

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai ‘atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain’, Hatch & Farhady (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 60). Menurut Kidder (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 61) bahwa variabel ‘adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya’. Dari kedua pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang menjadi objek penelitian yang dapat dipelajari sehingga diperoleh suatu kesimpulan.

a. Variabel Bebas (Intervensi)

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 61) variabel bebas (*variable independen*), merupakan “variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau *variable dependen*”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik modeling.

Modeling merupakan teknik modifikasi perilaku yang dikembangkan oleh Albert Bandura yang berasal dari teori belajar sosial. Menurut Martin dan Pear (2015, hlm. 478) modeling adalah “prosedur di mana sebuah contoh perilaku tertentu diperlihatkan ke seseorang agar menyebabkan individu tersebut melakukan perilaku yang sama” Selaras dengan definisi tersebut, Bandura dan Soekadji (Purwanta, 2012, hlm. 129) mengemukakan bahwa modeling adalah ‘prosedur yang memanfaatkan proses belajar melalui pengamatan, di mana perilaku seseorang atau beberapa orang teladan, berperan sebagai perangsang terhadap pikiran, sikap, atau perilaku subjek pengamat tindakan untuk ditiru atau diteladani.’

Dari kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teknik modeling merupakan suatu teknik modifikasi perilaku melalui penyajian sebuah contoh perilaku, yang bertujuan agar subjek dapat mengamati dan

meniru perilaku yang sama. Adapun beberapa tahapan dalam melakukan teknik modeling yaitu :

- 1) Memusatkan perhatian subjek
Peneliti memusatkan perhatian subjek pada perilaku subjek yang akan diubah dalam aspek interaksi sosial yaitu kerjasama, asimilasi, akomodasi, persaingan dan pertentangan.
- 2) Memilih media penyajian
Media penyajian dalam penelitian ini menggunakan media audiovisual yang disesuaikan dengan kemampuan dan ketidakmampuan subjek.
- 3) Memilih teladan
Pemilihan teladan dan model dalam penelitian ini didasarkan pada tokoh kegemaran subjek yaitu Nobita dalam film kartun Doraemon.
- 4) Menyajikan secara mengesankan atau berulang-ulang
Penyajian perilaku dilakukan secara mengesankan dan berulang-ulang agar dapat menarik perhatian subjek.
- 5) Meminta menirukan dengan segera dan berulang-ulang
Subjek diminta untuk menirukan perilaku dalam tokoh Nobita segera dan berulang-ulang, agar subjek dapat secara efektif mengingat perilaku yang diamati.
- 6) Memberi penguah segera
Penguahan yang diberikan dalam penelitian ini berupa penguahan secara verbal seperti pintar atau bagus. Penguahan diberikan segera setelah subjek berhasil melakukan perilaku yang diamati.

b. Variabel Terikat (*Target Behavior*)

Variabel terikat (*variable dependen*) merupakan “variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas”, (Sugiyono 2011, hlm. 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah interaksi sosial.

Menurut Soekanto (1982, hlm. 56) interaksi sosial merupakan "hubungan antara orang-orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia itu". Sementara itu menurut

Ahmadi (dalam Tanjung, 2014, hlm. 25) interaksi sosial adalah proses dua arah di mana setiap individu atau grup menstimulir yang lain dan mengubah tingkah laku daripada partisipan.

Dari kedua definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih yang saling mempengaruhi. Interaksi sosial yang akan dikembangkan dalam penelitian ini antara lain kerjasama, akomodasi, asimilasi, pertentangan dan persaingan. Secara operasional, indikator yang ingin ditingkatkan dalam penelitian ini adalah :

1) Kerjasama

Kerjasama merupakan sebuah usaha bersama untuk mencapai kepentingan bersama. Adapun bentuk kerjasama dalam penelitian ini, yaitu: bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas kelompok, bekerja sama untuk membuang sampah pada tempatnya, bekerja sama dalam melaksanakan piket di kelas, mentaati peraturan sekolah dengan tidak mengganggu proses belajar mengajar seperti berisik, bercanda dan kegiatan lainnya yang mengganggu, serta bermain dengan mengikuti aturan permainan yakni dapat menunggu giliran untuk bermain.

2) Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu usaha untuk menyelesaikan pertentangan dalam mencapai keseimbangan. Bentuk akomodasi dalam penelitian ini, yaitu: meminta maaf saat membuat kesalahan, mampu menerima hasil diskusi kelas mengenai pembagian anggota kelompok belajar, tidak memprovokasi saat melihat teman lain berkelahi, tidak mengajak berkelahi pada saat menyelesaikan masalah dengan teman, menerima sanksi dari guru saat melanggar salah satu peraturan sekolah.

