

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan metodologi penelitian yang meliputi variabel penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen, uji coba instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data.

### **A. Variabel Penelitian**

#### **1. Definisi Konsep**

##### **a. Metode *Role Playing***

Metode *role playing* adalah “metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”. (Sanjaya, 2013, hlm. 161). Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran metode *role playing* adalah siswa melakukan peran sesuai dengan tokoh yang ia lakoni sebagai penjual maupun pembeli. Hal ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa menjadi antusias saat pembelajaran, selain itu interaksi langsung antara penjual dan pembeli akan mengajarkan nilai mata uang secara konkret kepada siswa melalui media uang asli. Melihat bahwa siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan untuk berpikir secara abstrak, belajar apapun harus terkait dengan obyek yang bersifat konkret.

##### **b. Mengenal Nilai Mata uang**

Mengenal merupakan kata dasar dari kenal, artinya ialah tahu dan teringat kembali (KBBI, 2014). Seseorang dapat dikatakan mengenal apabila ia mampu teringat kembali dengan berarti mampu menyebutkan, menunjukkan, sehingga mampu menuliskan dan menggunakan.

Kemampuan mengenal nilai mata uang merupakan kemampuan siswa untuk dapat menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan, sehingga dengan kemampuan mengenal uang siswa akan mampu

menggunakan uang tersebut saat berbelanja. Kemampuan tersebut akan diukur melalui tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan. Dengan kriteria penilaian B (benar) dan S (salah). Pengukuran kemampuan mengenal nilai mata uang ini ialah siswa mampu menyebutkan, menuliskan, dan menggunakan uang.

## 2. Definisi Operasional Variabel

### a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi siswa antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode ini merupakan suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.

Siswa melakukan peran sesuai dengan tokoh yang ia lakoni sebagai penjual maupun pembeli. Kegiatan pembelajaran metode *role playing* dilakukan di kantin sekolah, siswa akan mendapat pengalaman langsung saat membelanjakan uangnya, akan tetapi yang menjadi penjual bukanlah guru, melainkan siswa tunagrahita ringan yang telah mendapatkan peran sebagai seorang penjual dan yang akan menjadi pembeli adalah siswa tunagrahita yang telah mendapatkan peran pembeli, setelah itu akan ditukar posisi perannya, pembeli akan menjadi penjual. Dengan permainan peran ini, tak hanya mengajarkan siswa tentang nilai mata uang itu sendiri, tetapi juga melatih keterampilan menggunakannya.

### b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal nilai mata uang. Mengenal menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ialah tahu dan teringat kembali, sehingga dengan mengenal nilai mata uang, siswa mampu menyebutkan, menuliskan, dan mampu menggunakan mata uang tersebut.

Mengenal nilai mata uang dalam penelitian ini dibatasi hanya pada kemampuan menyebutkan, menuliskan, dan menggunakan uang Rp. 500 sampai Rp. 20.000 dengan cara memberikan tes kemampuan mengenal nilai mata uang berupa tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan.

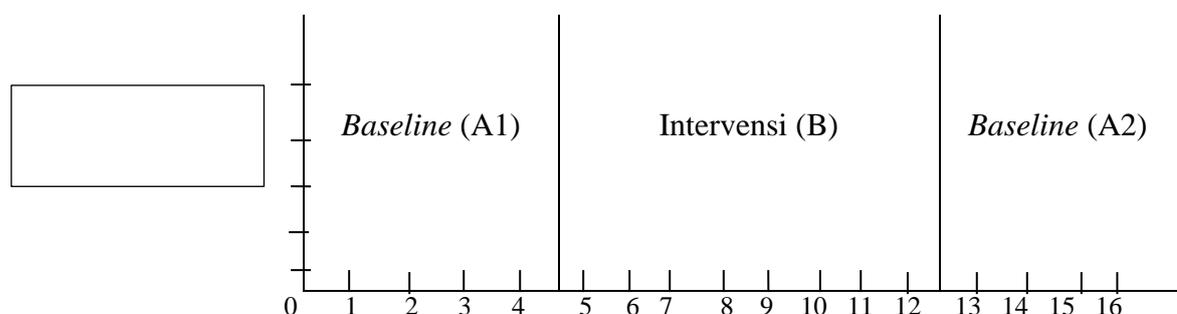
## B. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dibutuhkan suatu metode penelitian. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 3) secara umum metode penelitian merupakan “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen.

