

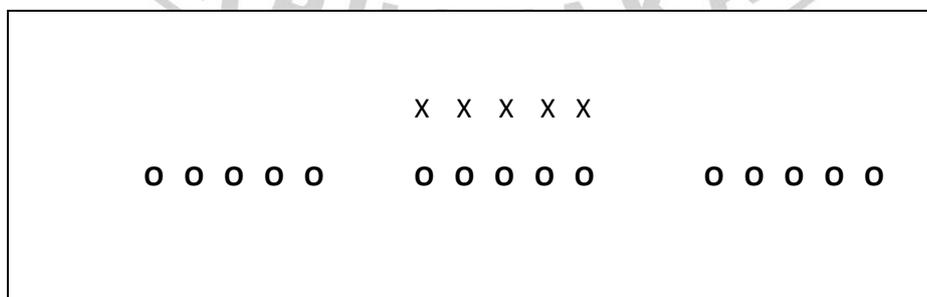
BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode dengan subyek tunggal (*single subject research*), yaitu penelitian yang dilaksanakan pada subyek dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu (Tawney & David, 1987:2).

A. Rancangan Eksperimen

Subyek tunggal (*single subject research*), yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu (Tawney & David, 1987:2). Desain penelitian ini menggunakan A-1 (baseline), B (behavior), dan A-2 (hasil intervensi) yang digambarkan sebagai berikut:



Tabel 3.1 Single Subject Research (SSR) Design

Dwi Endah Pertiwi , 2013

Pengaruh Kecepatan Running Text Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu (Penelitian Single Subject Pada Anak Tunarungu Kelas Viii SmpIb B Prima Bhakti Mulia Cimahi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

B. Prosedur Eksperimen

1. Menentukan Baseline

Pada fase Baseline hal yang dilakukan adalah memberikan subyek aplikasi *running text* yang didalamnya berisi 12 buah kalimat per *running text*, yang masing-masing tidak saling berkaitan / setiap kalimat berdiri sendiri. Setiap aplikasi *running text* yang diberikan diberikan kesempatan untuk melihat dan membaca aplikasi tersebut sebanyak dua kali untuk setiap siswa.

Setelah diberikan aplikasi *running text* tersebut siswa diberikan 10 buah pertanyaan per aplikasi yang isinya berhubungan dengan isi dari *running text* yang telah diberikan. Kemudian jawaban dari siswa tersebut akan dicocokkan dengan isi dari *running text* yang telah diberikan. Dalam aspek ini akan diketahui bagaimana kemampuan anak tunarungu dalam membaca kecepatan *running text* yang telah diberikan.

2. Prosedur Intervensi

Pada fase Intervensi, prosedur yang dilakukan ialah tidak jauh berbeda dengan fase Baseline yaitu dengan cara memberikan aplikasi *running text*. Prosedur yang dilakukan pada fase Intervensi ini ialah pada saat penanyangan aplikasi *running text* siswa dapat menghentikan / memberhentikan sementara aplikasi *running text* ini sesuai dengan keinginan siswa, agar siswa bisa membaca tulisan yang terdapat didalam *running text* tersebut dengan seksama kemudian bila ada tulisan yang tidak dimengerti siswa peneliti membantu memberi tahu makna dari tulisan yang tertera dalam *running text* tersebut . Pada fase ini siswa diberikan kesempatan untuk melihat dan membaca aplikasi tersebut sebanyak dua kali untuk

Dwi Endah Pertiwi , 2013

Pengaruh Kecepatan Running Text Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu (Penelitian Single Subject Pada Anak Tunarungu Kelas Viii Smp/b Prima Bhakti Mulia Cimahi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

setiap siswa per aplikasi. Setelah prosedur dilaksanakan maka skor yang diperoleh dapat dihitung sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebagai panduannya dan kemudian dirubah kedalam bentuk persentase dan terakhir dimasukkan kedalam grafik.

Target Intervensi

Dalam penelitian ini peneliti menargetkan agar subjek yang diteliti setidaknya mampu membaca *running text* dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan membaca pemahaman anak tunarungu kelas VIII SMPLB

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas VIII SMPLB yaitu sebanyak empat orang.

- 1) Nama : IMF
- Jenis Kelamin : Laki – Laki
- TTL : Bandar Lampung, 16 Mei 1998
- Karakteristik : Sudah bisa memahami isi bacaan yang diberikan padanya, ketika diberikan suatu tes uraian siswa sudah bisa menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar dan ketika diperintahkan membaca suatu teks wacana yang diberikan siswa membaca dengan lumayan jelas terdengar.

