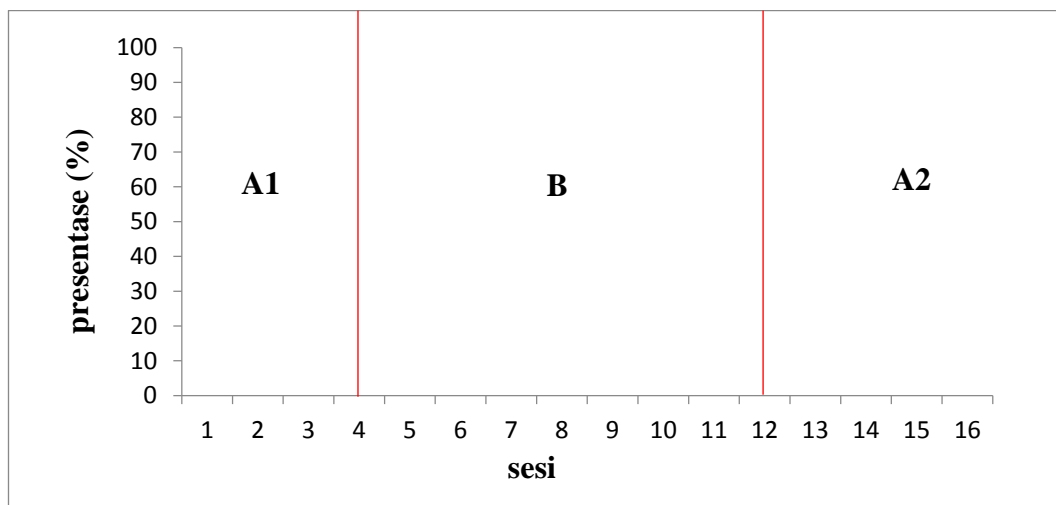


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR). *Single Subject Research* (SSR) merupakan pendekatan eksperimen yang digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah dilakukan penanganan/intervensi secara berulang-ulang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Sunanto, dkk (2005, hlm. 59) mengemukakan bahwa: “Desain A-BA merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas”.



Grafik 3.1 Desain A-B-A

Desain A-B-A memiliki tiga tahap, yaitu: *baseline-1* (A1), intervensi (B), dan juga *baseline-2* (A2). Dalam penelitian ini *baseline-1* (A1) adalah kondisi awal anak dalam kemampuan konsentrasi sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pengukuran pada fase *baseline-1* (A1) dilakukan sebanyak empat sesi, dengan durasi yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Intervensi (B) yang diberikan adalah berupa aktivitas *finger painting* (melukis dengan jari), selama diberikan perlakuan anak dilatih secara terus-menerus. Kegiatan intervensi ini dilakukan sebanyak delapan sesi.

Baseline-2 (A2) merupakan pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sejauh mana intervensi yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap anak. Pada fase ini peneliti melakukan tes kembali seperti pada fase *baseline-1* (A1) sebanyak empat kali sesi.

B. Metode Penelitian

“Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiyono, 2011, hlm. 3). Menurut Sugiyono (2014, hlm. 107) “ Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bermaksud untuk membuktikan bahwa aktivitas *finger painting* (melukis dengan jari) dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD (*Attention Deficit Hiperactivity Disorder*).

Penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dari suatu perlakuan/intervensi yang diberikan kepada individu secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh Sunanto, dkk. (2006, hlm.41) bahwa “Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behaviour*) dilakukan berulang-ulang dalam waktu tertentu”.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang berlokasi di Lembang. Di bawah ini adalah biodata dari sekolah tersebut, yaitu:

Nama Sekolah : SDN 2 Lembang

Status Sekolah : Negeri
Alamat Sekolah : Jalan Kehutanan No. 56
Desa Jayagiri
Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) kelas empat SDN 2 Lembang. Berikut adalah identitas siswa, yaitu:

Nama inisial : AYS
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat tanggal lahir : Bandung, 21 Oktober 2007
Alamat : Jalan Karmel Kecamatan Lembang Bandung Barat
Usia : 8 tahun
Kelas : 2 SD

3. Karakteristik Anak

AYS merupakan anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) yang memiliki hambatan dalam konsentrasi, dimana anak tidak mampu memfokuskan perhatiannya pada setiap kegiatan yang dilakukannya. Kesulitan konsentrasi yang dialami AYS menyebabkan ia tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar. Ketika AYS berada di dalam kelas sedang melakukan kegiatan pembelajaran, yang dilakukan AYS adalah mengganggu teman-temannya. Perhatian AYS tidak dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran, melainkan perhatiannya teralihkan oleh stimulus yang ada di luar.

