BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2016, hlm. 61). Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.1.1 Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). (Sugiyono, 2016, hlm. 61) Variabel bebas pada penelitian ini adalah Metode *Drill.*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan,, sedangkan *Drill* adalah salah satu cara metode yang berulang-ulang serta berkala untuk meningkatkan keterampilan atau ketangkasan latihan terhadap apa yang dipelajari.

3.1.1.1 Tahap Persiapan

a. Tujuan yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa dapat meningkatakan keterampilan tata cara makan
b. Keterampilan yang dilaksanakan yaitu keterampilan tata cara makan
c. Lakukan kegiatan pradrill sebelum menerapkan metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan tata cara makan.

3.1.1.2 Tahap Pelaksanaan

a. Langkah pembukaan

Dalam langkah pembukaan, beberapa hal yang perlu dilaksanakan oleh peneliti yaitu mengemukakan tujuan yang harus dicapai yaitu meningkatkan keterampilan tata cara makan.

b. Langkah pelaksanaan

1) Mengenalkan sendok
2) Mengenalkan garpu
3) Mengenalkan piring
4) Mengenalkan mangkok
5) Mengenalkan gelas
6) Mengenalkan makanan kuah
7) Mengenalkan makanan kering
8) Melatih memegang sendok
9) Melatih memegang garpu
10) Melatih menyususn alat alat makan sendiri
11) Melatih menyendok makanan kedalam piring
12) Melatih menyendok makanan kedalam mangkok
13) Melatih anak MDVI untuk duduk siap makan
14) Melatih menyendok menggunakkan sendok makanan kedalam mulut
15) Melatih menyendok menggunakkan garpu kedalam mulut.
16) Melatih meminum minum mineral kedalam mulut.

c. Langkah mengakhiri

Anak MDVI dititipkan kepada orang tua agar selalu dilatih dirumah dengan pengawasan orang tua

3.1.2 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2016) bahwa Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu *keterampilan tata cara makan* , dimana anak belum mampu dalam keterampilan tata cara makan.

Keterampilan tata cara makan dan minum merupakan bagian dari keterampilan tata cara makan dan minum ini terdapat dalam Depsos RI (2003, hlm.35) Termasuk dalam ruang lingkung memelihara diri (*personal care skils*). Bagi setiap anak baik itu ABK maupun non ABK termasuk juga anak MDVI sangat

memerlukan pelatihan mengenai keterampilan memelihara diri tersebut dalam hal tata cara makan dan minum, sehingga setiap naka dapat mandiri melakukan kegiatan makan dan minum dengan baik dan tepat sesuai tata cara makan dan minum yang seharusnya tanpa adanya bantuan dari orang lain. Indikator yang harus dicapai oleh anak MDVI bila sudah melakukan kegiatan keterampilan tata cara makan

a. Mengenal alat makan
b. Menggunakkan alat makan
c. Makan menggunakkan sendok dan garpu
d. Makan-makanan berkuah atau tidak berkuah.
e. Mengenal alat minum
f. Menggunakkan alat minum
g. Minum dengan menggunakkan alat minum

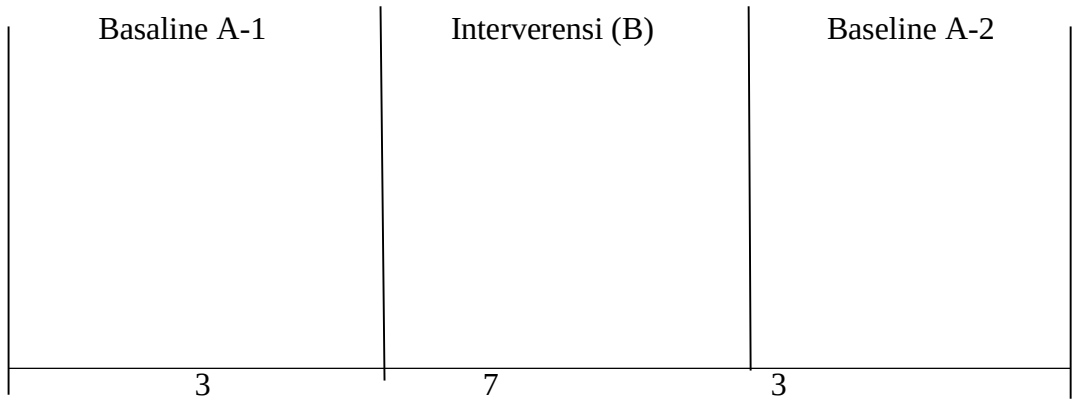
3.1.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2016, hal. 107).

