

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen subjek tunggal atau *single subject research experimental*. Menurut Arifin (2014, hlm.75)

Eksperimen subjek tunggal yaitu suatu eksperimen dimana subjek atau partisipannya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang atau lebih. Prinsip dasar eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam dua kondisi, yaitu tanpa perlakuan dan dengan perlakuan.

Tipe desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian A-B-A. Menurut Sunanto, J., Takeuchi, K., Nakata, H. (2005, hlm.61) menjelaskan bahwa “desain A-B-A 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”.

Desain A-B-A memiliki tiga tahapan kondisi, yaitu:

1. Baseline-1 (A₁)

Baseline-1 merupakan kondisi awal subjek sebelum diberikan intervensi. Pengambilan data mengenai kondisi awal ini dilakukan dengan mengamati kemampuan pemahaman awal anak terhadap warna tanpa ada perlakuan atau bantuan dari orang lain (alami).

2. Intervensi (B)

Tahap ini merupakan proses pemberian intervensi dengan media *colour box* oleh peneliti untuk memberikan pemahaman warna pada anak.

3. Baseline-2 (A₂)

Baseline-2 sebagai kontrol dalam hasil intervensi atau kondisi subjek setelah diberi perlakuan sehingga dapat dihitung dan menarik kesimpulan ada atau tidak adanya keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat.

B. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Menurut Arifin (2014, hlm. 188) “variabel bebas adalah kondisi yang pelaku eksperimen dimanipulasi untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi”. Sedangkan menurut Sugiyono (2014, hlm. 61) “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media *Colour Box*.

Menurut Arsyad (2014, hlm.3) kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan menurut Criticos (dalam Daryanto, 2011, hlm. 4) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Colour Box merupakan sebuah kotak yang berbentuk persegi. Secara operasional, dalam pembelajarannya tentang pemahaman warna, media ini berbentuk empat buah kotak berwarna (merah, kuning, biru, dan hijau) yang dimodifikasi menyerupai kotak pos. Lubang yang ada akan berfungsi sebagai tempat anak memasukkan dan mengklasifikasikan kartu bergambar sesuai dengan warna kotak tersebut.

Kartu tersebut adalah kartu berukuran 12cm x 8cm yang dibuat berdasarkan asesmen mengenai benda apa saja yang telah diketahui oleh anak. Kartu tersebut terdiri dari empat buah warna sesuai dengan warna yang ada pada *colour box* yaitu warna merah, kuning, biru, dan hijau. Kartu tersebut dapat memudahkan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna tersebut. Sehingga, anak dapat memahami jika benda-benda di sekitar anak yang tergambarkan pada kartu tersebut memiliki identitas warna tersendiri. Keempat kotak tersebut dapat dilepas satu per

satu, sehingga dapat mengajarkan masing-masing warna pada anak secara terpisah.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika pelaku eksperimen mengganti variabel bebas (Arifin, 2011, hlm. 188). Sedangkan menurut Sugiyono (2014, hlm. 61) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman warna. Pemahaman warna pada penelitian ini yaitu warna merah, kuning, biru, dan hijau yang ada pada benda disekitar anak.

Pemahaman berasal dari kata ‘paham’ yang berarti mengerti. Menurut Sudijono (1996, hlm. 76) dalam Samniah (2016) adalah “kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat”. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.

Selaras dengan pengertian diatas, Sudjana (2014, hlm. 50) mengemukakan bahwa “pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut”.

Simamora (2016, hlm. 87) mengutarakan bahwa “pemahaman ditekankan kepada hasil dari penyimakkan peserta didik dari suatu materi dan diharapkan dengan penyimakkan yang baik maka pemahaman yang di

dapat juga maksimal dan bertahan lama jika dalam jangka waktu yang panjang ilmu tersebut masih diingat”.

Sudjana (2017, hlm. 24) menjelaskan bahwa pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori.

Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.

Tingkat kedua pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjugasi kata kerja, subjek, dan *possessive pronoun* sehingga tahu menyusun kalimat “My friend is studying,” bukan “My friend studying,” merupakan contoh pemahaman penafsiran.

