

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk memperoleh pengetahuan atau pemecahan masalah yang sedang dihadapi, yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis dalam suatu kegiatan penelitian.

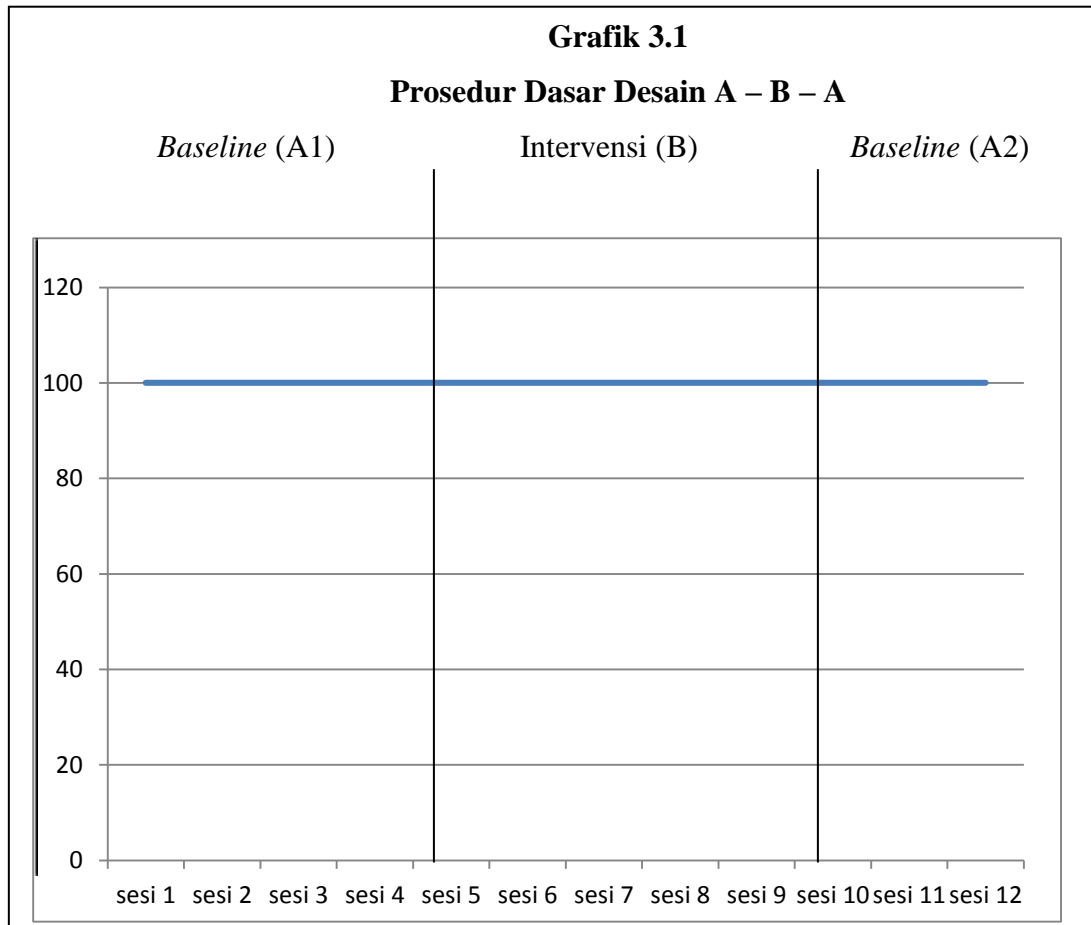
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (*Threatmen*).

Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat akibat suatu perlakuan sehingga disain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan disain subjek tunggal (*single subject design*). yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (Intervensi) yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Disain yang digunakan dalam penelitian ini adalah disain A–B–A, tujuannya untuk mempelajari besar pengaruhnya dari suatu perlakuan, terhadap variabel yang diberikan kepada individu. Disain A–B–A memiliki 3 tahap yaitu baseline-1 (A-1), intervensi (B), dan baseline-2 (A-2).

Pada disain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu. pada penelitian dengan disain subjek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara kondisi *baseline* dengan sekurang-kurangnya satu kondisi intervensi. Perbandingannya dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Disain A- B- A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan disain A – B, hanya saja adanya pengulangan kondisi baseline. Mula-mula perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi

intervensi (B), setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan.



Keterangan :

- A1 = Kondisi awal (*baseline*) melihat kemampuan awal anak mengenai keterampilan memakai sepatu bertali secara alami tanpa arahan yang diberikan secara berulang-ulang. Pengukuran fase ini dilakukan sebanyak tiga kali dengan durasi yang disesuaikan dengan kebutuhan (15 menit)
- B = Intervensi, disini anak dilatih secara berulang-ulang. Tujuannya untuk melihat keterampilan memakai sepatu bertali secara detail dengan menggunakan metode *drill*. Intervensi ini diberikan sebanyak enam kali dari setiap sesinya memakan waktu 30 menit
- A2 = Evaluasi, merupakan pengulangan hasil *baseline-1* yaitu sebagai bahan evaluasi untuk intervensi yang telah diberikan.