Metode ekperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR). Penelitian eksperimen ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu, dan pada penelitian ini pengaruh yang diberikan yaitu Pengaruh Metode *Drill* untuk meningkatkan keterampilan tata cara makan dan minum anak *Multiple Disabilities with Visual Impairment*.

Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Sunanto, Takeuchi, dan Nakata (2006, hlm. 59) mengemukakan bahwa “desain A-B-A adalah sebuah desain penelitian dimana kondisi *baseline* di ulang dua kali, penambahan kondisi *baseline* yang ke dua ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional

antara variabel bebas dan variabel terikat.” Secara gambaran umum design A-1 (*baseline* 1), B (intervensi), A-2 (*baseline* 2) adalah sebagai berikut :



3.1.2 A-1 (*baseline* 1) yaitu kondisi kemampuan dasar, dimana pengukuran target dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* apapun. Dalam penelitian ini kemampuan yang akan diungkapkan adalah keterampilan tata cara makan. Keterampilan tata cara makan dan minum pada subjek diamati. Subjek diamati pada saat melaksanakan makan dan minum. Peneliti melihat seberapa kali anak meminta bantuan pada pembingbing,guru atau orang tua saat melaksanakan makan. Subjek diamati dan diambil datanya secara alami sehingga terlihat kemampuan awal yang dimiliki oleh subjek dimana pengamatan atau pengambilan data dilakukan secara berulang atau sebanyak tiga kali.

3.1.3 B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberikan keterampilan dalam hal ini adalah meningkatkan keterampilan tata cara makan menggunakkan metode *Drill* . intervensi dilakukan setelah angka –angka stabil atau konsisten pada tahap *baseline (A-1).* Intervensi dilaksanakan dengan metode drill menggunakkan cara latihan dengan terus menerus dengan waktu yang ditentukan yaitu saat jam istirahat. Pada saat penerapan anak akan diberikan pemahaman mengenai bentuk sendok,garpu dan piring,cara menggunakkan sendok dan cara menyendok makanan sampia kedalam mulut serta meminum air mineral dari dalam gelas . Pada metode *drill* diajarkan keterampilan tata cara makan dengan proses latihan dengan

dijadwalkan saat jam istirahat pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan intervensi mengenai cara anak melaksanakan keterampilan tata cara makan.

3.1.4 A-2 (*baseline* 2) yaitu pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan setelah subjek diberikan intervensi atau keterampilan. Di samping sebagai kontrol dari kegiatan intervensi, *baseline* ini juga berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai evaluasi untuk melihat sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Ada tidaknya pengaruh dari intervensi yang diberikan, dilihat dari perbandingan data *baseline* 1 dan *baseline* 2. Apabila terdapat selisih dimana nilai *baseline* 2 lebih kecil dari *baseline* 1, dapat dikatakan bahwa intervensi berhasil dan terdapat peningkatan keterampilan tata cara makan.

3.3 Subjek dan Lokasi Penelitian

3.3.1 Subjek

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah anak *Multiple Disabilities with Visual Impairment* (hambatan penglihatan *Totally Blind* beserta hambatan pendengaran*)*. Adapun identitasnya adalah sebagai berikut :

Nama : DN

Jenis kelamin : Perempuan .