Pemahaman ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Revisi Taksonomi Bloom (RTB) yang digagas oleh David R. Krathwohl pada tahun 2001, mengubah kata kerja “*knowledge*” atau pengetahuan menjadi “*remember*” atau mengingat, serta “*comprehension*” atau pemahaman dan “*shynthesis*” atau sintesis menjadi “*understand*” atau memahami dan “*creat*” atau mencipta. Pada RTB tingkatan yang paling tinggi bukan lagi evaluasi, melainkan mencipta. Sedangkan evaluasi disimpan pada tahapan sebelum mencipta. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa seseorang dapat menciptakan sesuatu setelah dia dapat mengevaluasi. Oleh karena itu, keenam tingkatan pada revisi Taksonomi Bloom pada proses kognitif bukan lagi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, akan tetapi berubah menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Sebelum peserta didik ada pada tingkat memahami suatu konsep warna, maka harus terlebih dahulu melewati proses mengingat. Pada katagori mengingat meliputi proses mengenali, mengingat kembali, menunjukkan serta mengidentifikasi. Sedangkan dimensi proses kognitif, kategori memahami meliputi salah satu proses mengelompokkan atau mengklasifikasikan.

Indikator pemahaman warna dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik untuk menyebutkan kembali, mengingat kembali, menunjukkan, mengidentifikasi, dan mengelompokkan warna-warna merah, kuning, biru, dan hijau yang dilakukan melalui test kinerja. Data yang didapatkan akan diolah dalam bentuk persentase (%).

C. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan siswa tunagrahita ringan kelas I SDLB di SLB Purnama Asih yang berinisial R.

a. Biodata Partisipan

Nama : R (disamarkan).
 Usia : 8 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Kelas : 1 SDLB

b. Karakteristik Anak

Anak termasuk kategori anak tunagrahita ringan. Pengetahuan anak terhadap benda disekitar anak sudah baik. Akan tetapi, pemahaman warna benda anak masih kurang.

Ketika diminta untuk menyebutkan warna dari benda tersebut, anak masih menyebutkannya dengan sembarang. Sebagai contoh, peneliti menanyakan kepada anak “ini benda apa?” anak menjawab dengan benar “itu tas”. Akan tetapi ketika diminta untuk menyebutkan warna dari benda tersebut anak menyebutkannya

secara sembarang, “apa warna tas ini?”. Anak menjawab dengan “hijau”. Padahal tas tersebut berwarna “merah”. Hal ini menjadi alasan peneliti untuk menjadikan siswa tersebut sebagai subjek penelitian.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB Purnama Asih dengan waktu pelaksanaan kurang lebih selama 1 bulan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Dalam suatu penelitian kuantitatif, (*adanya jarak antara subjek dan objek*) yang bersifat verifikasi hipotesis (pengujian hipotesis), instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk menjembatani antara subjek dan objek (*secara substansial antara hal-hal teoritis dan empiris, antara konsep dengan data*), sejauh mana data mencerminkan konsep yang ingin diukur tergantung pada instrument (yang substansialnya disusun berdasarkan penjabaran konsep/penentuan indikator) yang dipergunakan untuk mengumpulkan data. (Suharsaputra, 2014, hlm.94).

Menurut arikunto (2002, hlm.136) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah “alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.”

Instrumen penelitian dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu tes dan nontes. Tes memiliki sifat mengukur. Sedangkan nontes memiliki sifat menghimpun. Tes terdiri dari beberapa jenis, di antaranya tes tertulis, tes lisan, dan tes tindakan, sedangkan nontes terdiri dari angket, observasi, wawancara, skala sikap, daftar cek, skala penilaian, studi dokumentasi, dan sebagainya. (Arifin, 2014, hlm.226).

Menurut Nana Sudjana (dalam Suharsaputra, 2014, hlm.94-95), menjelaskan bahwa dalam penyusunan instrumen penelitian ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu:

1. Masalah dan variabel yang diteliti termasuk indikator variabel harus jelas dan spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrument yang akan digunakan.
2. Sumber data/informasi, baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sebagai bahan atau dasar dalam menentukan isis, bahasa, sistematika item dalam instrument penelitian.
3. Keterandalan dalam instrument itu sendiri sebagai alat pengumpulan data, baik dari keajegan, kesahihan maupun objektivitas.
4. Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrument harus jelas, sehingga peneliti dapat memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
5. Mudah dan praktis digunakan, akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan.

Instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman warna pada subjek adalah melalui tes perbuatan atau kinerja. Tes ini dilakukan dengan menyebutkan, mengingat kembali warna, menunjukkan benda sesuai warna, mengidentifikasi warna, serta mengklasifikasikan warna. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan pengetahuan warna anak ketika sedang belajar mengenal warna.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrument penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian

Kisi-kisi instrument merupakan rancangan dari instrumen penelitian sesuai dengan variabel yang akan diukur. Penyusunan kisi-kisi instrumen bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai indikator yang diterapkan pada soal tes pemahaman warna.

