai oleh anak-anak dimana subyek dalam penelitian ini adalah anak ADHD. Mewarnai gambar juga memerlukan konsentrasi ketika pengerjaannya sehingga sangat cocok digunakan untuk mengukur kemampuan konsentrasi anak. Selain sebagai instrumen, mewarnai gambar dapat di artikan sebagai penghargaan untuk anak karena anak mampu menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* gambar menjadi utuh sehingga anak dapat mewarnai gambar yang sama dengan *puzzle* gambar yang anak susun.

Pengukuran data dalam penelitian ini akan dilakukan sebanyak 16 sesi yang akan terbagi dalam 3 kondisi yaitu baseline-1 (A-1) sebanyak 4 sesi, intervensi (B) sebanyak 8 sesi dan baseline-2 (A-2) sebanyak 4 sesi.

Data pengukuran yang diambil dalam penelitian ini adalah konsentrasi anak ADHD dalam mewarnai. Pengukuran dilakukan dengan cara mengamati seberapa lama anak mampu memusatkan perhatiannya saat mewarnai. Perhitungan dilakukan menggunakan durasi waktu, dimana waktu pengukuran akan dimulai ketika anak mulai menggoreskan pensil warna untuk mewarnai hingga mengalihkan perhatiannya pertama kali pada stimulus lain di luar mewarnai ataupun ketika anak mengatakan tidak mau menyelesaikan pekerjaannya yaitu mewarnai, maka perhitungan waktu pengukuran dihentikan.

2. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data, sebelumnya di uji cobakan terlebih dahulu untuk membakukan alat tes. Pengembangan instrumen penelitian dilakukan untuk mengukur dan mengetahui instrumen yang akan digunakan memenuhi syarat dan layak digunakan atau tidak.

Sugiyono (2012, hlm. 173) mengemukakan bahwa “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur”.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dengan teknik penilaian ahli (*expert-jugment*). Dimana penilaian ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan instrument yang telah disusun oleh peneliti. Data yang diperoleh melalui *expert-jugment* akan dihitung dengan rumus :

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

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi cocok menurut penilai

N = jumlah penilai

Validitas dalam penelitian ini dilakukan pada satu orang dosen Pendidikan Khusus dan dua orang guru SLB.

3. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Untuk teknik mengolah dan menganalisis data yang telah terkumpul, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif yaitu teknik analisis yang menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu.

Nur Aliyyah, 2014

Penggunaan Permainan Edukatif-Puzzle Gambar untuk Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Anak Adhd Di Splb-C Yplb Cipaganti
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

”Pada penelitian *Subject Single Research*, grafik memegang peranan yang utama dalam proses analisis” (Sunanto, J. Dkk. 2006, hlm. 30). Pembuatan grafik memiliki dua tujuan utama yaitu, (1) untuk membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi, dan (2) untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Pada penelitian ini, proses analisis dengan visual grafik diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran stabilitas perkembangan konsentrasi anak ADHD melalui permainan edukatif-*puzzle* gambar.

Menurut Juang Sunanto (2006, hlm. 30) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

- a. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal). Dalam penelitian ini sumbu X adalah sesi pertemuan yaitu 16 sesi. Pada *baseline-1* (A-1) sebanyak 4 sesi, intervensi (B) sebanyak 8 sesi, dan *baseline-2* (A-2) sebanyak 4 sesi.
- b. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi dan durasi). Pada penelitian ini sumbu Y adalah kemampuan konsentrasi subjek yang di ukur menggunakan durasi (waktu) dalam detik.
- c. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala
- d. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran.
- e. Lebel Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
- f. Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.

- g. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Langkah-langkah analisis yang dilakukan dalam menganalisis data, yaitu:

- a. Menghitung hasil pengukuran data pada fase baseline-1 dari subjek pada setiap sesinya.
- b. Menghitung hasil pengukuran data pada fase intervensi dari subjek pada setiap sesinya.
- c. Menghitung hasil pengukuran data pada fase baseline-2 dari subjek pada setiap sesinya.
- d. Membuat tabel perhitungan hasil fase baseline, fase intervensi pada subjek setiap sesinya.
- e. Menjumlahkan semua hasil yang diperoleh pada fase baseline-1, fase intervensi dan fase baseline-2 pada subjek setiap sesinya.
- f. Membandingkan hasil pada fase baseline-1, fase intervensi dan pada fase baseline-2 dari subjek.
- g. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi antara ketiga fase tersebut.
- h. Adapun grafik perkembangan yang digunakan dalam mengolah data yaitu gambar grafik desain A-B-A.

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Sunanto (2006, hlm. 68-73) menerangkan bahwa dalam analisis data terdapat analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, yaitu sebagai berikut :

- a. Analisis dalam kondisi

- 1) Panjang kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut. Banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam kondisi *baseline* tidak ada ketentuan yang pasti.

Namun demikian, data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

2) Kecenderungan arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan dibawah garis tersebut sama banyak.

3) Tingkat stabilitas (*level stability*)

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Adapun tingkat stabilitas data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan dibawah *mean*. Jika sebanyak 50% atau lebih data berada dalam rentang 50% di atas dan dibawah *mean*, maka data tersebut dapat dikatakan stabil.

4) Tingkat perubahan

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi.

5) Jejak data (*data path*)

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

6) Rentang

Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tentang tingkat perubahan (*level change*).

b. Analisis antarkondisi

1) Variabel yang di ubah

Analisis data antarkondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

2) Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi.

3) Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu tingkat (*level*) perubahan data antar kondisi (misalnya kondisi *baseline* dan intervensi) ditunjukkan selisih antara data terakhir pada kondisi *baseline* dan data pertama pada kondisi intervensi.