Usia : 14 tahun

Kelas : 5 (Lima)

Sekolah : SLB A-B BINA ASIH KABUPATEN CIANJUR

3.3.2 Lokasi

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di rumah subjek didaerah kabupaten cianjur dan subjek bersekolah di SLB A-B Bina Asih Kabupaten Cianjur. Merupakan sekolah bagi anak berkebutuhan khusus dengan segala hambatan dari A,B,C,D,E dan hambatan ganda yang didalamnya terdapat jenjang SDLB, SMPLB, DAN SMALB. subjek penelitian yaitu anak MDVI *(Tottaly Blind* dengan hambatan Pendengaran kanan*)* belum mampu dalam melaksanakan keterampilan tata cara

makan dan minum yang merupakan salah satu hal yang sangat penting diketahui dan dilaksanakan bagi anak pada umumnya begitu pula anak yang memiliki kebutuhan khusus.

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas 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. (Arikunto, 2002, hlm.136).

Sebuah penelitian harus melakukan pengukuran yang tepat, untuk mendapatkan pengukuran yang tepat tentu dibutuhkan sebuah alat ukur yang sesuai. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.(Sugiyono, 2016, hlm. 148).

Instrumen keterampilan tata cara makan dirancang untuk mengukur aspek yang akan diamati selema proses penelitian. Butir instrument disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dirancang sebelumnya. Penilaian dilakukan dengan menghitung peningkatan yang dilakukan oleh anak MDVI mengenai keterampilantata cara makan dan minum. Berdasarkan kisi-kisi tersebut maka penulis menyusun instrument penelitian sebagai berikut:

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian dibutuhkan instrumen penelitian,berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini :

3.4.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Makan dan Minum

No	Komponen	Indikator
1.	Mendemonstrasikan Makan dengan cara yang benar .	Mengenal alat makan Menggunakkan alat makan Makan menggunakkan sendok dan garpu Makan-makanan berkuah atau tidak berkuah
2.	Mendemonstrasikan Minum dengan cara yang benar	Mengenal alat minum Menggunakkan alat minum Minumdengan menggunakkan alat minum

Tabel 3.2

Instrumen Keterampilan tata cara makan

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Butir instrumen
Mendemonstrasikan Makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang benar.	Makan dengan cara yang benar	Mengenal alat makan	a. Mengenal sendok makan
			b. Mengenal garpu
			c. Mengenal piring makan
			d. Mengenal mangkok sayur.

			e. Mengenal Tempat Nasi (piring makan)
			f. Mengenal mangkok kecil
			g. Mengenal tempat Lauk pauk. (piring kecil)
			h. Mengenal sendok besar
		Menggunakkan alat makan	a. Berlatih memegang sendok makan
			b. Berlatih memegang garpu
			c. Berlatih memegang piring makan
			d. Berlatih memegang mangkok sayur
			e. Berlatih memegang sendok besar f. Berlatih memegang piring kecil

			g. Berlatih menyususn alat alat makan sendiri
		Makanan berkuah atau tidak berkuah	a. Mengenal makanan berkuah seperti sayur sop
			b. Mengenal makanan tidak berkuah seperti nasi,ayam suir, tempe bacem.
		Makan menggunakkan sendok dan garpu	c. Mengambil nasi dari tempat nasi ke piring makan menggunakkan sendok makan .
			d. Mengambil sayur sop ditempat sayur ke mangkok kecil menggunakkan sendok besar.

			e. Mengambil lauk pauk di tempat lauk pauk ke piring makan menggunakkan sendok kecil.
			f. Berlatih menyendok sayur sop menggunakkan sendok ke mulut
			g. Berlatih menyendok makanan tidak berkuah menggunakan h. Sendok ke mulut
			i. Berlatih menyendok semua makanan di dalam piring menggunakkan sendok makan ke mulut

			j. Berlatih menyendok. Menusuk makanan tidak berkuah menggunakkan garpu ke mulut.
	Minum dengan cara yang benar	Mengenal alat minum	a. Mengenal gelas b. Mengenal sedotan c. Mengenal Tempat Minum
		Menggunakkan alat minum	a. Berlatih mengisi air mineral dari tempat minum ke dalam gelas.
		Minum dengan menggunakkan alat minum	a. Minum air mineral menggunakkan gelas
			b. minum air mineral menggunakkan sedotan.