Adapun kisi-kisi instrument penelitian ini dijelaskan dalam tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Tujuan	Aspek	Indikator	Jumlah butir Soal	Jumlah Skor Maksimal	Nomor Soal	Bentuk Soal
Pemahaman Warna	Memahami Warna Merah, Kuning, Biru, dan hijau.	Mengetahui	a. Menyebutkan kembali 1. Mengulangi ucapan warna merah 2. Mengulangi ucapan warna kuning 3. Mengulang ucapan warna biru 4. Mengulang ucapan warna hijau	4	12	1-4	Tes kinerja
			b. Mengingat Kembali 1. Mengingat kembali warna benda merah, kuning, biru,	4	12	5-8	Tes kinerja

			dan hijau yang ada di atas meja .				
			<p>c. Menunjukkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan benda yang berwarna merah 2. Menunjukkan benda yang berwarna kuning 3. Menunjukkan benda yang berwarna biru 4. Menunjukkan benda yang berwarna hijau. 	4	12	9-12	Tes kinerja
			<p>d. Mengidentifikasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi warna merah, 	16	48	13-28	Tes kinerja



			<p>kuning, biru, dan hijau pada peralatan makan</p> <p>2. Mengidentifikasi warna merah, kuning, biru, dan hijau pada alat – alat tulis</p> <p>3. Mengidentifikasi warna merah, kuning, biru, dan hijau pada alat-alat mandi</p> <p>4. Mengidentifikasi warna baju, celana, sepatu, dan tas yang ada di sekitar anak yang berwarna merah, kuning, biru,</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--





			dan hijau				
		Memahami	a. Mengklasifikasi kan 1. Mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna 2. Mengelompokkan gambar benda berdasarkan bentuknya 3. Mengelompokkan gambar benda berdasarkan ukurannya	3	9	29-31	Tes kinerja
Jumlah				31	93		





2. Menyusun instrumen penelitian




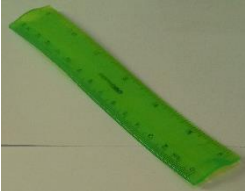

Penyusunan instrumen penelitian mengacu pada indikator yang telah dirumuskan. Adapun butir soal dalam instrumen penelitian yang telah dikembangkan dari kisi-kisi instrument pemahaman warna dijelaskan dalam tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.2
Instrumen Penelitian




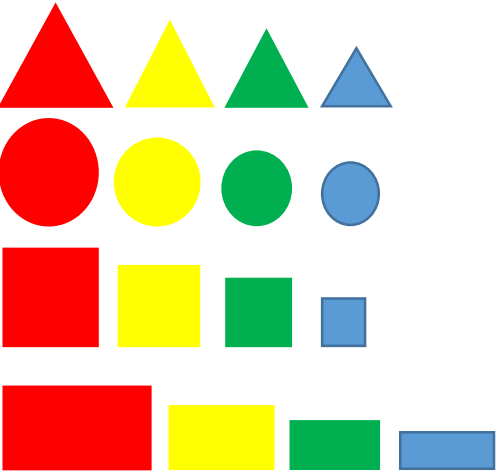
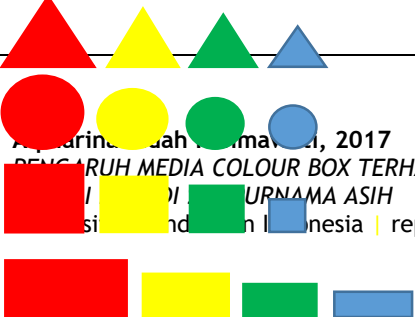
No.	Butir Soal	Skor				Rubrik Penilaian
		0	1	2	3	
1	Coba sebutkan kembali, Warna merah! Jawaban : warna merah					<p>Keterangan penilaian skoring:</p> <p>0 = anak tidak mampu menjawab dengan benar</p> <p>1 = anak mampu menjawab dengan benar lebih dari 3x pengulangan</p> <p>2 = anak mampu menjawab dengan benar 1 sampai 2x pengulangan</p> <p>3 = anak mampu menjawab dengan benar tanpa adanya pengulangan</p>
2	Coba sebutkan kembali, Warna kuning! Jawaban : warna kuning					
3	Coba sebutkan kembali! Warna biru! Jawaban : warna biru					
4	Coba sebutkan kembali! Warna hijau! Jawaban : warna hijau					
5	kerudung di atas meja warna merah. Coba sebutkan kembali apa warna kerudung tersebut!  Jawaban : warna merah					
6	Buku di atas meja warna kuning. Coba sebutkan kembali apa warna buku tersebut!  Jawaban : warna kuning					