Menurut Sunanto, dkk (2005, hlm. 56) “desain penelitian eksperimen dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu: (1) desain kelompok (*group design*) dan (2) desain tunggal (*single subject design*)”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada individu secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain yang memiliki tiga fase, dimana (A1) adalah *baseline*, (B) adalah fase perlakuan atau intervensi dan (A2) adalah pengulangan *baseline*, dalam ketiga fase tersebut dilakukan beberapa sesi. Penelitian ini dilakukan setiap hari dan dihitung sebagai sesi.

Dalam penelitian ini subyek tunggal dengan desain A-B-A digambarkan sebagai berikut:



Nadhifah, 2017

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SLB SUKAGALIH LEMBANG BANDUNG**

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

Sesi (Waktu)
--------------

Grafik 3.1 Desain A-B-A

Keterangan :

- a. *Baseline-1* (A1), yaitu keadaan subjek sebelum mendapatkan intervensi yang diberikan secara berulang-berulang. Tujuan pengukuran *baseline* adalah memberikan deskripsi tingkah laku secara alamiah tanpa ada intervensi yang dilakukan. Pengukuran *baseline* ini berfungsi sebagai landasan pembandingan untuk penilaian keefektifan intervensi tes yang diberikan yaitu menggunakan tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan berupa pertanyaan mengenai nilai mata uang.
- b. Intervensi (B), yaitu keadaan dimana subjek diberi intervensi yang diberikan secara berulang-ulang. Tujuan diberikannya intervensi ini adalah untuk melihat perubahan yang terjadi selama intervensi diberikan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode *role playing* terhadap kemampuan mengenal nilai mata uang.
- c. *Baseline-2* (A2), yaitu pengulangan kondisi A yang dilakukan untuk memantau dan mengevaluasi sejauh mana intervensi dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang. Format tes dan prosedur yang digunakan pada *baseline-2* (A2) sama dengan *baseline-1* (A1).

## C. Subjek dan Lokasi Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas IX SMPLB berjumlah dua orang yang mempunyai hambatan dalam kemampuan mengenal nilai mata uang. Adapun data-datanya sebagai berikut:

#### Subjek Pertama:

Nama : SU  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Tempat Tanggal Lahir : Bandung, 17 Desember 1999

**Subjek Kedua:**

Nama : YS  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat Tanggal Lahir : Bandung, 10 Mei 1997

**2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SLB Sukagalih Lembang Bandung yang beralamat Jalan Maribaya No. 121 Langensari, Lembang.

**D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data****1. Instrumen**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen merupakan alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa tes kemampuan mengenal nilai mata uang.

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti menyusun beberapa langkah pembuatan instrumen agar pelaksanaannya lebih mudah, yaitu:

a. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.

Kisi-kisi instrumen adalah kerangka dasar yang dipergunakan untuk penyusunan instrumen soal sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun soal evaluasi. Adapun pemaparan kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat dibagian lampiran.

b. Menyusun butir soal instrumen penelitian

Butir soal disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam kisi-kisi. Butir soal terdiri dari 40 soal, meliputi tes lisan 16 soal, tes tertulis 12 soal, dan tes perbuatan 12 soal. Adapun pemaparan kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat dibagian lampiran.

c. Membuat kriteria penilaian

Nadhifah, 2017

*PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SLB SUKAGALIH LEMBANG BANDUNG*

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

Kriteria penilaian digunakan untuk mendapatkan nilai dari soal yang diberikan oleh peneliti. Setiap jawaban benar, siswa akan mendapatkan skor 1, sedangkan jika siswa menjawab salah siswa mendapatkan skor 0.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes. Menurut Margono (2014, hlm. 170) tes ialah “seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dijadikan dasar bagi penetapan skor angka”. Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan tes berupa tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan. Tes dilakukan melalui beberapa fase. Pada fase *baseline-1* (A1) tes dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan. Pada fase 2, fase intervensi (B) subjek mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, selanjutnya diberikan tes ulang pada fase *baseline-2* (A2) untuk mengukur tingkat pemahaman subjek dalam kemampuan mengenal nilai mata uang setelah mendapatkan intervensi. Tujuan tes ini adalah untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam kemampuan mengenal nilai mata uang melalui metode *role playing* sebelum dan sesudah diberikan intervensi atau perlakuan.