3) Asimilasi

Asimilasi adalah sebuah proses sosial ditandai dengan adanya usaha dalam mengurangi perbedaan yang ada sebagai pemicu pertentangan. Dalam penelitian ini bentuk asimilasi yang ingin ditingkatkan, yaitu: bergaul dengan banyak teman atau tidak memilih-milih untuk berteman, menghargai pendapat

teman, tidak mengejek teman saat temannya melakukan kesalahan, bersikap sopan terhadap guru dan orang yang lebih tua, serta tidak merendahkan kemampuan teman saat temannya mendapatkan nilai yang jelek.

4) Persaingan

Persaingan dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang memaksa individu atau kelompok untuk melakukan sebuah usaha dalam mencapai keuntungan atau kemenangan tertentu. Adapun bentuk persaingan dalam penelitian ini, yaitu: berusaha mengerjakan tugas lebih cepat dan lebih baik dari anak lain, tidak marah ketika mengalami kekalahan, mengucapkan selamat kepada teman yang berhasil mendapatkan kemenangan atau keberhasilan, tidak berbuat curang saat mengikuti pertandingan atau perlombaan, serta tidak mencontek saat ujian.

5) Pertentangan

Pertentangan merupakan suatu konflik yang terjadi karena timbulnya perbedaan pendapat, tujuan, ataupun hal yang lain yang dapat membuat individu atau kelompok untuk melakukan perlawanan atau menentang, yaitu meliputi: tidak membentak saat salah paham, tidak mengucapkan kata-kata yang kotor atau jelek saat berbeda pendapat, tidak membalas dendam saat orang lain tidak sengaja menyinggung perasaan atau melakukan kontak fisik seperti terdorong, terinjak dan sebagainya, tidak memaksa teman untuk bermain bersama, mampu menerima kritikan dari teman mengenai dirinya.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDLB B Sumbersari Bandung yang terletak di Jalan Majalaya II No. 29 Kecamatan Antapani Kota Bandung Provinsi Jawa Barat.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa tunarungu yang berinisial H. H merupakan anak tunarungu sedang yang saat ini bersekolah di SDLB B

Sumbersari dan duduk di kelas enam. H memiliki kemampuan komunikasi yang cukup bagus di mana ia mampu memahami instruksi yang diberikan dan mampu memberikan respon yang tepat saat ia diajak untuk berkomunikasi. Sarana komunikasi yang ia lakukan adalah dengan menggunakan bahasa isyarat atau dengan menggunakan tulisan.

H merupakan anak tunarungu yang mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan yang baik dengan lingkungannya, baik itu di sekolah maupun di rumah. Di sekolah ia tidak memiliki teman dekat, ia selalu sendiri dalam melakukan setiap kegiatan di sekolah. Hal ini terlihat pada saat ia dituntut untuk melakukan kerjasama ia mengalami kesulitan dalam menjalin kerja sama dengan teman-temannya, ini disebabkan oleh sikapnya yang selalu mementingkan diri sendiri. Ia selalu ingin menjadi yang pertama dan utama dari teman-temannya. Kesendiriannya juga terjadi pada saat jam istirahat di mana ia selalu bermain sendiri. Keadaan ini membentuk dirinya menjadi anak yang tidak mampu menghargai orang lain. Ketidakmampuannya dalam menghargai orang lain ditandai dengan kemarahan yang ia tunjukkan saat temannya memberikan pendapat tentang dirinya. Perilaku ini menunjukkan bahwa ia tidak mampu untuk melakukan asimilasi dengan baik. Tidak hanya dalam asimilasi namun dalam akomodasi pun ia mengalami kesulitan untuk melakukannya. Pada saat ia melakukan kesalahan ia tidak mampu untuk meminta maaf dan menerima sanksi yang diberikan oleh guru. Ia akan melarikan diri dari masalah yang telah dilakukannya.

Kesulitan lain yang dialaminya yaitu saat ia menghadapi suatu persaingan baik itu di dalam kelas atau di luar kelas ia tidak mampu mengikuti persaingan tersebut secara jujur, ia akan melakukan berbagai cara agar ia dapat memenangkan persaingan tersebut. Selain itu, dalam menghadapi suatu pertentangan ia cenderung menggunakan pelawanan secara fisik seperti mendorong, memukul dan sebagainya. Ia merupakan anak yang sulit untuk meredakan amarahnya.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini dilakukan suatu perlakuan untuk melihat akibat dari perlakuan tersebut, oleh karena itu metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan, (Sugioyono, 2011, hlm. 107).

Upaya dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak tunarungu dalam penelitian ini, maka digunakan suatu rancangan eksperimen dengan penelitian subyek tunggal (*Single Subject Research*). Penelitian SSR merupakan penelitian yang berfokus pada perubahan tingkah laku dari seorang subjek. Dalam penelitian SSR terdapat beberapa desain yang ada. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain A-B-A merupakan desain SSR yang menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas, (Sunanto, dkk. 2005, hlm. 61).