Tabel 3.3

Butir Instrumen Penelitain Observasi dan Intervensi

Keterampilan Makan dan Minum

No	Deskriptor	Nilai			Ket.
		1	2	3	
Mengenal Alat Makan dan Minum					
1.	Mengenal sendok makan				
2.	Mengenal sendok besar				
3.	Mengenal garpu				
4.	Mengenal piring makan				
5.	Mengenal mangkok sayur				
6.	Mengenal tempat nasi (piring)				
7.	Mengenal mangkok kecil				
8.	Mengenal piring kecil				
9.	Mengenal gelas				
10.	Mengenal sedotan				
Menggunakkan Alat Makan dan Minum					
11.	Berlatih memegang Sendok makan				
12.	Berlatih memegang sendok besar				
13.	Berlatih memegang garpu				
14.	Berlatih memegang gelas				
15.	Berlatih menggunakkan sedotan				
16.	Berlatih memegang mangkok sayur				

17.	Berlatih memegang piring makan				
18.	Berlatih memegang piring kecil				
19.	Berlatih memegang mangkok kecil				
Makan-makanan berkuah dan tidak berkuah					
20.	Makan-makanan berkuah Seperti : Sayur Sop				
21.	Makan-makanan tidak berkuah Seperti : Ayam suir, Tempe Bacem				
Berlatih Menggunakkan Alat makan dan Minum					
22.	Mengambil nasi menggunakkan sendok dari tempat nasi ke piring				
23.	Mengambil sayur sop menggunakkan sendok besar dari mangkok sayur ke mangkok kecil				
24.	Mengambil lauk-pauk menggunakkan sendok dari piring kecil ke piring makan yang di dalamnya ada nasi.				
25.	Mengambil/mengisi air mineral dari cup gelas ke dalam gelas				
26.	Berlatih menggunakkan garpu untuk menyusun makanan ke dalam sendok kecil				
27.	Berlatih menyendok lauk pauk menggunakkan sendok makan ke mulut				

28.	berlatih menggunakkan sendok makan untuk menyendok sayur sop ke mulut				
29.	Berlatih meminum air menggunakkan gelas				
30.	Berlatih meminum air menggunakkan sedotan				
	Jumlah Skor Perolehan				
	Skor Maksimum	**90**			

Kriteria Penilaian

Nilai 3 = Apabila anak dapat melakukan dengan benar tanpa bimbingan peneliti.

Nilai 2 = Apabila anak dapat melakukan dengan benar dengan bimbingan peneliti.

Nilai 1 = Apabila anak tidak dapat melakukan atau salah melakukan.

$$\text{Nilai} = \frac{Jumlah\ Perolehan\ Skor}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

Setelah hasil instrument telah terkumpul dan mendapatkan persentase 75% keatas, maka anak dinyatakan sudah dapat memahami perintah dengan baik.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitia yang dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi :

3.5.1 Persiapan Penelitian

Langkah – langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi :

a. Melakukan Observasi atau studi pendahuluan mengenai kondisi subjek dilapangan.

b. Melakukan perizinan dengan megurus surat-surat penelitian dari jurusan pendidikan khusus, selanjutnya ke fakultas bagian Akdemik.
c. Meminta izin kepada pihak sekolah khususnya kepala sekolah dan guru kelas untuk melaksanakan penelitian kepada peserta didik di SLB A-B Bina Asih Kabupaten Cianjur.
d. Meminta izin kepada orang tua peserta didik /anak untuk melaksanakan kegiatan penelitian/ intervensi di rumah
e. Melaksankan observasi untuk mendapatkan data subjek penelitian dan melakukan pendekatan dengan anak MDVI.
f. Menyusun Instrumen Penelitian sebelum melaksnakan intervensi dan observasi.
g. Menyusun jadwal kegiatan penelitian.
h. Melakukan *Expert Judgement.*

3.5.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dirumah subjek dikarenakan keterampilan yang diberikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Sehubungan dengan penelitian pada anak MDVI peneliti sudah mengenal dekat dengan orang tua da anak MDVI sebelum pelaksanaan penelitian agar anak MDVI terasa nyaman saat diberikan Intervensi. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 13 hari, pada Baseine A-1 dilaksanakan selama 3 hari. Kemudian dilanjutkan dengan intervensi berlatih keterampilan tata cara makan dan minum menggunakkan metode *drill,*intervensi dilaksanakan selama 7 hari . setelah diberikan intervensi, anak MDVI di tes dalam baseline A-2 yaitu selama 3 hari dimana anak MDVI dilihat peningkatan keterampilan tata cara makan dan minum yang sudah diberikan dengan pengaruh metode *drill* setelah diberikan intervensi sebelumnya.

