

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang memerlukan pengukuran yang tepat terhadap variabel-variabel dari objek yang diteliti untuk menjawab permasalahan pada penelitian tersebut yang nantinya dapat menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan lepas dari konteks waktu dan situasi. Pendekatan ini disertai dengan pengukuran dan analisis secara statistik.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang dilakukan dengan melakukan percobaan/perlakuan dengan sistematis terhadap variabel bebas yang kemudian diamati efek dari perlakuan tersebut guna memecahkan masalah penelitian. Pada penelitian eksperimen ini peneliti mengajukan hipotesis yang terdiri dari dua variabel atau lebih yang kemudian dijawab dengan melakukan percobaan terhadap variabel penelitian. Melalui metode ini dapat memberikan bukti paling meyakinkan tentang pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah one group pretest posttest yaitu penelitian dimana sebuah kelompok sebagai variabel diukur dan diobservasi sebelum dan setelah diberi sebuah perlakuan yang kemudian dibandingkan hasil sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Penelitian dengan menggunakan desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan pada kelompok secara signifikan. pretest ditujukan sebagai acuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kelompok sebelum dilakukan suatu perlakuan.

Tabel 3.1 Desain Perlakuan Penelitian

| Pre-test | Treatment | Post-test |
|----------|-----------|-----------|
| T1       | X         | T2        |

Keterangan :

T1 : Tes awal yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual

T2 : Tes akhir dilakukan setelah diberikan perlakuan

### 3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian merupakan suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat menghasilkan suatu informasi yang kemudian dapat ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Pada Penelitian ini, Variabel penelitian dibagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### 3.2.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Menurut Tritjahjo Danny Soesilo (dalam Surahman, 2020), variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah permainan ular tangga. Menurut Raneer, ular tangga merupakan pengembangan dasar pertunjukkan agama hindu dalam mengajarkan moral dan agama khususnya pada anak (Khayatun, dalam Ariyanto dkk 2020). Berikut langkah-langkah dalam bermain ular tangga dalam penelitian ini:

1. Permainan akan dimainkan oleh 5 orang dalam 1 putaran
2. Siswa memilih pion yang akan dijalankan
3. Siswa yang bermain menentukan urutan bermain dengan melakukan suit
4. Setelah mendapat urutan bermain, siswa melempar dadu
5. Pion akan bergerak sesuai dengan angka dadu yang keluar
6. Apabila siswa mendapatkan angka 6, maka siswa mendapat kesempatan untuk bermain lagi.

Amelia Destia Puteri, 2024

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN MENGENAI UNDERWEAR RULES ANAK TUNAGRAHITA DI SLB PURNAMA ASIH**

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

7. Apabila siswa mendapatkan 3 kali angka 6, maka siswa tidak dapat menjalankan pion sebelum ia mendapatkan angka 6 lagi
8. Apabila pion berhenti di kotak kaki tangga, maka pemain dapat memindahkan pion ke ujung tangga tsb
9. Apabila pion berhenti di kotak buntut ular, maka pemain harus memindahkan pion ke kepala ular tsb
10. Siswa harus bisa menjawab pertanyaan yang ada pada setiap kotak dalam permainan.
11. Apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pion siswa tersebut harus kembali ke kotak sebelumnya.
12. Siswa yang dapat menyelesaikan setiap pertanyaan dan paling pertama mencapai kotak nomor 55 merupakan pemenang dalam permainan.

### 3.2.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Menurut Hardani variabel ini merupakan persoalan pokok bagi peneliti yang selanjutnya menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat yaitu peningkatan pengetahuan anak tunagrahita mengenai *underwear rules*. *Underwear rules* merupakan suatu program edukasi seksual yang dirancang untuk anak usia dini yang dapat dijadikan panduan untuk orang tua maupun pendidik. Secara garis besar, program ini membantu anak untuk memahami hal-hal yang boleh atau tidak boleh untuk disentuh oleh orang lain serta apa yang harus dilakukan anak apabila mengalami kejadian yang tidak diharapkan. Pengetahuan mengenai Underwear Rules meliputi 5 aspek yaitu PANTS yaitu :

a. *Private are private* (Pribadi adalah Pribadi)