Adapun satuan ukur yang digunakan adalah persentase. Persentase merupakan pengukuran variabel terikat yang sering digunakan oleh peneliti dan guru untuk mengukur perilaku dalam bidang akademik maupun sosial. Persen menunjukkan jumlah terjadinya peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemudian dikalikan dengan 100%. (Sunanto, dkk, 2005, hlm. 16).

## 3. Validasi Instrumen

Instrumen yang dapat dikatakan baik adalah instrumen yang telah teruji atau telah diujicobakan kelayakannya terlebih dahulu. Uji coba instrumen yang dilakukan adalah uji validitas. Instrumen yang valid berarti

alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid dalam pengumpulan data, diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid.

Pada penelitian ini, uji validitas instrumen dilakukan dengan cara *expert-judgment* oleh tiga orang penilai ahli. Penilai ahli tersebut diantaranya adalah satu orang dosen PKh UPI dan dua orang guru SLB Sukagalih Lembang. Berikut daftar penilai ahli tersebut:

Tabel 3.1  
Daftar Penilai Ahli Validitas Instrumen

No.	Nama	Jabatan	Instansi
1.	Een Ratnengsih, M.Pd	Dosen	Departemen Pendidikan Khusus FIP UPI
2.	Dra. Sofiah Ani Asmawati, M.M.Pd	Kepala Sekolah	SLB Sukagalih
3.	Ami Trianawati Rival, M.MPd	Guru	SLB Sukagalih

Uji validitas ini dilakukan dengan cara menghitung besarnya persentase pada butir tes dengan indikator, hal ini dikarenakan butir tes yang telah dibuat harus diketahui cocok atau tidaknya dengan indikator yang ada. Susetyo (2015, hlm. 116) mengungkapkan bahwa “butir tes dinyatakan valid apabila persentase kecocokan butir tes dengan indikator mencapai lebih besar dari 50%. Adapun uji validitas ini diolah dengan rumus sebagai berikut:

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

(dikutip dari Susetyo, 2015, hlm. 116)

Keterangan:

$f$  = Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$  = Jumlah penilai

Berdasarkan hasil perhitungan validitas pada masing-masing butir soal yang telah di*expert-judgment* oleh tiga orang penilai ahli, diperoleh hasil persentase 100%. Dengan demikian, instrumen penelitian mengenai kemampuan mengenal nilai mata uang dapat dikatakan valid. Perhitungan uji validitas dapat dilihat dibagian lampiran.

### E. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan/observasi, untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal nilai mata uang secara jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan.
2. Menyusun instrumen penelitian.
3. Melakukan *expert-judgment* kepada penilai ahli mengenai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Melakukan penelitian, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. *Baseline-1* (A1)

Pada fase *baseline-1* (A1) ini, setiap sesi dilakukan tes. Subjek akan diberikan tes. Tes yang diberikan berupa tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan. Tes lisan dilakukan dengan cara meminta subjek untuk menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh peneliti menggunakan uang asli. Tes tertulis, subjek diberikan lembar kerja, sedangkan tes perbuatan dilakukan dengan meminta subjek untuk pura-pura membeli barang dengan uang yang disediakan oleh peneliti dan membayar barang sesuai dengan harga barang yang ditentukan. Pada setiap pertemuan, subjek melakukan tes tanpa diberikan perlakuan.

- b. *Intervensi* (B)

Pada fase intervensi subjek diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun bentuk *role playing* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- 1) Barang dagangan
- 2) Kantong plastik
- 3) Gerobak kantin
- 4) Kalkulator.