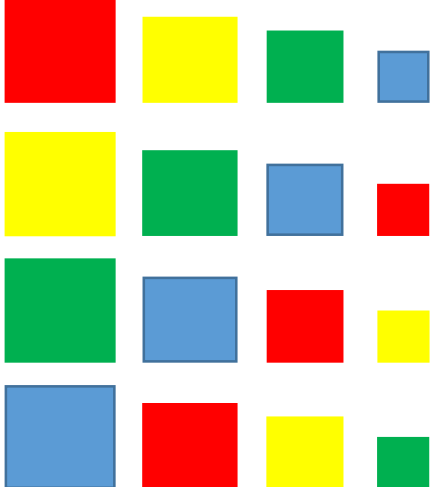
7	<p>Tas di atas meja warna hijau. Coba sebutkan kembali apa warna tas tersebut!</p>  <p>Jawaban : warna hijau</p>					
8	<p>Piring di atas meja warna hijau. Coba sebutkan kembali apa warna piring tersebut!</p>  <p>Jawaban : warna biru</p>					
9	<p>Manakah benda yang berwarna merah? (menunjuk tempat pensil)</p> 					
10	<p>Manakah benda yang berwarna kuning? (menunjuk sendok)</p> 					

11	<p>Manakah benda yang berwarna biru? (menunjuk piring)</p> 					
12	<p>Manakah benda yang berwarna hijau? (menunjuk gelas)</p> 					
13	<p>Apa warna gelas ini? (hijau)</p> 					
14	<p>Apa warna piring ini? (merah)</p> 					

15	Apa warna sendok ini? (kuning) 					
16	Apa warna garpu ini? (biru) 					
17	Apa warna pensil ini? (kuning) 					
18	Apa warna penggaris ini? (hijau) 					
19	Apa warna penghapus? (biru) 					

20	Apa warna tempat pensil ini? (merah) 					
21	Apa warna sabun ini? (merah) 					
22	Apa warna botol shampoo ini ? (biru) 					
23	Apa warna odol ini? (hijau) 					
24	Apa warna sikat gigi ini? (kuning) 					
25	Apa warna baju ini? (biru) 					

26	<p>Apa warna celana ini ? (hijau)</p> 					
27	<p>Apa warna tas ini? (kuning)</p> 					
28	<p>Apa warna sandal ini ? (merah)</p> 					
29	<p>Kelompokkanlah gambar benda dibawah ini berdasarkan warnanya!</p> 					<p>Keterangan penilaian skoring:</p> <p>0 = anak tidak mampu mengelompokkan dengan benar</p> <p>1 = anak mampu mengelompokkan benar lebih dari 3x pengulangan</p> <p>2 =anak mampu mengelompokkan dengan benar 1 sampai</p>
30	<p>Kelompokkanlah gambar benda dibawah ini berdasarkan bentuknya!</p> 					

						2x pengulangan 3 = anak mampu mengelompokkan dengan benar tanpa adanya pengulangan
31	<p>Kelompokkanlah gambar benda dibawah ini berdasarkan ukurannya!</p> 					

3. Menyiapkan format penilaian

Penilaian pemahaman warna pada penelitian ini menggunakan persentase. Berikut rumus penggunaan persentase yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Rubrik penilaian yang diberikan pada masing-masing jawaban anak dideskripsikan pada tabel 3.3 dan 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.3

Rubrik Penilaian untuk Indikator Menyebutkan, Mengingat Kembali, Menunjukkan, dan Mengidentifikasi.

skor	Rubrik penilaian	Skor maksimal
3	anak mampu menjawab dengan benar lebih dari 3x pengulangan	
2	anak mampu menjawab dengan benar 1 sampai 2x pengulangan	
1	anak mampu menjawab dengan benar tanpa adanya pengulangan	
0	anak tidak mampu menjawab dengan benar.	

Tabel 3.4

Rubrik Penilaian untuk Indikator Mengklasifikasikan

skor	Rubrik penilaian	Skor maksimal
3	anak mampu mengelompokkan dengan benar lebih dari 3x pengulangan	
2	anak mampu mengelompokkan dengan benar 1 sampai 2x pengulangan	
1	anak mampu mengelompokkan dengan benar tanpa adanya pengulangan	
0	anak tidak mampu mengelompokkan dengan benar.	

4. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat validitas atau ketepatan suatu instrument. Sugiyono (2014, hlm.173)

mengemukakan “instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.” Selanjutnya Susetyo (2015, hlm.111) menjelaskan juga bahwa “suatu tes dinyatakan valid jika perangkat tes butir-butirnya benar-benar mengukur sasaran tes berupa kemampuan dalam bidang tertentu, bukan kemampuan yang lainnya”.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik penilaian dari ahli (*expert judgement*). Adapun cara untuk mengetahui validitas isi (*content validity*) yang umum digunakan adalah teknik kecocokan para ahli yang berkecimpung dalam bidang keilmuan tertentu. Susetyo (2015, hlm.113) menjelaskan bahwa “butir tes dinyatakan valid jika terdapat kecocokan antara butir dan indikator oleh mayoritas ahli”. Para ahli yang memberikan *judgement* pada instrumen pemahaman warna adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5

Para Ahli yang Melakukan *Expert Judgement*

No.	Nama	Lokasi Institusi
1.	Dr. H. Sunardi, M.Pd.	UPI
2.	Dr. Tjutju Soendari, M.Pd.	UPI
3.	Neni Sariningsih, S.Pd.	SLB Purnama Asih

Menurut Noer, M., (1987, hlm.112) dalam Susetyo (2015, hlm.116) perhitungan kecocokan terhadap validitas isi dilakukan dengan menghitung besarnya presentase pada pernyataan cocok, yaitu “persentase kecocokan suatu butir dengan tujuan/indikator” berdasarkan penilaian guru/dosen atau ahli. Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi cocok menurut ahli

$\sum f$ = Jumlah penilai

Adapun hasil yang didapatkan dari perhitungan validitas tersebut dirumuskan pada tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6

Hasil Perhitungan Uji Validitas

Butir Soal	Bobot penilaian		Persentase (%)	Keterangan
	cocok	Tidak cocok		
1.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
2.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
3.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
4.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
5.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
6.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
7.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
8.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
9.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
10.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
11.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
12.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
13.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
14.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid

15.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
16.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
17.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
18.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
19.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
20.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
21.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
22.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
23.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
24.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
25.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
26.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
27.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
28.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
29.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
30.	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid

Berikut kriteria penilaian uji validitas dijelaskan pada tabel 3.7 sebagai berikut.

Tabel 3.7

Kriteria Penilaian Uji Validitas

No.	Kriteria	Persentase
1.	Valid	50% - 100%
2.	Tidak Valid	0% - 49%

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas kepada 3 ahli, didapatkan hasil perhitungan besar presentase adalah 100%. Hal ini menunjukkan

bahwa butir tes dinyatakan valid karena kecocokan dengan indikator mencapai lebih dari 50%, sehingga instrument layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

E. Prosedur Penelitian

Sasaran perilaku (*target behavior*) pada penelitian ini yaitu pemahaman warna. Tujuannya agar anak memahami warna merah, kuning, hijau, dan biru melalui media *colour box*.

Sebelum penelitian, ada beberapa prosedur yang harus dipersiapkan diantaranya:

1. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam tahap persiapan adalah:

- a. Melakukan studi pendahuluan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara pada guru di SLB Purnama Asih
- b. Membuat proposal penelitian
- c. Mengikuti seminar proposal penelitian
- d. Mengurus surat pengangkatan dosen pembimbing melalui surat pengantar dari jurusan Pendidikan Khusus (PKh) kepada dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP).
- e. Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari FIP ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL).
- f. Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari KESBANGPOL ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (Disdik Jabar).
- g. Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari Disdik Jabar ke SLB Purnama Asih.

- h. Menyusun skripsi Bab I sampai dengan Bab III serta membuat instrumen penelitian.
- i. Melakukan validasi instrumen penelitian (*expert judgement*) pada 3 orang penilai ahli.
- j. Menghitung hasil validasi instrumen.
- k. Membuat rancangan pelaksanaan penelitian.
- l. Menyusun jadwal penelitian.
- m. Melaksanakan penelitian di SLB Purnama Asih.
- n. Mengolah data hasil penelitian.
- o. Menyusun skripsi Bab IV sampai Bab V.