3.5.2.1 Melakukan Basebaline – 1

Penelitian dalam hal ini mengenai kemampuan anak dalam memahami dan melaksanakan perintah yang diberikan sebelum diberikan intervensi pada fase ini subjek diberikan tes untuk mengukur kemampuan sebanyak 3(tiga) kali samapi kecenderungan pada kondisi stabil.

Kodisi awal subjek sebelum mendapat perlakuan sebelum mendapat treatmen mengenai keterampilan tata cara makan dan minum. Kemudian dihitung skor yang diperoleh anak. Hasil skor selanjutnya dimasukkan ke dalam catatan dengan menggunakkan Persentase dilakukan berturu-turut setiap harinya dilakukan satu sesi.

3.5.2.2 Melakukan Intervensi

Kegiatan intervensi dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada baseline A-1. Intervensi dilakukan dengan menggunakkan sebuah metode yang bernama metode *drill* yang diberikan sebanyak 7 kali. Tes yang diberikan berupa kinerja yang mencakup pada keterampilan tata cara makan dan minum dengan menggunakkan treatment mengenal alat makan dan minum sampai anak mampu menggunakkan alat makan dan minum.

3.5.2.3 Melakukan Baseline -2

Penelitian dalam hal ini mengenai kemampuan anak dalam memahami dan melaksanakan perintah yang diberikan setelah diberikan intervensi yang dilakukan sebanyak 3 kali.

3.5.2.4 Membuat tabel data hasil penelitian

Membuat tabel data hasil penelitian untuk skor yang telah dieproleh pada kondisi baseline-1, kondisi intervensi, dan baseline-2.

3.5.2.5 Membandingkan hasil skor

Membandingkan hasil skor pada kondisi baseline-1, kondisi intervensi, dan baseline-2.

3.5.2.6 Membuat analisis data bentuk grafik garis

Membuat analisis data bentuk grafik garis sehinga dapat dilihat langsung yang terjadi dari ketiga fase.

3.5.2.7 Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi agar mengetahui keterampilan yang diberikan meningkat atau tidak.

3.6 Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu syarat yang harus dilalui oleh instrument penelitian agar dapat diketahui kelaikan suatu instrument penelitian. Instrumen penelitian yang baik digunakan adalah instrumen yang valid, yaitu instrumen yang secara tepat mengukur apa yang ingin peneliti ukur. Sejalan dengan itu Susetyo (2015, hlm. 43) menyebutkan bahwa "Validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat itu. Batasan lain validitas adalah derajat ketepatan suatu alat ukur terhadap ketepatan pokok isi atau sasaran yang diukur."

Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas bangun pengertian (konstruk). Validitas ini adalah validitas yang menunjuk kepada seberapa jauh suatu tes mengukur sifat atau bangunan pengertian (konstruk) tertentu (Susetyo, 2015, hlm. 43).

Uji validitas instrumen dilakukan melalui expert judgement yaitu penilaian instrumen oleh para ahli sebagai dosen pendidikan khusus FIP UPI dan tenaga pengajar di SLB Negeri Kota tasikmalaya. 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:

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

P : skor / persentase

F : frekuensi cocok menurut penilai

ΣN : jumlah penilai / jumlah ahli

Berikut adalah nama-nama ahli yang memberikan judgement terhadap instrument penelitian :

Tabel 3.4

Daftar Pemberi *Judgement*

No.	Nama	Jabatan
1.	Dra. Neni Meiyani, M.Pd.	Dosen PKh FIP UPI
2.	Ita Witasari, S.Pd	Guru MDVI SLBN Kota Tasikmalaya.
3.	Deni Wahyudin,S.Pd	Guru Spes A SLBN Koa Tasikmalaya.

