

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2011, hlm. 72).

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Single Subject Research (Penelitian Subyek Tunggal), yaitu eksperimen yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Desain yang digunakan adalah A-B-A.

Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

##### 1. *Baseline 1* (A1)

*Baseline 1* (A1) yaitu kemampuan dasar anak tentang membaca pemahaman, di mana keadaan *baseline* yaitu keadaan subjek sebelum mendapat perlakuan. Subjek diperlakukan secara alam tanpa treatment yang diberikan secara berulang-ulang, sampai muncul kestabilannya

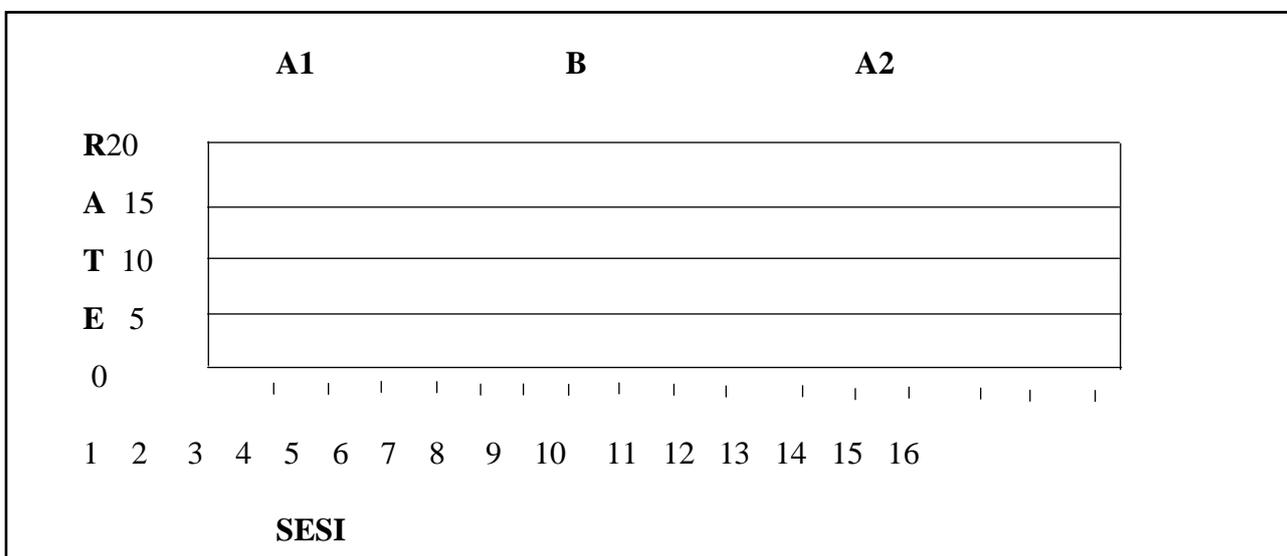
##### 2. Intervensi (B)

Intervensi (B) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberikan perlakuan, dalam hal ini adalah penggunaan media komik secara berulang-ulang tujuannya untuk mengetahui kemampuan subjek dalam peningkatan membaca pemahaman pada tunagrahitan.

### 3. *Baseline 2 (A2)*

*Baseline 2 (A2)* yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

Prosedur desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik di bawah ini:



**Grafik 3.1. Desain A-B-A**

### B. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiono, 2011, hlm. 38). Variabel dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi:

### **a. Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiono, 2011, hlm. 39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik.

Yang dimaksud dengan Media komik adalah merupakan susunan gambar bercerita dengan adanya tokoh-tokoh yang memecahkan dan mempunyai alur cerita tertentu. Sudjana dan Riva'i (2001:64) berpendapat bahwa "media komik adalah media yang menarik perhatian pembacanya, dilengkapi dengan aksi tokoh-tokohnya yang dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas". Jadi secara umum media komik adalah media gambar dalam bentuk cerita dengan adanya tokoh-tokoh yang memerankan dan mempunyai alur cerita tertentu serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara jelas.