Cara Bermain:

- 1) Menentukan peran siswa yaitu sebagai penjual dan sebagai pembeli  
Peneliti menentukan peran masing-masing siswa yang akan menjadi penjual dan pembeli, dan kemudian peneliti akan mengganti posisi kedua peran, sehingga siswa akan melakoni kedua peran dalam waktu bergantian.
- 2) Melakukan permainan  
Pelaksanaan permainan dilakukan menggunakan naskah proses jual-beli yang dimainkan oleh dua orang siswa. Isi naskah akan disesuaikan dengan pencapaian instrumen yang disediakan peneliti. Peneliti menyediakan uang berupa Rp. 500 sebanyak 2 lembar, Rp. 1000, Rp. 2.000 sebanyak 2 lembar, Rp. 5.000, Rp. 10.000, dan Rp. 20.000. Siswa diperbolehkan menggunakan kalkulator.

### **Penjual dan Pembeli**

Pada permainan penjual dan pembeli ini. Terdapat dua orang siswa tunagrahita ringan. Siswa yang satu berperan menjadi penjual, dan siswa yang satunya lagi akan berperan menjadi pembeli. Kegiatan permainan ini dilakukan di kantin sekolah, tetapi yang menjadi penjaga kantin adalah siswa yang sudah diberikan peran sebagai penjual. Di dalam kantin sudah tersedia berbagai barang dagangan. Penjual akan duduk menjaga kantin sembari menunggu pembeli yang akan membeli dagangannya. Saat siswa yang berperan menjadi pembeli memberikan uang sesuai harga barang, siswa sebagai penjual lalu menyebutkan

Nadhifah, 2017

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SLB SUKAGALIH LEMBANG BANDUNG**

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

nilai mata uang yang diberikan, dan setelah berhasil melakukan transaksi siswa lalu menuliskan nilai mata uang yang diberikan dipapan tulis. Berikut naskah proses jual-beli :

No.	Naskah Proses Jual-Beli
1.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah teh gelas. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah teh gelas Rp. 1.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 1.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
2.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah coklat beng-beng Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah coklat beng-beng Rp. 3.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 3.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
3.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah chiki. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah chiki dengan harga Rp. 4.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 4.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
4.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah teh gelas, dan 1 buah chiki. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah teh gelas Rp. 1.000, dan 1 buah chiki Rp. 4.000</p>

	<p>total harga Rp. 5.000.</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 5.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
5.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah chiki, 1 buah coklat beng-beng, 1 buah roti. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah chiki Rp. 4.000, 1 buah coklat beng-beng Rp. 3.000, 1 buah roti Rp. 2.000. Total harga Rp. 9.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 9.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
6.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah teh, 1 buah chiki, 1 buah teh gelas harga. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah teh kotak Rp. 5.000, 1 buah chiki Rp. 4.000, 1 buah teh gelas Rp. 1.000. Total harga Rp. 10.000.</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 10.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
7.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah teh kotak, 1 buah coklat beng-beng, 1 buah, dan 1 buah chiki. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah teh kotak Rp. 5.000, 1 buah coklat beng-beng Rp. 3.000, 1 buah roti Rp. 2.000, dan 1 buah chiki Rp. 4.000. Total harga Rp.15.000.</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 15.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) Terima kasih.</p>

	Pembeli : Terima kasih kembali.
8.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah chiki. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah chiki Rp. 4.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 5.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) ini uang kembaliannya Rp. 1.000. Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
9.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah chiki. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah chiki Rp. 4.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 5.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) ini uang kembaliannya Rp. 1.000. Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
10.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah roti dan 1 buah coklat beng-beng . Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 1 buah roti Rp 2.000 dan 1 buah coklat beng-beng Rp.3.000. Total harga Rp. 5.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 10.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) ini uang kembaliannya Rp. 15.000. Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
11.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 1 buah teh kotak, 1 buah chiki dan dan 1 buah teh gelas . Berapa harganya?</p>

	<p>Penjual : Harga 1 buah teh kotak seharga Rp 5.000, 1 buah chiki Rp.4.000, dan 1 buah teh gelas Rp. 1.000. Total harga Rp. 10.000</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp. 20.000)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) ini uang kembaliannya Rp. 10.000. Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>
12.	<p>Pembeli : Assalamualaikum.. permisi, saya ingin beli kue..</p> <p>Penjual : Waalaikumsalam.. silahkan, mau beli apa?</p> <p>Pembeli : Saya ingin membeli 2 buah aqua gelas, 1 teh gelas 1 Rp 1.000 dan 1 buah coklat beng-beng. Berapa harganya?</p> <p>Penjual : Harga 2 buah aqua gelas Rp. 1.000, 1 teh gelas Rp 1.000, dan 1 buah coklat beng-beng Rp. 3.000 (sambil memasukan barang ke dalam kantong plastik). Jadi total harganya Rp. 5.000.</p> <p>Pembeli : Ini uangnya (sambil memberikan uang Rp.20.000,-)</p> <p>Penjual : (mengambil uang dari pembeli) ini uang kembaliannya Rp. 15.000. Terima kasih.</p> <p>Pembeli : Terima kasih kembali.</p>