2. Pelaksanaan Penelitian

Langkah- langkah yang dilaksanakan pada saat pelaksanaan penelitian adalah:

a. *Baseline-1 (A₁)*

Pengukuran pada fase baseline-1 dilakukan sebanyak 4 sesi, dimana setiap sesi dilakukan satu hari dengan waktu 30 menit. Pada setiap pertemuan peneliti hanya memberikan soal mengenai pengetahuan dan pemahaman awal anak terhadap warna. Pada fase ini anak tidak diberikan materi melalui media *colour box*. Karena, pengukuran pada baseline-1 (A₁) hanya mengukur kemampuan awal anak dalam pemahaman warna.

b. *Intervensi (B)*

Fase intervensi merupakan kondisi dimana peneliti memberikan perlakuan terhadap kemampuan subjek dalam pemahaman warna. Tahap intervensi diberikan melalui media *colour box* sebanyak 6 sesi dengan setiap sesi berdurasi 60 menit. Subjek diberikan pengajaran mengenai pemahaman warna merah, kuning, hijau dan biru melalui media *colour box* dengan dasar kemampuan

awal subjek yaitu mengetahui nama-nama benda yang ada di sekitar subjek. Langkah-langkah dalam pelaksanaan intervensi melalui media *colour box* dilakukan dengan langkah operasional seperti yang tertera pada program individual (terlampir).

c. *Baseline-2 (A2)*

Pada fase ini, peneliti melakukan pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sejauh mana pemahaman subjek terhadap warna setelah diberikan intervensi melalui media *colour box*. Peneliti melakukan tes kembali seperti pada *baseline-1 (A1)* sebanyak 4 sesi dengan menggunakan format tes dan prosedur yang sama.

Hasil dari *baseline-2 (A2)* ini dijadikan perbandingan antara kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *colour box*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang paling penting dalam melakukan sebuah penelitian. Tanpa mengetahui bagaimana teknik dalam pengumpulan data penelitian, kita akan sulit dalam memperoleh dan mengolah data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan tes yang berbentuk tes lisan dan kinerja. Menurut Suharsaputra (2014, hlm. 95) “tes yaitu suatu alat ukur yang diberikan pada individu (responden) untuk mendapatkan jawaban-jawaban, baik secara tertulis maupun lisan, sehingga dapat diketahui kemampuan individu/responden yang bersangkutan”.

Melalui pemberian tes dalam penelitian ini akan diketahui tingkat pemahaman warna pada subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes dilakukan baik pada kondisi *baseline-1 (A1)*, intervensi (B), maupun *baseline-*

2 (A₂). Pemberian tes pada *baseline-1* (A₁) untuk mengetahui kemampuan awal subjek terhadap pemahaman warna sebelum diberikan intervensi. Tes ini diberikan dengan durasi waktu 30 menit. Tes yang diberikan pada kondisi intervensi (B) untuk mengetahui ketercapaian pemahaman subjek selama mendapatkan intervensi dengan menggunakan media *colour box* dengan durasi waktu 60 menit. Tes yang diberikan pada *baseline-2* (A₂) bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap pemahaman warna anak setelah diberikan intervensi menggunakan media *colour box* dengan durasi waktu 30 menit.

Adapun langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pengumpulan data penelitian sebagai berikut:

1. Menyiapkan instrumen yang akan digunakan sebagai pedoman dalam memberikan tes kepada subjek untuk meneliti kemampuan subjek dalam pemahaman warna.
2. Menyiapkan langkah-langkah dan media *colour box* yang akan diberikan kepada subjek.
3. Pada setiap sesi, peneliti mencatat semua data yang diperoleh. Kemudian, data tersebut dianalisis menggunakan statistika deskriptif.

G. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Data yang didapatkan mulai dari hasil fase *baseline-1* (A₁), intervensi (B), dan pada *baseline-2* (A₂) akan diolah sehingga mendapatkan hasil data pada setiap fase untuk menarik suatu kesimpulan. Teknik pengolahan data pada penelitian ini yaitu menggunakan presentase (%). Cara perhitungannya yaitu skor yang diperoleh subjek pada setiap sesi atau ketika tes diberikan dibagi dengan skor maksimal kemudian dikali dengan seratus persen. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tahap pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung persentase yang diperoleh pada setiap sesi sebagai hasil pengukuran pada fase *baseline-1* (A₁). Pengukuran tersebut melalui tes lisan maupun kinerja terhadap pemahaman warna yang dikerjakan oleh subjek.
- b. Menghitung persentase yang diperoleh pada setiap sesi sebagai hasil pengukuran pada fase intervensi (B). Pengukuran tersebut melalui tes lisan maupun kinerja terhadap pemahaman warna yang dikerjakan oleh subjek.
- c. Menghitung persentase yang diperoleh pada setiap sesi sebagai hasil pengukuran pada fase *baseline-2* (A₂). Pengukuran tersebut melalui tes lisan maupun kinerja terhadap pemahaman warna yang dikerjakan oleh subjek.
- d. Membandingkan persentase pada ketiga fase tersebut pada setiap sesi.