- 2) Nama : FH
Jenis Kelamin : Laki – Laki
TTL : Bandung, 16 November 1998
Karakteristik : Sudah bisa memahami isi bacaan yang diberikan, termasuk salah satu siswa yang pintar dikelasnya.
- 3) Nama : KCW
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Bandung, 18 Januari 1999
Karakteristik : KCW adalah siswa yang pintar di kelasnya, dia selalu mendapat juara pertama, dalam memahami isi bacaan KCW adalah anak yang termasuk pintar tetapi KCW sangat *text books* sekali didalam memberikan jawaban yang berhubungan dengan wacana / pertanyaan.
- 4) Nama : PM
Jenis Kelamin : Laki – Laki
TTL : Bandung, 4 Juni 1998
Karakteristik : PM termasuk siswa yang juga sudah bisa membaca, ketika diberikan sebuah wacana dan pertanyaan PM sudah bisa menjawab dengan lumayan baik, dan ketika sedang membaca PM tidak ingin diganggu oleh teman-temannya dan selalu mengadu jika ia merasa terganggu.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas (*Intervensi / Treatment*)

Running Text

Running text merupakan variabel bebas atau variabel penyebab, variabel bebas ini diartikan sebagai variabel penyebab munculnya variabel lain. *Running text* yang akan dibuat ialah sebuah *running text* yang berisi beberapa kalimat, kalimat yang satu dengan yang lainnya tidak berhubungan dan diatur sesuai kecepatan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Running text yang digunakan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *visual basic* dan jenis tulisan yang digunakan yaitu *arial black* sedangkan huruf yang digunakan berukuran 22. Panjang dan lebar layar monitor yang digunakan dalam penelitian ini yaitu panjangnya 13 cm dan lebarnya 23 cm.

Bentuk dari aplikasi *running text* yang dibuat ini adalah setiap kecepatan terdiri dari 12 kalimat yang berbeda dan tidak berhubungan. Pada aplikasi ini dibuat beberapa tombol yaitu; *play*, *stop* dan *reset*. Fungsi tombol *play* adalah untuk memulai menjalankan *running text*, tombol *stop* adalah untuk menghentikan aplikasi *running text* yang sedang berjalan, sedangkan *reset* adalah tombol untuk memulai dari awal aplikasi *running text* yang sedang berjalan. Tulisan *running text* akan terlihat jika tombol *play* ditekan dan akan terlihat pada sisi kanan layar monitor, dan tulisan yang pertama dilihat dilayar monitor adalah huruf pertama dari setiap kata lalu diikuti huruf-huruf berikutnya, kemudian setiap huruf akan menghilang pada sisi kiri layar monitor. *Running text* akan terus berjalan sampai

kalimat yang terdapat pada setiap aplikasi kecepatan sudah berjalan yaitu 12 kalimat per sesi kecepatan. Kecepatan setiap huruf pada *running text* disesuaikan dengan kecepatan yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Pada penelitian kali ini akan dibuat beberapa *running text*. Isi dari *running text* tersebut adalah kalimat - kalimat yang berisikan pengetahuan umum dan *running text* akan dibuat 3 kecepatan yaitu kecepatan rendah ($\pm 23 \text{ cm}/9 \text{ detik}$), rata-rata ($\pm 23 \text{ cm}/6 \text{ detik}$), dan kecepatan cepat ($\pm 23 \text{ cm}/3 \text{ detik}$).

Penggunaan *running text* yaitu pertama yang dilakukan adalah siswa dikondisikan agar dapat melihat *running text* dengan baik, siswa akan diberikan dua kali kesempatan untuk melihat *running text*. Kemudian siswa diberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan makna yang terkandung dalam *running text* tersebut, untuk menjawab pertanyaan tersebut tidak ditentukan jangka waktunya.

2. Variabel Terikat (*Target Behavior*)

Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan variabel terikat atau variabel akibat penelitian. Variabel terikat ini diartikan sebagai variabel yang kemunculannya akibat variabel bebas.

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menangkap pokok-pokok pikiran yang lebih tajam serta memperoleh pemahaman

Dwi Endah Pertiwi , 2013

Pengaruh Kecepatan Running Text Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu (Penelitian Single Subject Pada Anak Tunarungu Kelas Viii SmpIb B Prima Bhakti Mulia Cimahi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan penafsiran isi bacaan dari bacaan yang telah dibaca, dimana secara teknis dapat diukur melalui tes.

Pada penelitian ini keterampilan membaca pemahaman pada *running text* akan diukur dalam bentuk persentase, semakin besar persentase yang didapat siswa, maka dapat diartikan bahwa persentase membaca pemahaman siswa semakin baik.

D. Pengolahan dan Analisis Data

Setelah semua data terkumpul dalam format pencatatan (*formulir recording sheet for rate data*), kemudian data diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan tujuan agar memperoleh gambaran data lebih jelas tentang hasil intervensi (Julia,1995:48).

Pada penelitian *Single Subject Research*, analisis data dilakukan dengan cara menganalisis satu persatu jawaban siswa. Subjek yang digunakan adalah kasus tunggal dan yang diamati adalah jawaban siswa didalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Desain *Single Subject Research* menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*type simple line graph*). Menurut Tawney dan Gast (1984:144) terdapat beberapa komponen yang harus dipenuhi antara lain, sebagai berikut:

- a. *Absis*: garis horizontal (X) yang memberikan keterangan waktu (sesi,hari,tanggal).