Desain A – B – A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas (Sunanto J. dkk. 2005 : hlm. 61).

B. Partisipan

Secara umum partisipan yang akan diturutsertakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru kelas, yaitu peneliti sendiri
2. Siswa kelas 3 SDLB yaitu FA
3. Orang tua FA

C. Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SLB C YPLB Kabupaten Majalengka, yang beralamat di Jalan Emen Slamet No. 70 Majalengka Kelurahan Majalengka Kulon Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka Provinsi Jawa Barat.

2. Subjek

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita kelas 3 SDLB di SLB C YPLB Majalengka. Dengan identitas sebagai berikut :

Nama Siswa	:	FA
Tempat Tanggal Lahir	:	Majalengka, 04-10-2003
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Kelas	;	3 SDLB
Jenis Kelainan	:	Tunagrahita Ringan
Alamat	:	Jl. Pertanian No. 72 Majalengka Wetan

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Arikunto, S. (2006 : hlm. 149) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode”.

Instrumen merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. (Arikunto, S. 2006 : hlm. 160).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes. Penggunaan instrumen dalam bentuk tes pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data pencapaian hasil belajar pada ranah keterampilan yaitu pengetahuan dan pemahaman. Tes yang dibuat berupa kinerja yang mencakup pada keterampilan memakai sepatu bertali dengan menggunakan kata perintah : menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan dan mempraktekkan.

Penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat yang telah distandarisasikan, yakni alat alat yang telah diujicobakan berulang-ulang terhadap sampel besar serta dibuktikan secara empiris bahwa alat tersebut memiliki koefisien, reliabilitas, objektivitas serta validitas yang memadai.

Untuk mengukur tingkat validitas tes, peneliti menggunakan validitas isi berupa *expert-judgement* dengan teknik penelitian oleh para ahli. Sesuai pernyataan dari Gay (Sukardi, 2003 : hlm. 121) bahwa “suatu instrument dikatakan valid jika instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Para ahli dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang PLB (Pendidikan Luar Biasa) baik guru maupun dosen yang telah berpengalaman dalam pembelajaran keterampilan. Adapun para ahli yang dijadikan tim penilai validitas instrumen ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Daftar Nama Penilai *Expert-Judgement*

No.	Nama	Jabatan	Instansi
1.	Maman Abdurrahman, S.Pd. M.Pd.	Dosen PLB Spesialisasi C	Universitas Pendidikan Indonesia
2.	Bayusari Tresnawati K., S.Pd	Guru Keterampilan	SLB C YPLB Majalengka
3.	Meina Shiamullaeli, S.Psi., M.Psi	Psikolog	SLB C YPLB Majalengka

*Adapun hasil *expert judgment* instrumen dapat dilihat pada lampiran

Hasil dikatakan valid jika perolehan skornya diatas 50 %. Adapun perhitungannya dihitung dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah Cocok

N = Jumlah penilai ahli

Kriteria Butir Valid

Saat melakukan *judgement*, jumlah ahli berjumlah tiga orang dan jumlah soal/indikator dalam instrument penelitian 18 dengan jumlah skor maksimal 54.

- Valid = $3/3 \times 100\% = 100\%$
- Cukup valid = $2/3 \times 100\% = 66,6\%$
- Kurang valid = $1/3 \times 100\% = 33,3\%$
- Tidak valid = $0/3 \times 100\% = 0\%$

Tabel 3.2
INSTRUMEN PENELITIAN
KETERAMPILAN MEMAKAI SEPATU BERTALI

No.	Soal/Indikator	Skor		
		3	2	1
	Menunjukksn bagian dari sepatu	3	2	1
1	Menunjukkan sepatu yang bertali			
2	Menunjukkan sepatu sebelah kanan			
3	Menunjukkan sepatu sebelah kiri			
4	Menunjukkan bagian atas sepatu bertali			
5	Menunjukkan bagian bawah sepatu bertali			
	Menyebutkan alat yang digunakan ketika akan memakai sepatu bertali			
6	Sepasang sepatu bertali			
7	Mengurutkan gambar secara urut langkah-langkah memakai sepatu bertali			
	Mempraktekkan cara memakai sepatu bertali mulai dari awal sampai akhir			
8	Anak mengambil sepatu yang telah disiapkan, dan memperhatikan sepatu bagian sebelah kiri dan bagian sebelah kanan dari rak sepatu			
9	Mencari posisi duduk yang nyaman			
10	Mengendurkan tali sepatu			
11	Memasukkan kaki kanan ke sepatu bagian sebelah kanan kemudian memasukkan kaki kiri ke sepatu bagian sebelah kiri			
12	Menyamakan tali sepatu			
13	Mengencangkan tali sepatu			
14	Mengikatkan tali sepatu (mulai dari sepatu bagian sebelah kanan, dilanjutkan dengan sepatu bagian sebelah kiri)			
	Langkah-langkah Mengikat Tali Sepatu			