2. Analisis Data

Analisis merupakan tahap akhir setelah data hasil penelitian diperoleh untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Data penelitian yang diperoleh berasal dari hasil kondisi awal, pada saat intervensi, dan hasil setelah intervensi pada kemampuan pemahaman warna. Diharapkan dari hasil analisis dapat memperjelas gambaran penggunaan media *colour box* dalam meningkatkan pemahaman warna.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistika deskriptif.

Susetyo (2014, hlm. 4) mengemukakan bahwa:

statistika deskriptif adalah bagian dari statistika yang membahas cara pengumpulan dan penyajian data, sehingga mudah untuk dipahami dan memberikan informasi yang berguna. Statistika deskriptif hanya mereduksi, menguraikan atau memberikan keterangan suatu data, fenomena atau keadaan ke dalam beberapa besaran untuk disajikan secara bermakna dan mudah dimengerti.

Sementara itu statistika deskriptif yang digunakan pada penulisan eksperimen subjek tunggal adalah statistika deskriptif sederhana dimana data dari hasil penelitian digambarkan secara detail dalam bentuk grafik atau diagram. Seperti yang dikemukakan Sunanto *et al.*, (2005, hlm.36) bahwa "... grafik memegang peranan yang utama dalam proses analisis..." . Sunanto (2005, hlm. 36) juga menjelaskan bahwa

Pembuatan 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 mengdeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Sunanto (2005, hlm. 37) menjelaskan bahwa sebelum membuat grafik kita perlu memahami komponen-komponen dasar grafik. Komponen dalam membuat grafik, yaitu:

- a. **Absis** adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variable bebas (misalnya sesi, hari, tanggal).
- b. **Ordinat** adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variable terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
- c. **Titik awal** merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
- d. **Skala** garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya: 0%, 25%, 50%, 75%).
- e. **Label kondisi**, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya baseline atau intervensi.
- f. **Garis perubahan kondisi** yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
- g. **Judul grafik** judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Berikut beberapa prinsip yang harus diperhatikan untuk membuat grafik menurut Sunanto (2005, hlm. 40-41):

a. **Absis dan Ordinat**

Perbandingan yang dianggap paling baik antara ordinat dan absis adalah 2:3 karena perbandingan ini dianggap sedikit mengandung kesalahan persepsi. Grafik dengan ordinat terlalu panjang menyebabkan arah grafik yang menarik atau menurun kelihatan terlalu tajam, sedangkan kalau absis yang terlalu panjang menyebabkan sebaliknya kenaikan atau penurunan grafik tidak terlalu tampak.

b. **Variabel Terikat**

Variabel terikat atau target behavior selalu diletakkan pada ordinat (sumbu y). dengan demikian pada ordinat akan tertulis nama variabel terikat atau target behavior, misalnya jumlah jawaban benar, waktu mengerjakan soal, kecepatan membaca dan lain-lain.

c. **Judul dan Kondisi**

Judul grafik harus dibuat dengan pertimbangan agar hubungan antara variabel terikat dan bebas tampak jelas oleh pembaca. Di samping itu nama yang variabel terikat atau bebas harus dapat segera diketahui.

d. **Penampilan Data**

Tampilan (skor) pada grafik harus menggunakan bentuk tertentu misalnya lingkaran, segitiga, atau kotak yang dapat dibedakan secara jelas untuk masing-masing target behavior.

e. **Jejak Data**

Jejak data harus menggunakan garis penuh (bukan putus-putus) untuk menunjukkan bahwa setiap data berhubungan secara kontinyu. Bila garis putus-putus digunakan berarti pada saat itu menunjukkan tidak terjadi kontinuitas.

f. **Label Kondisi**

Label kondisi menunjukkan fase baseline dan fase intervensi, label yang digunakan biasanya A untuk baseline dan B untuk intervensi. Meskipun demikian ada variasi yang lain atau langsung ditulis nama intervensinya atau kondisinya.

g. **Garis Perubahan Kondisi**

Untuk menunjukkan perubahan kondisi eksperimen dibatasi dengan garis vertikal berbentuk garis penuh atau putus-putus. Garis ini harus dibuat vertikal ke atas dan harus berada antara dua sesi. Data yang berada di depan dan di belakang garis pembatas kondisi ini tidak dihubungkan.