Anak diajarkan bagian-bagian tubuh yang ditutupi oleh pakaian dalam merupakan bagian yang tidak boleh dilihat atau disentuh oleh orang lain

- b. *Always remember your body belongs to you* (Selalu ingat bahwa tubuhmu hanya milikmu)  
Anak harus memahami bahwa tubuh mereka adalah milik mereka sehingga mereka harus melaporkan pada orang dewasa apabila ada yang melakukan hal yang membuat tidak nyaman pada tubuh mereka.
- c. *No means no* (Tidak berarti tidak)  
Anak berhak menolak bahkan pada orang terdekatnya, namun anak harus memahami bahwa dalam beberapa keadaan orang tua dapat menolak pilihan anak.
- d. *Talk about secret that upset you* (berbicara mengenai rahasia yang membuatmu tidak nyaman)  
Anak dapat membedakan rahasia yang baik dan buruk sehingga anak harus membicarakan rahasia yang membuatnya tidak nyaman pada orang dewasa.
- e. *Speak up, someone can help* (bicaralah, seseorang akan membantu)  
Anak dapat berbicara kepada orang dewasa mengenai kecemasan dan kesedihannya sehingga orang dewasa dapat membantu kesulitannya.

### 3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, lokasi penelitian berlangsung di SLB Purnama Asih yang terletak di Jl. Villa Duta No.2 RT.03, RW.031, Ciwaruga, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat.

Pada penelitian ini, populasi subjek yang diambil adalah 5 orang siswa jenjang SMP dan SMA SLB Purnama Asih yang berusia 12-16 tahun. Pemilihan subjek ini berdasarkan hasil observasi peneliti dimana anak-anak yang sering melakukan kontak fisik berlebihan dan tidak bisa membatasi diri dari sentuhan teman merupakan siswa dari jenjang SMP.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes ini nantinya akan dibagi menjadi dua yaitu pre-test dan post-test. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan instrumen tes adalah :

- a. Membuat kisi-kisi soal dengan acuan materi “*Underwear Rules*”
- b. Membuat soal tes berdasarkan kisi-kisi dan membuat kunci jawaban.
- c. Membuat kriteria penilaian
- d. Meminta pertimbangan (*judgement*) kepada dosen dan guru SLB terhadap instrumen penelitian kemudian melakukan perbaikan berdasarkan hasil pertimbangan.
- e. Melakukan uji instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.
- f. Menganalisis hasil uji instrumen.


### 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

| Aspek                  | Sub Aspek            | Indikator  | Jumlah butir |
|------------------------|----------------------|--|--------------|
| Und<br>erwear<br>Rules | Bagian Tubuh Privasi | Anak mampu menyebutkan bagian tubuh yang tidak boleh disentuh                    | 2            |
|                        |                      | Anak mampu menunjukkan bagian tubuh yang tidak boleh disentuh                    | 1            |
|                        | Menolak              | Anak mampu mengenali siapa yang dapat menyentuh dan menolak                      | 2            |
|                        |                      | Anak mampu memahami keadaan dimana orang lain dapat menyentuhnya                 | 1            |
|                        | Menghindari          | Anak mampu menghindari situasi yang dapat membahayakan                           | 2            |
|                        | Melaporkan           | Anak mampu menjelaskan kepada siapa ia dapat melapor apabila mengalami kekerasan | 1            |