Terdapat tiga tahapan dalam desain A-B-A yaitu A1 (*baseline 1*), B (intervensi), dan A2 (*baseline 2*).

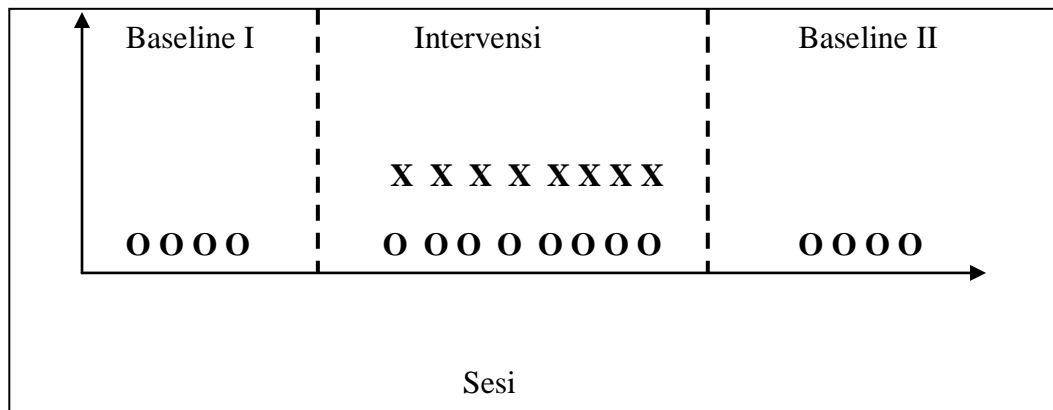
A1 (*baseline 1*) merupakan kemampuan dasar dari subjek penelitian sebelum mendapatkan perlakuan. Dalam penelitian ini kemampuan dasar yang dilihat adalah keterampilan interaksi sosial.

B (intervensi) merupakan kondisi subjek selama diberikan perlakuan, dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik modeling untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial.

A2 (*baseline 2*) merupakan pengulangan kondisi *baseline* sebagai suatu evaluasi atau penilaian untuk mengetahui sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

Grafik 3.1

Desain Penelitian

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi. Menurut Hadi (dalam Sugioyono, 2011, hlm. 203) observasi adalah “suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi keterampilan interaksi sosial yang didalamnya memuat aspek kerja sama, asimilasi, akomodasi, persaingan dan pertentangan.

E. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian SSR ini yaitu, sebagai berikut :

1. Prosedur *baseline* 1

Peneliti melakukan tes kepada subjek berupa tes pengamatan terhadap keterampilan interaksi sosial.

2. Prosedur intervensi

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Peneliti mempersiapkan ruang kelas dan tempat duduk untuk subjek agar memudahkan proses penelitian.
 - 2) Peneliti mempersiapkan video animasi “5 Cara Untuk Mempunyai Banyak Teman” yang telah siap diperlihatkan kepada subjek.
- b. Kegiatan inti
- 1) Peneliti bersama-sama dengan subjek mengamati video animasi selama 15 menit.
 - 2) Peneliti melakukan diskusi dengan subjek seperti meminta tanggapan atau komentar subjek dari video animasi yang telah diputar serta menanyakan hal yang tidak dipahami oleh subjek. Diskusi dilakukan selama 15 menit.
 - 3) Peneliti mengajak subjek untuk menirukan perilaku yang muncul pada tokoh Nobita dalam video animasi.
 - 4) Peneliti mempersiapkan kelas dan teman-teman subjek sebagai media dalam penelitian serta kegiatan pembelajaran yang dapat memunculkan perilaku yang diharapkan pada subjek.
 - 5) Pengukuran dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yakni 120 menit.
- c. Kegiatan akhir
- 1) Setiap sesi diakhiri dengan melakukan diskusi selama 10 menit, terkait kegiatan yang dilakukan serta perilaku yang muncul pada subjek.
 - 2) Apabila subjek berhasil menirukan perilaku yang diharapkan, peneliti memberikan pengukuhan secara verbal sebagai motivasi subjek untuk terus melakukan perilaku yang diharapkan.
 - 3) Peneliti memberikan pengukuhan berupa barang saat subjek berhasil melakukan setiap perilaku yang diharapkan. Pemberian pengukuhan ini diberikan pada saat sesi paling terakhir dari penelitian. Hal ini dilakukan agar subjek dapat mempertahankan perilaku target.

3. Prosedur *baseline 2*

Peneliti melakukan tes ulang untuk mengetahui sejauh mana pengaruh intervensi yang telah diberikan.

F. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Menurut Sugioyono (2011, hlm. 148) “alat ukur dalam penelitian disebut sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.”

Upaya dalam mempermudah proses penelitian diperlukan pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen merupakan rancangan penyusunan instrumen untuk memberi pedoman dan gambaran yang jelas tentang butir yang akan disusun. Adapun kisi-kisi instrumen yang telah disusun adalah, sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi – Kisi Instrumen Pedoman Penelitian

| Keterampilan | Sub Keterampilan | Indikator |
|---------------------|-------------------------|------------------|
| Interaksi Sosial | 1. Asosiatif | 1. Kerjasama |
| | | 2. Akomodasi |
| | | 3. Asimilasi |
| | 2. Disosiatif | 1. Persaingan |
| | | 2. Pertentangan |

G. Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini disusun dalam bentuk pedoman pengamatan (observasi), yang digunakan untuk memperoleh gambaran nyata terkait keterampilan interaksi sosial subjek. Peneliti memberikan tanda ceklis pada kolom pengamatan jika subjek menampilkan perilaku sasaran yang diamati. Adapun pengembangan butir instrumen tes pengamatan terlampir pada halaman 77.

H. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Validitas Instrumen Penelitian

Sebuah instrumen penelitian yang akan digunakan perlu dilakukan pengujian validitas terlebih dahulu. Uji validitas ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 173) “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.” Hal ini berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang telah teruji validitasnya maka akan diperoleh data yang dapat dipercaya kebenarannya.

Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas isi. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 182) “untuk menguji validitas isi, dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan rancangan yang telah ditetapkan.” Penggunaan validitas isi ini dilakukan dengan melakukan konsultasi dengan ahli yang akan menyatakan cocok atau tidak cocok pada tiap butir tes dalam bentuk *ceklist*.

Rumus validitas isi yang digunakan untuk menentukan valid atau tidak validnya instrumen dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan perhitungan:

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

Keterangan :

P : presentase

f : frekuensi cocok menurut ahli

$\sum f$: jumlah ahli

Adapun hasil perhitungan uji validitas dan pernyataan *expert judgment* dalam penelitian ini terlampir pada halaman 145.

I. Analisis dan Pengolahan Data

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, (Sugioyono, 2011, hlm. 207). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif.

Sugiyono (2011, hlm. 207-208) mengemukakan “statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang berbentuk grafik untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang hasil perlakuan atau intervensi dalam jangka waktu yang ditentukan. Menurut Sunanto (2005, hlm. 36) terdapat beberapa komponen dalam pembuatan grafik yaitu, sebagai berikut :

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan variabel bebas (sesi, hari, tanggal). Dalam penelitian ini absis yang digunakan adalah untuk menunjukkan banyaknya sesi yang dilakukan pada subjek.
2. Ordinat adalah sumbu Y yang merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan variabel terikat misalnya persen, frekuensi dan durasi. Dalam penelitian ini ordinat yang menunjukkan keterampilan interaksi sosial adalah dalam bentuk frekuensi.
3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dan sumbu Y sebagai titik awal satuan bebas dan terikat.
4. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran misalnya 0%, 25%, 50%, 70%.
5. Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya *baseline* atau intervensi.
6. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data adalah, sebagai berikut:

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline 1.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline 2.

4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi baseline 1, kondisi intervensi dan baseline 2.
5. Membandingkan hasil skor pada kondisi baseline 1, skor intervensi dan baseline 2
6. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
7. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi
Komponen analisis dalam kondisi, diantaranya:
 1. Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam suatu kondisi yang menunjukkan banyaknya sesi yang dilakukan.
 2. Kecenderungan arah yaitu menunjukkan perubahan setiap jejak data dari sesi ke sesi dengan garis lurus yang melintasi semua data sehingga banyaknya data yang berada di atas dan di bawah sama banyak.
 3. Kecenderungan stabilitas (*level stability*) yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.
 4. Jejak data (*data path*) yaitu menunjukkan perubahan dari data satu ke data lainnya (menaik, menurun, dan mendatar) dalam suatu kondisi.
 5. Rentang yaitu menunjukkan jarak antara data pertama dengan data terakhir.
 6. Tingkat perubahan (*level change*) yaitu menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi dan antar kondisi, (Sunanto, dkk. 2005, hlm. 104)Sedangkan komponen Analisis antar kondisi, yaitu:
 1. Variabel yang diubah yaitu variabel terikat atau perilaku sasaran yang diubah.
 2. Perubahan kecendrungan arah dan efeknya yaitu perubahan kecendrungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi yang menunjukkan perubahan perilaku sasaran.
 3. Perubahan stabilitas dan efeknya yaitu menunjukkan kestabilan perubahan sederet data.

4. Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah antara data terakhir pada kondisi baseline dan data pertama pada kondisi intervensi.
5. Data yang tumpang tindih (*overlap*) yaitu terjadinya data yang sama pada kedua kondisi yang menandakan tidak adanya perubahan pada kondisi, (Sunanto, dkk. 2005, hlm. 104)