Media komik dalam penelitian ini merupakan media yang digunakan untuk membantu anak dalam memahami isi bacaan, media komik dalam penelitian ini berupa buku (buku komik) yang bertema pentingnya hidup rukun dan saling tolong menolong. Dalam media komik ini menceritakan tentang pentingnya hidup rukun dan tolong menolong.

### **b. Definisi Operasional Variabel**

Yang dimaksud dengan definisi operasional variabel media komik, proses tahapan pembelajaran sebagai berikut.

#### **a. Tahapan-tahapan perencanaan**

Pada tahapan perencanaan ini terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

- a) Memilih mata pelajaran dengan cara mempelajari kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran kewarganegaraan.

Hirwan Syahputra, 2017

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP PENINGKATAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA ANAK TUNAGRAHITA KELAS VI DI SPLB-C XPLB CIPAGANTI*

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

- b) Menetapkan tema dari mata pelajaran kewarganegaraan
- c) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan komik
- d) Menyusun rencana pembelajaran atau desain pembelajaran kewarganegaraan dengan menggunakan media komik.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahapan ini dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan, kegiatan sebagai berikut:

- a) Kegiatan awal. Pada kegiatan awal ini didalamnya terdapat pengelolaan kelas mengadakan apersepsi dan asesmen.
- b) Kegiatan inti. Pada kegiatan ini guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, simulasi dan role playing terkait dengan tema yang akan disampaikan.

c. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi ini meliputi:

- a) Membimbing siswa menyimpulkan materi yang baru di pelajari.
- b) Memberikan umpan balik terhadap tugas dan materi yang telah dilakuakn.

**c. Variabel Terikat (Target Behavior)**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011, hlm. 39). mengatakan bahwa “Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” Variabel terikat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “kemampuan membaca pemahaman” kemampuan disini maksudnya adalah kesanggupan peserta didik dalam memahami bacaan dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan bacaan yang telah

diabca oleh peserta didik, seperti Mengidentifikasi informasi-informasi faktual tentang teks:

- Mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita
- Mampu mengidentifikasi waktu kejadian yang terdapat dalam teks
- Mampu mengidentifikasi sifat-sifat yang terdapat dalam teks dan
- Mampu mengidentifikasi kegiatan sesuai dengan cerita yang telah disediakan.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswi tunagrahita ringan kelas VI di SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung. Kriteria subjek adalah anak yang sudah mengenal konsep huruf abjad, simbol-simbol huruf abjad dan sudah bisa membaca dengan lancar, namun belum mampu memahami isi bacaan. Kemampuan subjek dalam memahami isi bacaan masih kurang dan anak membutuhkan bantuan untuk memahami isi bacaan. Adapun data anak sebagai berikut:

Nama Siswi : S  
Kelas : VI  
Tempat/Tanggal Lahir : -  
Umur : 14 tahun  
Alamat : -  
Sekolah : SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung

#### D. Instrumen

Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono, 2011, hlm. 102). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen yang berbentuk tes. Instrumen yang dibuat sesuai dengan *target behavior* yang ingin dicapai yaitu kemampuan anak dalam membaca pemahaman atau memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi faktual yang terdapat dalam teks yang telah disediakan seperti:

Anak mampu mengidentifikasi tokoh- tokoh, waktu, sifat, dan kegiatan sesuai dengan teks yang telah disediakan.

Butir soal pada instrumen berjumlah 20 soal dengan penilaian pada setiap soal yaitu skor 1 apabila anak menjawab benar dan skor 0 apabila anak menjawab salah atau tidak menjawab. Setelah data terkumpul kemudian skor perolehan dibagi skor maksimal yaitu 20 kemudian dikalikan 100%.

Kisi-kisi instrumen adalah kerangka dasar yang dipergunakan untuk penyusunan soal sehingga memudahkan dalam menyusun soal evaluasi. Instrumen ini dibuat untuk mengukur membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) dengan bidang studi PKN yang dimodifikasi oleh peneliti di jadikan sebuah cerita bergambar (Komik). Berikut adalah kisi-kisi instrumen.