### 3.6 Butir Instrumen Penelitian

Tabel 3.3 Butir Instrumen Penelitian

| Nomor Soal | Butir Instrumen  | Skor |   |
|------------|--|------|---|
|            |  | 0    | 1 |
| 1          | Sebutkan bagian tubuh yang tidak boleh disentuh  |      |   |
| 2          | Sebutkan bagian tubuh yang boleh disentuh  |      |   |
| 3          | <p>Perhatikan gambar dibawah ini</p>  <p>Tunjukkan bagian tubuh yang tidak boleh disentuh</p> |      |   |
| 4          | Siapa saja yang boleh melihat atau menyentuh bagian pribadimu?   |      |   |
| 5          | Siapa saja yang tidak boleh melihat atau menyentuh bagian pribadimu?   |      |   |
| 6          | Sebutkan dalam keadaan seperti apa orang lain dapat menyentuhmu?   |      |   |
| 7          | Apa yang harus dilakukan saat ada orang tidak dikenal yang menawarkan sesuatu dan meminta mu untuk mengikutinya?   |      |   |
| 8          | Apa yang harus dilakukan saat orang yang tidak dikenal mencoba menyentuh atau melihat bagian tubuh privasimu?  |      |   |
| 9          | Jelaskan kepada siapa kita dapat melapor saat mengalami kekerasan?   |      |   |

Keterangan :

Skor jawaban benar : 1

Skor jawaban salah : 0

Skor maksimal : 9

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

- **Kunci Jawaban**

1. Bagian tubuh yang tidak boleh disentuh yaitu

Laki-laki : Dada, Penis, Pantat, bibir

Perempuan : Payudara, Vagina, Pantat, bibir

2. Bagian tubuh yang boleh disentuh yaitu

- Kepala, tangan, kaki



4.

5. Yang boleh melihat atau menyentuh bagian privasi

- Orang tua, kakek dan nenek, dokter

6. Yang tidak boleh melihat atau menyentuh bagian privasi

- Orang asing, teman, lawan jenis

7. Orang lain dapat melihat atau menyentuh hanya saat keadaan darurat seperti saat sedang sakit, kecelakaan atau keadaan yang memerlukan bantuan

8. Yang dilakukan saat ada orang tidak dikenal mendekati dan menawarkan makanan yaitu menolak

9. Yang harus dilakukan saat dalam bahaya

- Lari menghindar, teriak, melawan, melaporkan

10. Saat merasa dalam bahaya kita dapat melapor kepada

- Orang tua, guru, polisi

**Amelia Destia Puteri, 2024**

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN  
PENGETAHUAN MENGENAI UNDERWEAR RULES ANAK TUNAGRAHITA DI SLB  
PURNAMA ASIH**

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

### 3.7 Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah permainan ular tangga digital yang tersedia dalam website "Genially". Siswa akan bermain sesuai dengan peraturan permainan ular tangga konvensional. Yang membedakan dalam permainan ini adalah siswa harus menjawab setiap pertanyaan yang ada pada setiap kolom angka. Dalam beberapa kotak, terdapat video pembelajaran yang harus ditonton yang kemudian anak harus menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai dengan video tersebut.

### 3.8 Teknik Analisis Instrumen

#### 3.8.1 Pengujian Validitas

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis validitas isi. Validitas isi pada penelitian ini adalah validitas isi yang diberikan oleh para ahli. Menurut Cohen dkk, validitas isi menunjukkan bahwa instrumen yang disusun sesuai dengan kurikulum, materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Indikator validitas isi yang ditimbang adalah :

- a. Kesesuaian indikator dengan butir soal
- b. Kesesuaian butir soal dengan aspek yang diteliti
- c. Kejelasan bahasa atau gambar yang ada dalam soal
- d. Kelayakan butir soal untuk sampel
- e. Kesesuaian materi atau konsep yang sedang diuji

Pemeriksaan validitas ini dilakukan oleh 2 orang guru SLB dan seorang Dosen. Pertimbangan pemilihan validator ini karena mengetahui ranah, isi, dan tujuan dari penelitian ini.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji wilcoxon. Uji wilcoxon merupakan uji non-parametrik untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua sampel dependen yang berpasangan atau berkaitan dan digunakan sebagai alternatif pengganti uji Paired Sample T Test jika data tidak berdistribusi normal. Uji wilcoxon digunakan untuk mengukur signifikansi



perbedaan antara 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi datanya berdistribusi tidak normal (setelah diuji melalui uji normalitas).

Dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*asymtotic Significance*) yaitu :

- Nilai Asymp. Sig (2-tailed) > nilai ( $\alpha$ ) maka H0 diterima dan H1 ditolak
- Nilai Asymp. Sig (2-tailed) < nilai ( $\alpha$ ) maka H0 ditolak dan H1 diterima