Melihat kondisi anak yang mengalami permasalahan di atas, diharapkan dengan diberikannya intervensi melalui aktivitas *finger painting* (melukis dengan

jari) dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi pada kedua subjek penelitian. Khususnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

D. Definisi Operasional Variabel

Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 60) menyatakan bahwa “ Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain”. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Sugiyono (2014, hlm.61) mengemukakan bahwa “Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah aktivitas *finger painting* (melukis dengan jari). Sugiyono (2014, hlm.61) mengemukakan bahwa “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan konsentrasi.

1. Variabel Bebas

Aktivitas *finger painting* adalah aktivitas melukis menggunakan jari secara langsung di atas permukaan bidang gambar dengan menggunakan bahan adonan yang dibuat sendiri. Menurut Mayeski (2011, hlm. XV) “Melukis dengan jari merupakan aktivitas yang baik secara khusus untuk anak-anak kecil, karena kegiatan ini dapat dilakukan berulang-ulang. Pengulangan ini ditekankan pada proses, bukan produk”. Langkah pertama dalam aktivitas *finger painting* adalah melakukan *blocking*. Terdapat teknik dasar dalam aktivitas *finger painting* (melukis dengan jari) yang dikemukakan oleh Listyowati & Sugiyanto (2014, hlm. 6-12) yaitu:

- 1) Satu jari spiral dan titik
- 2) Satu jari lurus
- 3) Satu jari putar
- 4) Satu jari melingkar
- 5) Satu jari lengkung angkat
- 6) Dua garis serong

- 7) Dua jari putar
- 8) Tiga jari bergelombang
- 9) Tiga jari lengkung putar
- 10) Tiga jari putar
- 11) Teknik *blocking* gradasi warna

Menurut Anggani Soedono dalam (Nurhasanah, T, 2013, hlm. 23) langkah-langkah pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan melukis dengan jari adalah sebagai berikut:

- 1) Oleskan adonan bubur sagu di atas kertas gambar, dapat menggunakan kertas gambar yang mengkilat.
- 2) Anak dapat mulai menggerakkan jari-jemarinya pada kertas tersebut, sehingga menghasilkan gambar yang anak sukai.
- 3) Guru dapat mendengarkan musik dan anak menggerakkan tangannya sesuai irama.

2. Variabel Terikat

Kemampuan konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pikiran terhadap suatu masalah atau kegiatan yang sedang terjadi. Slameto (2003, hlm. 87) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
- 2) Perasaan gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci, dan dendam.
- 3) Suasana lingkungan belajar yang berisik dan berantakan.
- 4) Kondisi kesehatan jasmani.
- 5) Kebosanan terhadap pelajaran atau sekolah.

Konsentrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berapa lama anak mampu fokus dan memusatkan perhatiannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan berupa mewarnai gambar. Kriteria kemampuan konsentrasi dalam penelitian ini adalah anak mampu memfokuskan perhatiannya dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas mewarnai gambar. Kemampuan konsentrasi tersebut diukur sebelum, selama, dan setelah dilakukan intervensi. Pencatatan data perhitungan kemampuan konsentrasi anak dilakukan setelah diadakannya intervensi. Intervensi yang di berikan kepada anak adalah sebuah aktivitas *finger painting* (melukis dengan jari) yang dilakukan dalam waktu 30 menit. Setelah selesai melakukan intervensi, kemudian anak diberikan tes. Tes yang diberikan kepada anak berupa tugas untuk mewarnai gambar. Mewarnai gambar digunakan sebagai tes dalam kemampuan konsentrasi karena mewarnai merupakan suatu

kegiatan yang menuntut anak untuk memfokuskan perhatiannya dalam menyelesaikan kegiatan mewarnai gambar.

Perhitungan pencatatan data kemampuan konsentrasi dalam aspek mewarnai gambar dimulai dari pertama kali anak memegang pensil warna dan menggoreskannya pada gambar. Anak dianggap sudah tidak mampu berkonsentrasi apabila : 1) ketika anak mengalihkan perhatian pada benda lain diluar pekerjaannya, 2) ketika perhatian anak teralihkan pada rangsangan lain diluar pekerjaannya, 3) ketika anak mengatakan sudah tidak ingin melanjutkan pekerjaannya, 4) ketika anak sudah tidak mau mengerjakan tugasnya lagi. Satuan ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah durasi, yang berguna untuk mengukur sejauh mana perkembangan kemampuan anak sebelum dan setelah dilakukan intervensi.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian pada dasarnya adalah melakukan kegiatan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Sugiyono (2014, hlm. 148) mengemukakan bahwa “ Alat ukur dalam penelitian biasa dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes kinerja/perbuatan yang sesuai dengan target *behavior* yang ingin dicapai. Penggunaan instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian dan kemampuan anak dalam berkonsentrasi atau memfokuskan perhatian untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Tugas yang diberikan kepada anak berupa tugas untuk mewarnai gambar.