- b. *Ordinat*: garis vertikal (Y) sebagai variabel terikat (persentase, frekuensi, durasi).
- c. *Origin*: titik menyilang antara absis dan ordinat.
- d. *Tic Mark*: nilai-nilai yang terdapat sepanjang garis absis dan ordinat yang menunjukkan nilai skala (0%, 10%, 20%, 30%,.....)
- e. *Condition Label*: satu atau dua kata yang menjelaskan masing-masing kondisi penelitian (baseline, social reinforcement, intervention).
- f. *Condition Change Line*: baris vertikal yang mengidentifikasi adanya perubahan akibat eksperimen.
- g. *Key*: satu atau dua kata yang menjelaskan masing-masing kondisi penelitian (baseline, social reinforcement, intervention).
- h. *Figure Number and Legend*: nomor ganda yang digunakan untuk menunjukkan nomor suatu grafik dan ulasan “legend” dengan memperhatikan laporan singkat dan lengkap yang menggambarkan variabel bebas dan variabel terikat.

a. Analisis Visual Dalam Kondisi

1) Panjang Kondisi

Panjang interval menunjukkan jumlah sesi dalam setiap fase yaitu fase Baseline 1 (A-1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A-2).

2) Estimasi Kecendrungan Arah

Dwi Endah Pertiwi , 2013

Pengaruh Kecepatan Running Text Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu (Penelitian Single Subject Pada Anak Tunarungu Kelas Viii Smp/Pl B Prima Bhakti Mulia Cimahi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Estimasi kecenderungan arah adalah melihat perkembangan perilaku dengan menggunakan garis naik, sejajar atau turun, dengan membelah dua (split-middle) dengan cara :

1. Membagi data pada fase baseline atau intervensi menjadi dua bagian
2. Bagian kanan kiri juga masing- masing dibagi menjadi dua bagian lagi

Tarik garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis belahan kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar, atau turun.

3) Kecendrungan Stabilitas

Menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan anak dalam kondisi baik baseline maupun intervensi, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15 % dari Sunanto et. Al (2005: 94) menyatakan bahwa "secara umum jika 85%- 90 % data masih berada pada 15 % di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil", maka perhitungannya sebagai berikut :

1. Menghitung trend stability 15 % (nilai tertinggi X 0,15)
2. Menghitung mean level (jumlah point data dibagi banyaknya sesi)
3. Menentukan batas atas (mean level ditambah setengah rentang dari trend stability)
4. Menentukan batas bawah (mean level dikurangi setengah dari rentang stabilitas)
5. Menentukan kecenderungan stabilitas data point (menghitung banyaknya data sesi yang berada dalam rentang batas atas dan batas bawah, dibagi banyaknya

sesi. Jika persentase mencapai 85 % - 90 % dinyatakan stabil sedangkan dibawah itu dinyatakan tidak stabil (variabel)

4) Jejak Data

Menentukan kecendrungan jejak data, sama dengan kecendrungan arah, oleh karena itu masukan hasil yang sama seperti kecendrungan arah.

5) Level Stabilitas dan Rentang

Menentukan level stabilitas dan rentang adalah dengan cara memasukan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar

6) Perubahan Level

Menentukan level perubahan dengan cara menandai data pertama (hari ke 1) dan terakhir, hitung selisih kedua data tersebut (data terakhir dikurangi data pertama) dan tentukan arahnya (+) atau turun (-).

b. Analisis Visual Antar Kondisi

1) Jumlah Variabel yang Diubah

Jumlah variabel yang diubah adalah pada data rekaan variable yang diubah pada kondisi baseline 1 (A-1) ke intervensi (B) adalah 1.

2) Perubahan Kecendrungan Efeknya

Menentukan perubahan kecendrungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi di atas (naik, tetap, turun), yaitu untuk melihat perubahan perilaku.

3) Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perubahan kecenderungan stabilitas adalah untuk melihat stabilitas perilaku subjek dalam masing- masing kondisi baik baseline maupun intervensi

4) Perubahan Level

Untuk melihat perubahan antara akhir sesi pada baseline 1 (A-1) dan awal sesi pada intervensi (B) yaitu dengan cara tentukan data poin pada kondisi baseline (A-1) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B), kemudian berapa selisihnya dan tandai (+) bila naik, dan (=) tidak ada perubahan dan (-) bila turun. Baik buruknya kondisi sesuai dengan tujuan penelitian.

5) Persentase Overlap

Overlap adalah kesamaan kondisi antara baseline 1 (A-1) dengan intervensi (B), dengan kata lain semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap terhadap target behavior.

1. Overlap tahap baseline1 (A-1) dan intervensi (B) adalah untuk mengetahui apakah dalam tahap intervensi ada skor yang masuk ke dalam batas atas dan batas bawah baseline 1.
2. Overlap tahap intervensi (B) dan baseline 2 (A-2) adalah untuk mengetahui apakah dalam tahap baseline 2 (A-2) ada skor yang masuk ke batas atas dan bawah intervensi.