Tabel 3.4

Hasil Judgment

Indikator	No. Butir Soal	Daftar Chekhlis Judgement			Hasil	Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
Mengenal Alat makan dan minum	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

Menggunakkan Alat makan dan Minum	11.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	12.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	13.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	14.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	15.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	16.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	17.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	18.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	19.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Makanan Berkuah dan tidak berkuah	20.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	21.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Berlatih Menggunakkan Alat makan dan minum	22.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	23.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	24.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	25.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	26.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	27.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	28.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	29.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	30.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid

3.7 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data ini menggunakkan teknik pengumpulan data tes, sebagaimana yang dilakukan dalam tes fase *baseline*. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dimana tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran secara jelas pengaruh atau efek intervensi terhadap perilaku yang akan dirubah dalam jangka waktu tertentu. Bentuk penyajian data diolah menggunakkan grafik, sebagaimana yang diungkap oleh Sunanto (2005, hlm. 36) Dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik khususnya grafik garis.

Tujuan pembuatan grafik menurut Sunanto (2005, hlm. 36) memiliki dua tujuan utama yaitu untuk :

a. Membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi, dan
b. Memberikan rangkuman data kualitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membatu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Proses analisis dengan visual grafik diharapkan dapat lebih menggambarkan keterampilan atat acara mkana dan minum anak MDVI, Sunanto (2005, hlm. 37) mengemukakan bahwa terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

a. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal)
b. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi dan durasi)
c. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala
d. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 75%)

e. Lebel Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperiman, misalnya *baseline* atau intervensi.

f. Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.

g. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN}}{\text{SKOR MAKS}} \text{ x } 100\%$$

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan baseline-1 (A-1), intervensi (B) dan baseline-2 (A-2) dianalisis dengan menggunakkan statistic deskriptif dengan analisis grafik polygon yang dilakukan secara individual. Grafik polygon akan menjelaskan data pada *baseline-1* (A-1), intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2).

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil peningkatan keterampilan tata cara makan dan minum sebelum dan sesudah diberi perlakuan (intervensi) untuk mengetahui pengaruh keterampilan.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakkan pengukuran persentase yang merupakan suatu pengukuran variabel terikat yang biasa digunakan oleh peneliti untuk mengukur keterampilan . Persentase ini dihitung dengan cara jumlah butir instrumen yang benar dibagi jumlah instrumen keseluruhan kemudian dikalikan seratus.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut yaitu:

a. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline*-1 (A-1) dari setiap subjek pada tiap sesi.

b. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada tiap sesi.

c. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline*-2 (A-2) dari setiap subjek pada setiap sesi.

d. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline*-1 (A-1), kondisi intervensi (B), dan *baseline*-2 (A-2).

e. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline*-1 (A-1), skor intervensi (B) dan *baseline*-2 (A-2).

f. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.

g. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Langkah penganalisaan dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen yang akan dianalisis dalm kondisi ini meliputi :

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunnjukan banyaknya data dan sesi yang ada pada suatu kondisi atau fase.

b. Kecenderungan Arah

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

c. Tingkat Stabilitas (*level stability)*

Menunjukan homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat dihitung dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean.

d. Tingkat Perubahan (*level change)*

Tingkat perubahan menunnjukan besarannya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data anatar kondisi.

e. Jejak data

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

f. Rentang

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

Analisis antar kondisi meliputi komponen sebagai berikut:

a. Variabel yang diubah

Merupakan variabel terikat atau sasaran yang di fokuskan.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya.

Merupakan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dengan intervensi.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya

Stabilitas data menunjukan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukan arah (mendatar, menaik, atau menurun) secara konsisten.

d. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukan seberapa besar data berubah. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu tingkat (level) perubahan data antara kondisi ditunjukan selisih antara data terakhir pada kondisi baseline dan data pertama pada kondisi intervensi. Nilai selisih ini menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat sebagai pengaruh dari intervensi.

e. Data yang tumpang tindih

Data tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinnya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Data yang tumpang tindih menunjukan tidak adanya perubahan peada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.