Berikut merupakan penjelasan grafik A-B-A pada penelitian pemahaman warna:

a. Absis dan Ordinat

Grafik dibuat dengan perbandingan 2:3 antara ordinat dan absis. Penelitian ini berlangsung selama 14 hari. Sehingga, garis absis (horizontal) menjelaskan mengenai sesi dalam ukuran waktu yaitu hari. Dibuat dengan 14 titik pada garis absis. Sedangkan garis ordinat (vertikal) menerangkan persentase skor yaitu 0% - 100%.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau target behavior dalam penelitian ini adalah pemahaman warna. Label ini ditulis di samping garis ordinat.

c. Judul dan Kondisi

Judul grafik dalam penelitian ini adalah grafik pemahaman warna.

d. Penampilan Data

Tampilan skor pada penelitian ini menggunakan bentuk lingkaran berwarna hitam agar terlihat dengan jelas oleh pembaca.

e. Jejak Data

Jejak data menggunakan garis penuh untuk menunjukkan bahwa setiap data berhubungan secara kontinyu.

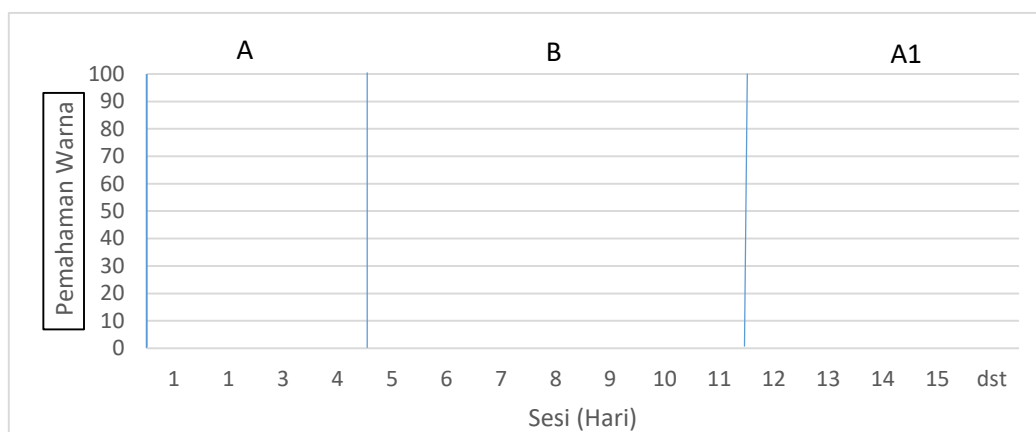
f. Label Kondisi

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A. sehingga, label yang digunakan adalah *baseline-1* (A₁), intervensi (B), dan *baseline-2* (A₂).

g. Garis Perubahan Kondisi

Garis vertikal membatasi dua fase dan letaknya berada diantara dua fase. Dalam penelitian ini terdiri dari 14 sesi, yaitu 3 sesi *baseline-1* (A₁), 8 sesi Intervensi (B) dan 3 sesi *baseline-2* (A₂).

Contoh desain grafik A-B-A dalam penelitian ini digambarkan pada grafik 3.1 dibawah ini.



Grafik 3.1
Desain Grafik A-B-A Pemahaman Warna

Setelah data yang diolah terkumpul dan disajikan dalam bentuk grafik, selanjutnya data dianalisis secara visual. Analisis visual yaitu analisis yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap data yang telah ditampilkan pada grafik. Analisis dilakukan melalui dua cara, yaitu menganalisis data dalam kondisi dan menganalisis data antar kondisi.

Menurut Sunanto (2005, hlm. 107) komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu:

- a. Panjang kondisi
- b. Estimasi kecenderungan arah
- c. Kecenderunagn stabilitas,
- d. Jejak data,
- e. Level stabilitas dan rentang, dan
- f. Level perubahan

Sedangkan analisi visual untuk antar kondisi ada lima komponen, yaitu:

- a. Jumlah variabel yang diubah,
- b. Perubahan kecenderungan dan efeknya,
- c. Perubahan stabilitas,

- d. Perubahan level, dan
- e. Data overlap.