15	Tekuk salah satu ujung, seperti akan membuat pita (biasanya kita akan menekuk ujung yang satunya dengan cara yang sama lalu mengikatkan keduanya)			
16	Lingkarkan tali yang satu lagi ke tali yang sudah ditekuk sebanyak dua kali			
17	Tekuk tali yang tadi melingkar, dan masukkan ke dua lingkaran yang tadi dibuat, lalu kencangkan			
18	Pastikan tali tidak terinjak oleh sepatu			
	Jumlah Skor Perolehan			
	Skor Maksimum			54

Kriteria Penilaian

Nilai = 3 : apabila anak dapat melakukan dengan benar tanpa bimbingan guru

Nilai = 2 : apabila anak dapat melakukan dengan benar dengan bimbingan guru

Nilai = 1 : apabila anak tidak dapat melakukan atau salah melakukan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah hasil instrument telah terkumpul dan mendapatkan presentase 75% ke atas, maka anak dinyatakan sudah dapat memahami perintah dengan baik.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi atau studi pendahuluan mengenai kondisi subjek dilapangan.
- b. Melakukan perizinan dengan mengurus surat-surat penelitian dari jurusan Pendidikan Khusus, selanjutnya ke Fakultas, Akademik.

- c. Meminta izin kepada pihak sekolah khususnya kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di SLB C YPLB Kabupaten Majalengka.
- d. Melaksanakan observasi untuk mendapatkan data subjek penelitian dan melakukan pendekatan pada subjek, serta mencari informasi dari guru dan orangtua siswa.
- e. Melakukan observasi kelengkapan alat penelitian, seperti sarana dan prasarana.
- a. Menyusun jadwal kegiatan penelitian.
Untuk mendukung penelitian ini, peneliti menyusun jadwal kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB C YPLB Kabupaten Majalengka yang beralamat di Jalan Emen Slamet No. 70 Kelurahan Majalengka Kulon Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah :

a. Melakukan *baseline-1*

Penelitian dalam hal ini mengenai kemampuan anak dalam memahami dan melaksanakan perintah yang diberikan sebelum diberikan intervensi. Pada fase ini subyek diberikan tes untuk mengukur kemampuan sebanyak 3(tiga) kali sampai kecenderungan pada kondisi stabil.

Kondisi awal subyek sebelum mendapat perlakuan belum dapat mengikat tali sepatu dengan benar. Kemudian dihitung skor yang diperoleh anak. Hasil skor selanjutnya dimasukkan ke dalam catatan dengan menggunakan presentase dilakukan berturut-turut setiap harinya dilakukan satu sesi.

b. Melakukan intervensi

Kegiatan intervensi dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada *baseline* A-1. Intervensi dilakukan dengan menggunakan sebuah metode yang bernama metode *drill* yang diberikan sebanyak 6 kali. Tes yang diberikan berupa kinerja yang mencakup pada keterampilan memakai sepatu bertali dengan

menggunakan kata perintah : menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan dan mempraktekkan.

c. Melakukan *baseline-2*

Penelitian dalam hal ini mengenai kemampuan anak dalam memahami dan melaksanakan perintah yang diberikan setelah diberikan intervensi yang dilakukan sebanyak 3 kali.

d. Membuat tabel data hasil penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1*, kondisi intervensi, dan *baseline-2*

e. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1*, kondisi intervensi, dan *baseline-2*

f. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat langsung yang terjadi dari ketiga fase

g. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi

h. Analisis data

Analisis data di buat setelah semua data terkumpul, maka selanjutnya dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggung jawabkan secara alamiah. Melihat data berhasil masing-masing data *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2* terkumpul melalui proses pengumpulan data, selanjutnya data tersebut diolah atau dianalisis untuk memperoleh gambaran secara jelas mengenai hasil intervensi pengaruh metode *drill* yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Adapun penyajian datanya dijabarkan dalam bentuk grafik garis dan grafik batang.

Pada penelitian SSR analisis data dilakukan dengan subjek dan disajikan dengan menggunakan statistik deskriptif yang berbentuk presentase, grafik dan *mean* dengan tujuan untuk mempermudah memahami data dengan kata lain dapat memperoleh gambaran jelas tentang hasil peningkatan keterampilan memakai sepatu bertali setelah diberikan perlakuan berulang-ulang dan dalam jangka waktu tertentu menggunakan metode *drill*.