Mewarnai gambar digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini dikarenakan mewarnai adalah kegiatan yang disukai anak. Didalam kegiatan mewarnai dibutuhkan konsentrasi atau fokus perhatian untuk dapat menyelesaikan kegiatan tersebut.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Subjek penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi dan rekomendasi dari guru kelas, selanjutnya peneliti melakukan studi pendahuluan yang berhubungan dengan kemampuan konsentrasi anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) agar dapat diketahui kondisi anak pada saat ini.

2. Membuat Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai dasar pengembangan instrumen yang disesuaikan dengan kemampuan awal anak. Di bawah ini adalah tabel kisi-kisi instrumen kemampuan konsentrasi anak ADHD.













Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen kemampuan konsentrasi





Variabel Penelitian	Tujuan	Aspek yang dinilai	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Jenis Tes
Kemampuan konsentrasi	Mampu berkonsentrasi dalam melakukan suatu kegiatan	Durasi dalam melakukan kegiatan.	Mewarnai gambar	Pengamatan /observasi	Tes perbuatan

3. Penyusunan Instrumen

Adapun instrumen tes yang diberikan adalah berbentuk kinerja/perbuatan. Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan konsentrasi anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Dalam tes ini subjek diberikan tes mewarnai gambar.

3.2 Instrumen kemampuan konsentrasi

Variabel Penelitian	Indikator	Pertemuan (Sesi)	Gambar	Durasi
Kemampuan konsentrasi	Mewarnai gambar	1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		
		10		
		11		
		12		

		13		
		14		
		15		
		16		

4. Membuat Kriteria Penilaian

Setelah instrumen penelitian selesai dibuat, selanjutnya peneliti menetapkan kriteria penilaiannya. Satuan ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah durasi, yang berguna untuk mengukur sejauh mana perkembangan kemampuan anak sebelum dan setelah dilakukan intervensi.

F. Uji Validitas Instrumen

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keahlian suatu instrumen”, (Arikunto, S, 2006, hlm. 168). Sehingga suatu instrumen dikatakan valid jika mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen dikatakan kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Instrumen yang telah disusun dan akan diuji terlebih dahulu validitasnya melalui pendapat ahli (*expert judgement*).

Penilaian validitas instrumen ini dilakukan menurut skor hasil *expert judgement* yang diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase

F: Jumlah cocok

N : Jumlah penilai ahli

Uji validitas dilakukan dengan menyusun soal tes yang akan diberikan kepada anak, dengan cara memecahkan variabel menjadi sub-variabel dan indikator setelah itu dituangkan dalam butir soal kemudian diminta penilaian (*judgement*). Penilaian (*judgement*) dilakukan kepada tiga orang ahli, yang terdiri dari dua orang guru SDN 2 Lembang, dan seorang dosen Pkh UPI.

Hasil uji validitas instrumen melalui hasil perhitungan *expert-judgement* dari tiga ahli tersebut (terlampir), diperoleh hasil 100% sehingga instrumen yang digunakan dikatakan valid.

G. Prosedur Penelitian

1. *Baseline – 1 (A-1)*

Fase *baseline-1 (A-1)*, pengukuran dilakukan sebanyak empat sesi, dimana setiap sesi dilakukan pada hari yang berbeda, adalah sebagai berikut :

- a. Pertama, mengkondisikan siswa dalam kondisi dan situasi yang memungkinkan untuk dilakukan tes. Agar siswa lebih berkonsentrasi dan dalam keadaan yang nyaman
- b. Kedua, melakukan tes kinerja/perbuatan dengan memberikan instrumen berupa tugas mewarnai gambar.
- c. Mengamati siswa saat melakukan tes mewarnai gambar.
- d. Setelah tes dilakukan, selanjutnya peneliti memasukkan data yang diperoleh kedalam format pencatatan data.

2. Intervensi (B)

Tahap dalam intervensi ini, dilakukan melalui aktivitas *finger painting* (melukis dengan jari). Dalam melakukan intervensi, fase yang dilakukan sebanyak delapan sesi. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti mengkondisikan anak, agar anak siap menerima materi intervensi dari peneliti. Setelah anak dirasa siap, peneliti memberikan langkah-langkah dalam melukis dengan jari.