### 3) Evaluasi

Setelah melaksanakan permainan penjual-pembeli, subjek mengerjakan tes yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan subjek dalam mengenal nilai mata uang.

#### c. *Baseline-2 (A2)*

Pada fase *baseline-2 (A2)*, tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan mengenal nilai mata uang subjek dengan menggunakan metode *role playing* yang telah dilakukan sebelumnya. Evaluasi yang dilakukan dengan cara memberikan tes, yaitu tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan tanpa diberikan intervensi.

Nadhifah, 2017

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SLB SUKAGALIH LEMBANG BANDUNG**

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

## F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

### 1. Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul, kemudian data yang diperoleh akan dianalisis ke dalam grafik desain A-B-A untuk mengetahui sejauh mana tingkat kestabilan kemampuan subjek. Analisis data dimulai dengan mengolah data dilapangan pada fase *baseline* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline* (A2). Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan, maka dilakukan pembelajaran dengan membandingkan hasil subjek penelitian pada waktu sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.

Penyajian data melalui grafik termasuk dalam statistik deskriptif. Statistisk 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 (Sugiyono, 2016, hlm. 208).

Menurut Sunanto (2005, hlm. 37) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut:

- 1) Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal). Pada penelitian ini, sumbu X menggunakan satuan sesi.
- 2) Ordinal adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi dan durasi). Sumbu Y yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk persen.
- 3) Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dan Y sebagai titik awal skala.
- 4) Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50%, dan 75%).
- 5) Lebel Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya baseline atau intervensi.

- 6) Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
- 7) Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

## 2. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian eksperimen pada umumnya pada saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Oleh karena itu pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana.

Adapun langkah-langkah yang diambil dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung hasil pengukuran pada fase *baseline-1* dari subjek pada setiap sesinya.
- b. Menghitung hasil pengukuran pada fase intervensi dari subjek pada setiap sesinya.
- c. Menghitung hasil pengukuran pada fase *baseline-2* dari subjek pada setiap sesinya.
- d. Membuat tabel perhitungan hasil fase *baseline*, fase intervensi pada subjek setiap sesinya.
- e. Menjumlahkan semua hasil yang diperoleh pada fase *baseline-1*, fase intervensi, fase *baseline-2* pada subjek setiap sesinya.
- f. Membandingkan hasil pada fase *baseline-1* , fase intervensi, fase *baseline-2* dari subjek.
- g. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat terlihat langsung perubahan yang terjadi antara ketiga fase tersebut.

Setelah data setiap fase terkumpul dan dimasukkan ke dalam grafik, selanjutnya peneliti melakukan analisis visual, yaitu analisis yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap data yang telah

ditampilkan pada grafik. Adapun untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap variabel terikat, maka dibutuhkan analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

#### 1) Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi baseline atau kondisi intervensi. Hal-hal yang perlu dianalisis meliputi:

##### a) Panjang kondisi

Banyaknya data dalam suatu kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut.

##### b) 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

Menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Adapun tingkat kestabilan data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*.

##### d) Level perubahan (*level change*)

Menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dengan data terakhir.

##### e) Jejak Data (*data path*)

Merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

##### f) Rentang

Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tentang tingkat perubahan (*level change*).

## 2) Analisis Antar Kondisi

Hal-hal yang perlu dianalisis meliputi:

### a) Variabel yang Diubah

Merupakan fokus perilaku sasaran pada satu perilaku.

### b) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi.

### c) Perubahan Stabilitas

Menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.

### d) Perubahan Level

Menunjukkan seberapa besar data berubah.

### e) Data yang tumpang tindih (*overlap*)

Merupakan terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut.