

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode dan Desain Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 13) metode kuantitatif adalah “metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis”. Kemudian menurut Sugiyono (2017, hlm. 107) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

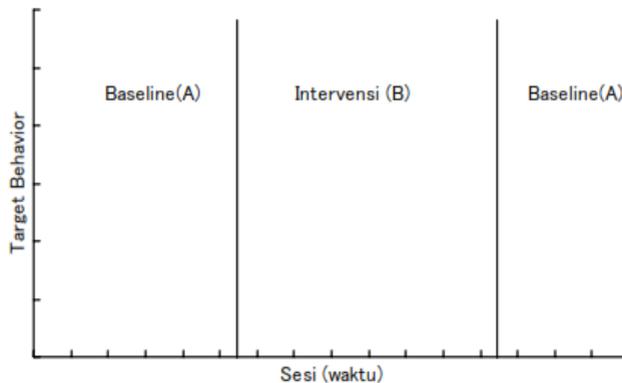
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *Single Subject Research* (SSR) atau penelitian subjek tunggal yakni suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melibatkan hasil tentang ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain A-B-A. 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. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula *target behavior* diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan desain A-B, pada desain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2015, hlm. 61).

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU  
DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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



Grafik 3.1 Tampilan Grafik Desain A-B-A

Keterangan:

Baseline-2 (A2) adalah perilaku disiplin anak setelah diberikan intervensi.

A – 1 : Kondisi awal perilaku disiplin anak tunagrahita sedang pada konsep disiplin positif dan negatif. Pada setiap fase ini peserta didik diamati atau diobservasi kesehariannya di sekolah, meliputi kegiatan pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler maupun kegiatan diluar pembelajaran selama di sekolah untuk melihat perilaku disiplin anak. Pengamatan dilakukan secara berkelanjutan dan tanpa diberikan perlakuan.

B : Tahap intervensi/ tindakan/ perlakuan. Pada fase ini anak diberikan intervensi dengan menerapkan metode *role playing*. Intervensi dilakukan berdasarkan langkah-langkah pelaksanaannya.

A – 2 : *Baseline-2* (A2) adalah perilaku disiplin setelah diberikan intervensi. Hasil persentasi yang diperoleh siswa dijadikan tolak ukur keberhasilan dan evaluasi dari intervensi yang diberikan.

## B. Variabel Penelitian

Diana Putri Paramitha, 2018

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA

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

Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian (Sunanto, Takeuchi, dan Nakata, 2015, hlm. 12). Sama halnya menurut Sugiyono (2017, hlm. 61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada variabel penelitian, terdapat variabel yang mempengaruhi dan variabel akibat. Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas, atau *independent variable*. Sedangkan variabel akibat disebut variabel tidak bebas atau variabel terikat atau *dependent variabel*.

## 1. Definisi Konsep

### a. Variabel bebas

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 61) variabel bebas (*variabel independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah penerapan metode *role playing*.

Anas (2014, hlm. 51) dalam bukunya mengemukakan bahwa “melalui kegiatan metode *role playing* pelajar mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama pelajar dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *role playing* melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi dan merupakan suatu cara untuk berinteraksi dengan orang lain, mengikuti aturan, berimajinasi dan mengeksplor diri melalui peran sesuai dengan imajinasinya. Dengan metode *role playing* ini anak akan mencoba mengimitasi aturan yang berada dalam permainan ke dalam aturan yang ada di lingkungannya.

### b. Variabel Terikat

Variabel terikat (*variabel dependen*) merupakan variabel yang diukur sebagai akibat karena adanya variabel bebas menurut

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

Sugiyono (2017, hlm. 61). Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah perilaku disiplin anak tunagrahita sedang.

Menurut Wayson (dalam Shochib, 2010 hlm. 2) mengemukakan bahwa “disiplin diri dibangun dari asimilasi dan penggabungan nilai-nilai moral untuk diinternalisasi oleh subjek didik sebagai dasar-dasar untuk mengarahkan perilakunya”. Perilaku disiplin ini merupakan suatu sikap yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, dan yang tidak boleh dilakukan. Perilaku disiplin yang akan diukur yaitu mengenai kesadaran diri dan mengikuti aturan sekolah.

## 2. Definisi Operasional Variabel

### a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *role playing*. Metode *role playing* ini dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial, kedisiplinan, dan pencerminan dalam perilaku. Selain itu metode ini juga dapat mengembangkan empati siswa terhadap orang lain, dan meningkatkan perilaku disiplin. Dalam metode ini siswa dibimbing untuk belajar memerankan orang lain, dan mengamati perilaku sosial atau disiplin. Melalui metode *role playing* aturan-aturan yang berlaku di lingkungan anak dikenalkan kepada anak tunagrahita sedang. Dengan adanya latihan interaksi yang dilakukan oleh anak dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan perilaku disiplin anak terhadap aturan-aturan di sekolah. Dengan berbagai penyesuaian metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi dari berbagai usia.

Pelaksanaan metode *role playing* dirasa dapat meningkatkan perilaku disiplin anak tunagrahita sedang. Dalam Pelaksanaanya, Metode *role playing* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut (Somantri, 2010, hlm. 70) :

- 1) Tahap Persiapan, dengan langkah kegiatan :

- a) guru menentukan permainan peran yang akan dilaksanakan, guru menata lingkungan kelas yang mendukung untuk kegiatan bermain peran.
  - b) Guru menyiapkan bahan dan media yang diperlukan serta scenario cerita yang harus diperankan oleh anak.
- 2) Tahap Awal, dengan langkah kegiatan :
- a) Anak-anak berbaris dan masuk kelas dan duduk membentuk lingkaran.
  - b) Guru membimbing anak untuk berdoa dan membaca surat pendek serta menyanyi.
  - c) Guru memberikan informasi kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan.
  - d) Guru memberikan motivasi kepada anak untuk mengikuti kegiatan.
- 3) Tahap Inti, dengan langkah kegiatan :
- a) Guru memperkenalkan barang-barang yang akan digunakan untuk bermain peran.
  - b) Guru menceritakan skenario bermain peran melalui gambar maupun cerita.
  - c) Guru menunjuk anak langsung atau mempersilahkan kepada anak untuk memilih peran
  - d) Anak melakukan permainan sesuai dengan peran yang sudah ditetapkan dan guru membimbing anak dalam melaksanakan permainan.
  - e) Guru mereflekasi dan melakukan penekanan terhadap nilai yang ingin diajarkan.
- 4) Tahap Penutup, dengan langkah kegiatan :
- a) Guru duduk bersama anak untuk memberikan pijakan pengalaman setelah kegiatan bermain peran selesai.
  - b) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan atau berpendapat tentang kegiatan serta pengalaman anak setelah kegiatan bermain peran.
  - c) Guru menekankan kembali nilai-nilai sosial yang diajarkan.

- d) Guru berbincang-bincang tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok.
- e) Guru membimbing anak untuk berdoa.

#### **b. Variabel terikat**

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku disiplin anak tunagrahita sedang. Menurut Wayson (dalam Shochib, 2000 hlm. 2) mengemukakan bahwa “disiplin diri dibangun dari asimilasi dan penggabungan nilai-nilai moral untuk diinternalisasi oleh subjek didik sebagai dasar-dasar untuk mengarahkan perilakunya”.

Terdapat dua konsep disiplin, yaitu konsep disiplin positif dan negatif. Menurut Hurlock (1978, hlm. 82) “konsep disiplin positif sama dengan pendidikan dan bimbingan karena menekankan pertumbuhan di dalam, disiplin diri dan pengendalian diri, yang kemudian akan melahirkan motivasi dari dalam”. Disiplin positif ini merupakan perilaku disiplin yang muncul akibat adanya dorongan internal atau kesadaran diri individu untuk berperilaku disiplin. Sedangkan disiplin negatif menurut Hurlock (1978, hlm. 82) adalah “konsep disiplin negatif berarti pengendalian dengan kekuasaan luar, yang biasanya diterapkan secara sembarangan”. Disiplin negatif ini merupakan perilaku disiplin yang muncul akibat adanya norma lingkungan yang memaksa individu untuk berperilaku disiplin. Kedua konsep disiplin ini menekankan pada penyebab individu berperilaku disiplin.

Kedua konsep disiplin ini menekankan pada penyebab individu berperilaku disiplin, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Disiplin positif merupakan perilaku disiplin yang menekankan pada disiplin diri yang mengarah dari motivasi diri sendiri, yang dimana dalam menaati aturan atau norma harus datang dari kesadaran diri sendiri. Disiplin positif ini muncul karena adanya dorongan dari dalam diri atau kesadaran diri untuk berperilaku disiplin.
- 2) Disiplin negatif merupakan perilaku disiplin yang diciptakan atau dikondisikan dari pihak luar. Perilaku disiplin negatif ini biasanya muncul karena adanya rasa takut akan hukuman apabila tidak melaksanakan aturan atau norma yang berlaku di lingkungan. Disiplin negatif ini muncul akibat adanya

**Diana Putri Paramitha, 2018**

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

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

aturan dan norma di lingkungan yang memaksa individu untuk berperilaku disiplin.

Berdasarkan acuan tersebut maka dalam penelitian ini peneliti mengambil dua konsep disiplin yang akan diteliti yaitu konsep disiplin positif dan negatif. Hal ini berdasarkan permasalahan di lapangan, kedua konsep disiplin tersebut kurang dimiliki oleh anak tunagrahita sedang di SLB C Sukapura. Konsep disiplin yang akan diteliti dari anak tunagrahita sedang di SLB C Sukapura adalah :

- a. Konsep disiplin positif, dengan indikator:
  - 1) kesadaran diri, kondisi di mana individu melaksanakan disiplin bukan karena paksaan, melainkan karena adanya tanggung jawab dan keinginan untuk mengikuti norma dan aturan yang berlaku agar menciptakan lingkungan yang tertib, aman dan teratur.
  - 2) Motivasi dalam diri, merupakan kehendak individu yang kuat atau pendorong atau kemauan yang keras untuk berperilaku disiplin agar dapat tercapainya tujuan yang diinginkan, seperti misalnya hadiah atau pujian.
- b. Konsep disiplin negatif, dengan indikator:
  - 1) Mengikuti aturan sekolah, perilaku yang muncul dalam mengikuti peraturan-peraturan, dan nilai-nilai yang berlaku di lingkungan sekolah. Perilaku ini muncul guna individu menyesuaikan diri di lingkungan, agar dapat diterima menjadi bagian dari lingkungan tersebut.

## C. Partisipan dan Tempat Penelitian

### 1. Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita sedang berjumlah satu orang. Adapun subjek peneliti beridentitas sebagai berikut:

Nama : JF  
 Kelas : XII SMALB  
 Usia : 15 tahun  
 Karakteristik : Dalam perilaku disiplin JF masih kurang, JF sering mengganggu teman-temannya pada saat sedang belajar, sering keluar masuk kelas tanpa izin selama jam pembelajaran, sering datang terlambat ke sekolah, berpakaian tidak rapi, dan JF

**Diana Putri Paramitha, 2018**

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

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

juga sering bermain handphone pada saat jam pembelajaran berlangsung. JF sudah mampu berkomunikasi dengan baik, namun terkadang ia suka berkata kasar baik kepada teman maupun guru.

## 2. Tempat Penelitian

Sekolah : SLB C Sukapura Bandung

Alamat : Jalan Terusan PSM No. 4 Sukapura, Kiaracandong, Bandung.

## D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini perlu adanya instrument untuk mencapai tujuan penelitian. Instrumen merupakan alat pengumpulan data. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tentang perilaku disiplin. Instrumen penelitian ini digunakan untuk melakukan pengukuran, sehingga menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka peneliti membuat rubrik penilaian untuk mempermudah dalam perhitungan data.

Upaya untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah-langkah dalam menyusun instrumen, sebagai berikut:

#### a. Membuat kisi-kisi dan butir instrumen

Kisi-kisi instrumen adalah gambaran rencana butir soal yang disesuaikan dengan variabel peneliti. Butir instrumen merupakan penjabaran dari indikator dalam bentuk pernyataan. Adapun kisi-kisi instrumen pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

*Kisi-kisi dan Butir Instrumen Perilaku Disiplin*

*Sumber : Elizabeth B. Hurlock (1978) Perkembangan Anak Jilid 2*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Instrumen
Perilaku Disiplin	1. <b>Disiplin Positif</b> (Perilaku disiplin yang	<b>1.1 Kesadaran Diri</b> (Kondisi dimana individu	1.1.1 Mencium tangan / mengucapkan salam ketika bertemu

Diana Putri Paramitha, 2018

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA

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

	muncul akibat adanya dorongan internal atau kesadaran diri individu untuk berperilaku disiplin)	berperilaku disiplin atas kehendak diri sendiri bukan berdasarkan paksaan, karena adanya rasa tanggung jawab dan keinginan untuk mengikuti norma dan aturan yang berlaku)	dengan guru	
			1.1.2 Berbicara sopan kepada guru	
			1.1.3 Berbicara sopan kepada teman	
			1.1.4 Menunggu giliran dalam permainan atau pembelajaran	
			1.1.5 Merapikan kembali barang yang telah dipakai	
			1.1.6 Mengembalikan barang setelah dipinjam	
			1.2 <b>Motivasi dalam diri</b> (Adanya kehendak atau pendorong individu yang kuat untuk berperilaku disiplin agar tercapainya tujuan yang diinginkan seperti hadiah atau pujian)	1.2.1 Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
				1.2.2 Mengikuti kegiatan kelompok dalam pembelajaran
		2. <b>Disiplin Negatif</b> (Perilaku disiplin)	2.1 <b>Mengikuti aturan sekolah</b> (Perilaku	2.1.1 Datang ke sekolah tepat waktu
				2.1.2 Mengenakan

Diana Putri Paramitha, 2018

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

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

	yang muncul akibat adanya norma lingkungan yang memaksa individu untuk berperilaku disiplin)	individu yang dimunculkan dalam mengikuti peraturan, tata tertib, dan norma yang berlaku di lingkungan sekolah)	pakaian yang rapi dan bersih
			2.1.3 Tidak bermain handphone pada saat pembelajaran
			2.1.4 Tidak mengganggu teman yang sedang belajar
			2.1.5 Memperhatikan guru ketika sedang menerangkan/ mengajar
			2.1.6 Meminta izin kepada guru ketika ingin ke luar kelas
			2.1.7 Meminta izin terlebih dahulu ketika meminjam barang milik orang lain
			2.1.8 Mengikuti perintah guru
			2.1.9 Mengikuti kegiatan pembelajaran di luar kelas
			2.1.10 Membuang sampah pada tempatnya
			2.1.11 Menjaga ketertiban ketika sedang belajar

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

**Diana Putri Paramitha, 2018**

***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU  
DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

b. Merumuskan kriteria penilaian

Tabel 3.2

*Rubrik Penilaian Instrumen Perilaku Disiplin*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Instrumen	Skor		
				3	2	1
Perilaku Disiplin	1. Disiplin Positif	1.1 Kesadaran Diri	1.1.1 Mencium tangan / mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru	Anak selalu mencium tangan / mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru secara mandiri/tanpa diingatkan	Anak hanya mencium tangan / mengucapkan salam kepada beberapa guru ketika bertemu dan harus sedikit diingatkan	Anak tidak mencium tangan / mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru
			1.1.2 Berbicara sopan kepada guru	Anak selalu berbicara sopan kepada guru (anak tidak pernah mengeluarkan kata-kata kasar)	Anak kadang berbicara tidak sopan/kasar kepada guru	Anak tidak pernah berbicara sopan kepada guru
			1.1.3 Berbicara sopan kepada teman	Anak selalu berbicara sopan kepada temannya (anak tidak pernah mengeluarkan kata-kata kasar)	Anak kadang berbicara tidak sopan/kasar kepada temannya	Anak tidak pernah berbicara sopan kepada temannya

Diana Putri Paramitha, 2018

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

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

			1.1.4 Menunggu giliran dalam permainan atau pembelajaran	Anak mampu menunggu giliran dalam permainan atau pembelajaran dengan tertib dan sabar (tidak mendorong, tidak menyerobot, tidak nangis, dan tidak marah-marah)	Anak mampu menunggu giliran dalam permainan atau pembelajaran dengan tidak menyerobot, tidak marah-marah, namun kadang mendorong-dorong temannya	Anak tidak mampu menunggu giliran dalam permainan atau pembelajaran dengan tertib dan sabar (menyerobot antrian, marah-marah, dan mendorong-dorong temannya)
			1.1.5 Merapikan kembali barang yang telah dipakai	Anak merapikan kembali barang yang telah dipakai sesuai pada tempatnya dengan tidak merusak	Anak merapikan kembali barang yang telah dipakai namun tidak pada tempatnya dan tidak merusak	Anak tidak merapikan kembali barang yang telah dipakai
			1.1.6 Mengembalikan barang setelah dipinjam	Anak mengembalikan barang setelah dipinjam pada tempatnya/temannya dengan tidak melempar dan tidak merusak	Anak mengembalikan barang setelah dipinjam namun tidak pada	Anak tidak mengembalikan barang setelah dipinjam/anak mengembalikan

**Diana Putri Paramitha, 2018**

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

					tempatny, tidak melempar, dan tidak merusak	barang milik temannya dengan dilempar dan dalam keadaan rusak
		1.2 Motivasi dalam diri	1.2.1 Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru hingga selesai secara mandiri/tanpa bantuan	Anak hanya mengerjakan sebagian tugas yang diberikan guru dan dengan sedikit bantuan	Anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru
			1.2.2 Mengikuti kegiatan kelompok dalam pembelajaran	Anak mengikuti kegiatan kelompok dalam pembelajaran dengan baik dan menerima pendapat dari teman sekelompoknya	Anak mengikuti kegiatan kelompok dalam pembelajaran, namun tidak mau menerima pendapat dari temannya / ingin benar sendiri	Anak tidak mengikuti kegiatan kelompok dalam pembelajaran
	2. Disiplin Negatif	2.1 Mengikuti aturan sekolah	2.1.1 Datang ke sekolah tepat waktu	Anak datang ke sekolah tepat waktu sebelum jam pelajaran dimulai dan tidak pernah terlambat	Anak datang ke sekolah pada saat jam pelajaran	Anak selalu terlambat datang ke sekolah

**Diana Putri Paramitha, 2018**

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

					dimulai		
			2.1.2	Mengenakan pakaian yang rapi dan bersih	Anak mengenakan pakaian yang rapi dan bersih dengan atribut lengkap dan sesuai peraturan	Anak mengenakan pakaian yang rapi dan bersih, namun terkadang tidak dengan atribut lengkap dan tidak sesuai peraturan (contoh memakai baju pramuka pada hari Senin)	Anak tidak mengenakan pakaian yang rapi dan bersih dengan atribut lengkap dan tidak sesuai peraturan
			2.1.3	Tidak bermain handphone pada saat pembelajaran	Anak tidak bermain handphone pada saat pembelajaran	Anak terkadang bermain handphone pada saat pembelajaran	Anak selalu bermain handphone pada saat pembelajaran
			2.1.4	Tidak mengganggu teman yang sedang belajar	Anak tidak mengganggu teman yang sedang belajar	Anak terkadang mengganggu teman yang sedang belajar (seperti menjailinya)	Anak selalu mengganggu teman yang sedang belajar
			2.1.5	Memperhatikan	Anak selalu	Anak	Anak tidak

**Diana Putri Paramitha, 2018**

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

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

			guru ketika sedang menerangkan/mengajar	memperhatikan guru ketika sedang menerangkan/mengajar dengan tertib, fokus, duduk rapi, tidak ribut, dan tidak mengobrol dengan teman	memperhatikan guru ketika sedang menerangkan/mengajar dengan baik, duduk rapi, namun terkadang ribut, dan mengobrol dengan teman	memperhatikan guru ketika sedang menerangkan/mengajar dengan baik, anak berlarian di dalam kelas, ribut dan mengganggu temannya
		2.1.6	Meminta izin kepada guru ketika ingin ke luar kelas	Anak selalu meminta izin kepada guru ketika ingin ke luar kelas tanpa diingatkan	Anak meminta izin kepada guru ketika ingin ke luar kelas, dengan sedikit diingatkan	Anak langsung ke luar kelas tanpa meminta izin kepada guru terlebih dahulu
		2.1.7	Meminta izin terlebih dahulu ketika meminjam barang milik orang lain	Anak selalu meminta izin terlebih dahulu ketika meminjam barang milik orang lain tanpa diingatkan	Anak meminta izin terlebih dahulu ketika meminjam barang milik orang lain, namun dengan sedikit diingatkan	Anak langsung mengambil barang milik orang lain tanpa meminta izin terlebih dahulu
		2.1.8	Mengikuti perintah guru	Anak selalu mengikuti perintah guru dengan	Anak mengikuti perintah guru	Anak tidak mengikuti

**Diana Putri Paramitha, 2018**

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

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

				sekali perintah tanpa membantah dan membentak	dengan beberapa kali perintah dan sedikit membantah	perintah guru dan selalu membantah dan membentak
		2.1.9	Mengikuti kegiatan pembelajaran di luar kelas	Anak mengikuti kegiatan pembelajaran di luar kelas secara mandiri/tanpa disuruh	Anak mengikuti kegiatan pembelajaran di luar kelas dengan disuruh	Anak tidak mengikuti kegiatan pembelajaran di luar kelas
		2.1.10	Membuang sampah pada tempatnya	Anak selalu membuang sampah pada tempatnya tanpa diingatkan	Anak membuang sampah pada tempatnya, namun dengan sedikit diingatkan	Anak membuang sampah sembarangan tidak pada tempatnya
		2.1.11	Menjaga ketertiban ketika sedang belajar	Anak selalu menjaga ketertiban ketika sedang belajar dengan tidak berisik, tidak ribut, tidak keluar kelas, dan tidak mengganggu teman	Anak menjaga ketertiban ketika sedang belajar dengan tidak berisik, tidak ribut, namun kadang anak keluar masuk kelas, dan mengganggu teman	Anak selalu ribut, berisik, keluar kelas, dan mengganggu temannya ketika sedang belajar.

**Diana Putri Paramitha, 2018**

*PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA*

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

## 2. Uji Validitas Instrumen

Instrumen penelitian tersebut akan di uji validitas. Pada suatu penelitian perlu dilakukan uji coba instrument untuk mengetahui tingkat validitas dari instrument yang akan digunakan pada penelitian tersebut. suatu instrumen yang valid dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur kepada subjek penelitian. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang akan mengecek kecocokan diantara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi, atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Butir tes dinyatakan valid jika butir-butir yang dibuat secara tepat dapat mengukur indikator (Djaali dan Puji, 2004:83 dalam Susetyo, 2015. hlm. 113).

Uji validitas instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan validitas isi berupa *Expert-Judgement* dengan teknik kecocokan para ahli yang merupakan dosen pendidikan khusus FIP UPI spesialisasi tunagrahita dan tenaga pengajar di SLB C Sukapura Bandung.

Format yang digunakan untuk menguji validitas butir instrumen adalah format dikotomi, apabila cocok diberi nilai 1 dan apabila tidak cocok diberi nilai 0. Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50% (Susetyo, 2015, hlm.. 116). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : skor / persentase

F : frekuensi cocok menurut penilai

ΣN : jumlah penilai / jumlah ahli

Adapun nama ahli yang memberikan *Expert-Judgement* terhadap instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

Tabel 3.3  
*Nama ahli yang memberikan Expert-Judgement*

No.	Nama	Jabatan
1.	Een Ratnengsih, M.Pd	Dosen PKh FIP UPI
2.	Febiana, S.Pd., M.M.Pd	Guru
3.	Sri Kusbinah I, Amd.Tw., S.Pd., M.M	Guru

Berikut ini adalah hasil *Judgement-Expert* yang diberikan oleh ketiga ahli, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4  
*Hasil Expert-Judgement*

Indikator	No Butir Soal	Ahli yang Memberikan Judgement			Hasil	Ket
		Ahli I	Ahli II	Ahli III		
Kesadaran diri	1	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	2	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	3	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	4	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	5	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	6	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Motivasi dalam diri	1	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	2	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Mengikuti aturan sekolah	1	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	2	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	3	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	4	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	5	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	6	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	7	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	8	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	9	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	10	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	11	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid

Diana Putri Paramitha, 2018

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA

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

Hasil *Expert-Judgement* yang diperoleh dari tiga penilai menyatakan semua butir soal cocok, sehingga diperoleh hasil:

$$\text{Presentase} = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$$

Dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal dalam instrumen dinyatakan valid atau layak digunakan.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian sangatlah penting, hal ini berguna untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan ketika penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan inventori (non tes) dan observasi. Menurut Soendari (2008, hlm. 16) mengemukakan bahwa “Inventori biasanya digunakan untuk melihat prestasi siswa dalam bidang akademik, dan dapat pula digunakan untuk mengukur aspek-aspek non-akademik, seperti kebiasaan dan perilaku sosial”. Dari daftar pernyataan tersebut, anak akan dinilai dan diberi skor pada pernyataan yang cocok dengan dirinya. Teknik daftar inventori ini berfungsi sebagai dasar bagi peneliti dalam memahami perilaku setiap anak. Peneliti menggunakan daftar pernyataan dari tahap *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Pada fase A-1 dan A-2 selama proses pengambilan data dilakukan dengan memberikan stimulus atau pengkondisian untuk memunculkan perilaku disiplin pada anak.

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 203) teknik pengumpulan data dengan observasi, digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *participant observation* (observasi berperan serta), Menurut Sugiyono (2017, hlm. 310) “dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna perilaku dari setiap individu yang tampak.” Sehingga dalam observasi ini peneliti berperan aktif dalam seluruh kegiatan subyek penelitian di sekolah, melalui kegiatan pengamatan.

## E. Prosedur Penelitian

### 1. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian.

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

Sebelum penelitian dilakukan terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan dan mengetahui gambaran secara jelas tentang subyek penelitian yang bertempat di SLB C Sukapura Bandung.
- b. Melakukan bimbingan dengan dosen Pembimbing Akademik.
- c. Menyusun proposal penelitian.
- d. Mengikuti seminar proposal penelitian.
- e. Melakukan perbaikan proposal penelitian dan meminta pembimbing untuk menyetujui dan mengesahkan proposal penelitian.
- f. Menyiapkan administrasi perijinan penelitian seperti: Surat Pengantar Jurusan, Surat Ijin Penelitian dari Fakultas, Ijin Kesatuan dari Kesatuan Bangsa dan Politik Jawa Barat, Ijin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, dan Ijin Sekolah Tempat Penelitian.
- g. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing.
- h. Menyusun instrumen penelitian mengenai perilaku disiplin anak tunagrahita sedang. Instrumen penelitian ini meliputi kisi-kisi instrumen, pembuatan instrumen, dan pembuatan RPP.
- c. Melakukan uji coba instrumen penelitian. Uji validitas dilakukan dengan meminta penilaian para ahli (*Expert Judgement*).

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Terdapat langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian, adapun sebagai berikut :

- a. Menyiapkan lembar instrument.
- b. Melakukan tes awal yaitu *baseline-1* perilaku disiplin awal siswa sebelum diberikan intervensi.
- c. Mengolah data *baseline-1*.
- d. Melaksanakan intervensi dengan menggunakan metode *role playing*. Pelaksanaan intervensi dilakukan berdasarkan langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing*.
- e. Mengolah data.
- f. Melakukan tes ketiga yaitu *baseline-2* perilaku disiplin anak setelah diberikan intervensi.

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

## **F. Teknik Pengolahan Data**

### **1. Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dengan cara data yang dihasilkan setelah penelitian berlangsung mulai dari hasil fase *baseline-1*, fase intervensi, dan pada fase *baseline-2* akan diolah, sehingga hasil data tersebut akan menghasilkan sebuah kesimpulan. Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menskor pengukuran pada fase *baseline-1* pada setiap sesi
- b. Menskor pengukuran fase intervensi pada setiap sesi
- c. Menskor pengukuran pada fase *baseline-2* pada setiap sesi
- d. Membuat tabel-tabel perhitungan dari setiap fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* pada setiap sesi
- e. Menjumlahkan semua skor pada setiap fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* pada setiap sesi
- f. Membandingkan hasil skor pada fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* pada setiap sesi
- g. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap fasenya secara keseluruhan

### **2. Analisis Data**

Data penelitian yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh intervensi yang dilakukan terhadap subjek. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik deskriptif, mengingat penelitian ini dilakukan pada subjek tertentu, seperti yang dijelaskan dalam Susetyo (2014, hlm. 4) yaitu:

Analisis data deskriptif merupakan bagian dari statistika yang membahas cara pengumpulan dan penyajian data sehingga mudah untuk dipahami, dan memberikan informasi yang berguna. Statistik deskriptif hanya mereduksi, menguraikan, dan memberikan keterangan suatu data dan fenomena atau keadaan kedalam suatu besaran untuk disajikan secara bermakna dan mudah dimengerti.

Berdasarkan hal tersebut, maka hasil penelitian ini hanya berlaku untuk sampel yang ada dan tidak berlaku untuk populasi karena setiap populasi memiliki karakteristik yang berbeda. Bentuk penyajian yang digunakan pada penelitian ini adalah grafik garis yang akan menampilkan data secara kontinyu pada setiap sesi yang

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

dilakukan. Menurut Sunanto, Takeuchi, K. Nakata (2005, hlm. 107) mengemukakan bahwa dalam menganalisis data ada 2 macam, yaitu:

a. Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen yang akan dianalisis adalah sebagai berikut:

1) Panjang kondisi

Panjang kondisi dilihat dari banyaknya data poin dalam kondisi yang menjelaskan banyak sesi pada setiap kondisi (*baseline* dan intervensi), yang menjadi pertimbangan utama bukan banyaknya data poin tersebut melainkan tingkat kestabilan pelaksanaan penelitian.

2) Kecenderungan arah

Kecenderungan arah grafik menunjukkan perubahan setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi. Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintas. Ada dua cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik, yaitu metode *freehand* dan metode *split-middle*. Metode *freehand* adalah mengamati secara langsung terhadap data poin pada suatu kondisi kemudian menarik garis lurus yang membagi data poin menjadi 2 bagian. Sedangkan metode *split-middle* adalah menentukan kecenderungan arah grafik berdasarkan median data poin nilai ordinatnya.

3) Kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi penelitian. Adapun dalam menentukan tingkat kestabilan data yaitu dengan cara menghitung banyaknya data poin yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean, kemudian dibagi banyaknya data poin dan dikalikan 100%. Jika sebanyak 50% data berada dalam rentang 50% diatas dan di bawah mean, maka data tersebut dapat dikatakan stabil.

4) Jejak data (*data path*)

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

Perubahan data satu ke data yang lain dalam suatu kondisi. Jejak data sama halnya ketika menentukan kecenderungan arah. Perubahan hasil data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu meningkat, menurun, atau mendatar.

5) Rentang (*range*)

Jarak antara data pertama dengan data terakhir, lebih tepatnya selisih antara nilai terendah dengan nilai tertinggi pada setiap fase.

6) Perubahan Level (*Level Change*)

Memperlihatkan besarnya perubahan data dalam suatu kondisi dan dapat dilihat dari selisih antara data terakhir dan data pertama pada setiap fase.

b. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar kondisi, misalnya dari kondisi *baseline* ke kondisi intervensi. Adapun komponen analisis antar kondisi meliputi:

1) Variabel yang diubah

Dapat disebut sebagai target *behavior* atau sasaran yang akan dirubah dari subjek. Dalam analisis antar kondisi sebaiknya variabel terkait atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku, artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi pada perilaku sasaran.

2) Perubahan kecenderunganarah dan efeknya

Menunjukkan pengaruh dari target *behavior* yang disebabkan oleh intervensi.

3) Perubahan stabilitas

Menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari seluruh data yang dihasilkan pada saat penelitian.

4) Perubahan level data

Menunjukkan besarnya perubahan yang terjadi antara data terakhir pada kondisi *baseline*-1 (A-1) dan data pertama pada kondisi intervensi (B).

5) Data *overlap* (tumpang tindih)

**Diana Putri Paramitha, 2018**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA**

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

Data *overlap* menunjukan data yang tumpang tindih, yaitu terjadi data yang sama pada kedua kondisi. *Baseline* dengan intervensi sehingga menunjukkan data yang tumpang tindih dan memperhatikan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Ketika semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguatkan bahwa tidak adanya pengaruh pada intervensi yang dilakukan.

**Diana Putri Paramitha, 2018**

***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU  
DISIPLIN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)