**Tabel 3.1.**  
**Kisi-kisi Instrumen**

No	Standar Kompetensi	Indikator	Kemampuan Yang di Ukur	Jumlah Soal
			Pemahaman	
1	Membaca pemahaman	1. Mengidentifikasi informasi - informasi faktual tentang teks sesuai dengan cerita yang telah disediakan.	1. Mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita 2. Mampu mengidentifikasi waktu-waktu kejadian yang terdapat dalam cerita 3. Mampu mengidentifikasi sifat-sifat tokoh yang terdapat dalam cerita 4. Mampu mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam cerita	20

### E. Validitas Instrumen

Menurut Widoyoko (2012, hlm. 97) “Alat ukur dapat dikatakan valid apabila alat ukur dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur” dapat dikatakan bahwa validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur yang digunakan. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas isi dengan teknik penilaian ahli (*judgment*). Dalam penelitian ini, validitas dilakukan dengan cara menyusun butir instrumen mengenai keterampilan melipat pakai dengan melakukan tahapan-tahapan melipat baju ke meja.

#### Daftar para nama ahli *Expert-Judgment* Instrumen

No	Nama Ahli	Jabatan
1	Drs. H. Nandi Warnandi, M.Pd	Dosen PLB
2	Een Ratnengsih, M. Pd	Dosen PLB
3	Rita Kurniasih, S.Pd	Guru

Data yang diperoleh dari penilaian para ahli akan dinilai validitasnya menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi cocok menurut ahli

N = Jumlah penilai.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman pada subjek penelitian yang akan diberikan pada setiap sesi yaitu pada tahap *baseline* 1 (A-1) untuk mengetahui kemampuan awal subjek tanpa adanya perlakuan, intervensi (B) untuk mengetahui ketercapaian kemampuan membaca pemahaman atau memahami isi bacaan selama diberikan perlakuan, *baseline* 2 (A-2) untuk mengetahui kemampuan subjek setelah diberikan perlakuan. Alat ukur yang digunakan yaitu persentase.

## G. Teknik Pengolahan Data

Langkah selanjutnya setelah data terkumpul dalam suatu penelitian dilakukan pengolahan dan analisis data. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dan penyajian data diolah dengan menggunakan grafik. 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”. (Sugiyono, 2011, hlm. 147).

Bentuk grafik yang digunakan adalah grafik garis. Diharapkan dengan grafik garis ini dapat memperjelas gambar dari hasil pelaksanaan eksperimen. Sunanto, dkk. (2006, hlm. 29) mengungkapkan tujuan penggunaan grafik sebagai berikut: Penggunaan grafik memiliki dua tujuan utama yaitu, (1) untuk membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi, dan (2) untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target

behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antar variabel bebas dan terikat.

Desain SSR ini menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*Type Simple Line Graph*).

Terdapat beberapa komponen penting dalam grafik tersebut, antara lain:

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (sesi, hari, dan tanggal).
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (persen, frekuensi, dan durasi).
3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
4. Skala adalah garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran 0%, 25%, 50%, dan 75%.
5. Label 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 yaitu judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat.

Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk menganalisis adalah sebagai berikut:

1. Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* kesatu (A1) pada setiap sesi.
2. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi (B) pada setiap sesi.
3. Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* kedua (A2) pada setiap sesi.
4. Membuat table perhitungan skor-skor pada *baseline* kesatu, intervensi, dan *baseline* kedua.
5. Menjumlahkan semua skor yang diperoleh pada fase *baseline* kesatu, intervensi, dan *baseline* kedua.
6. Membandingkan hasil skor-skor pada fase *baseline* kesatu, intervensi, dan *baseline* kedua.
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap peningkatan kemampuan dalam membaca pemahaman, atau memahami isi bacaan.