- b. Peneliti memberikan arahan kepada anak dalam melakukan kegiatan melukis dengan jari. Kemudian peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melukis dengan jari.
- c. Anak melakukan kegiatan melukis dengan jari sesuai arahan dari peneliti.
- d. Setelah selesai melaksanakan intervensi, kemudian anak diberikan tes berupa mewarnai gambar.

3. *Baseline – 2 (A2)*

Peneliti memberikan tes kinerja/perbuatan kembali kepada subjek, yaitu berupa tes mewarnai gambar. Pada tahap ini dilakukan sebanyak empat sesi sama seperti pada sesi *baseline – 1*. Dengan menggunakan format tes melalui prosedur yang sama, diharapkan dapat ditarik kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan guna mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti berupa tes kinerja atau perbuatan. Dimana tes itu adalah “Serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. (Arikunto, S, 2006, hlm. 150).

Tes yang diberikan berupa soal mewarnai gambar pada fase *baseline-1 (A-1)*, *intervensi (B)*, dan fase *baseline-2 (A-2)*. Satuan ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah durasi, yang berguna untuk mengukur sejauh mana perkembangan kemampuan anak sebelum dan setelah dilakukan intervensi.

I. Analisis Data

“Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. (Sugiyono, 2014, hlm. 207). Sementara itu, Sunanto, J dkk. (2006, hlm. 65) mengemukakan bahwa “Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan”. Analisis data dalam penelitian ini

adalah menggunakan teknik analisis data deskriptif. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 207-208) mengemukakan bahwa :

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan grafik, seperti yang dikemukakan oleh Sunanto, J dkk. (2006, hlm.38) bahwa “Grafik memiliki peranan penting pada saat menganalisis data dalam penelitian modifikasi perilaku dengan desain subjek tunggal”.

Menurut Sunanto, J dkk. (2006, hlm.30), mengemukakan beberapa komponen dalam membuat grafik diantaranya adalah:

- a. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari, dan tanggal).
- b. Ordinat adalah sumbu Y merupakan suatu sumbu vertikal terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi, dan durasi).
- c. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
- d. Skala garis pendek-pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran.
- e. Label 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 terikat dan variabel bebas.

Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan perhitungan tertentu, perhitungan ini didalamnya dilakukan dengan cara menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Diadaptasi dari pendapat Sunanto, J dkk (2006, hlm. 68-70), mengemukakan beberapa komponen yang akan dianalisis dalam kondisi meliputi :

- a. Panjang kondisi
Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut.
- b. Kecenderungan arah

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

- c. Tingkat stabilitas (*level stability*)
Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.
- d. Tingkat perubahan (*level change*)
Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data.
- e. Jejak data (*data path*)
Jejak data merupakan perubahan dari data atau ke data lain dalam suatu kondisi.
- f. Rentang
Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir.

Sedangkan analisis kondisi menurut Sunanto, J dkk. (2006, hlm. 72-76) terkait dengan beberapa komponen utama diantaranya meliputi :

- a. Variabel yang diubah
Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku.
- b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya
Perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi memungkinkan (a) mendatar ke mendatar, (b) mendatar ke menaik, (c) mendatar ke menurun, (d) menaik ke menaik, (e) menaik ke mendatar, (f) menaik ke menurun, (g) menurun ke menaik, (h) menurun ke mendatar, (i) menurun ke menurun.
- c. Perubahan stabilitas dan efeknya
Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.
- d. Perubahan level data
Perubahan level data menunjukkan seberapa data berubah.
- e. Data yang tumpang tindih (*overlap*)
Data yang tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut.

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

- a. Menskor hasil pengukuran kondisi *baseline – 1* (A-1) pada setiap sesi.
- b. Menskor hasil pengukuran kondisi intervensi (B) pada setiap sesi.
- c. Menskor hasil pengukuran kondisi *baseline – 2* (A-2) pada setiap sesi.
- d. Menjumlahkan tabel penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada *baseline – 1* (A-1), intervensi (B), *baseline -2* (A-2) dari setiap sesi.

- e. Menjumlahkan skor pada kondisi *baseline – 1* (A-1), intervensi (B), *baseline -2* (A-2) dari setiap sesi.
- f. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline – 1* (A-1), intervensi (B), *baseline -2* (A-2) .
- g. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis, sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan pada fase tersebut.
- h. Grafik yang digunakan untuk mengolah data adalah grafik desain A – B – A.

