

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2017, hlm 3). Pada penelitian ini, penelitian bermaksud memperoleh data mengenai keterampilan sosial pada anak tunagrahita sedang kelas VI.

Metode penelitian yang digunakan eksperimen. Menurut Sugiyono (2007, hlm. 107), “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” Metode eksperimen dalam penelitian ini, bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil atau akibat dari suatu perlakuan dalam penggunaan media permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak tunagrahita sedang.

Metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan metode untuk subjek tunggal terhadap perilaku tertentu. Tawney dan Gats (1984, hlm. 10) mengemukakan bahwa:

Single Subject Research design is an integral part of behavior analytic tradition. The term refers to a research strategy developed to document changes in the behavior of individual subject. Through the accurate selection and utilization of the family design, it is possible to demonstrate a functional relationship between intervention and a change behavior.

Definisi di atas dapat diartikan bahwa *Single Subject Research* (SSR) merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku. SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subjek secara perseorangan. Melalui seleksi yang akurat dan pemanfaatan pola desain kelompok yang sama. Hal ini memungkinkan

untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmadinata (Silfia, 2008, hlm. 23) yang menjelaskan bahwa “Pendekatan dasar dalam eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variable akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut”.

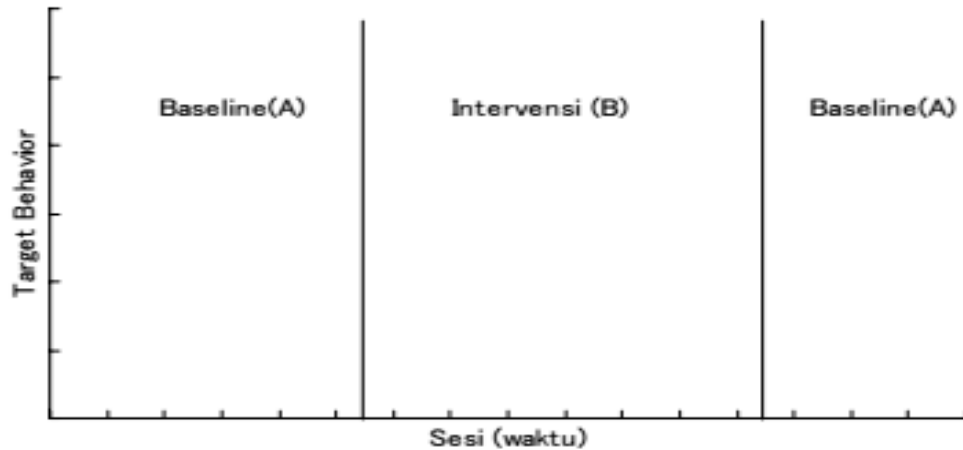
Desain yang digunakanya adalah A – B – A, dimana desain ini dapat menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.

Sunanto (2006, hlm. 44) mengemukakan :

“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 variable terikat dan variable bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A – B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula – mula perilaku sasaran diukur secara kontinu pada kondisi baseline (A - 1) 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 ke (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline ke (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan ada hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat”.

Prosedur pelaksanaan desain A – B – A adalah *target behavior* diukur secara kontinyu pada baseline (A1) dengan periode waktu 30 menit persesi. Setelah data menjadi stabil pada kondisi baseline, intervensi (B) diberikan dengan periode waktu 30 menit persesi. Pengumpulan data dilakukan secara kontinyu sampai data mencapai level stabil atau jelas. Setelah pengukuran pada kondisi intervensi, dilakukan pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2). Baseline kedua (A1) ini dilakukan sebagai kontrol kondisi intervensi sehingga memungkinkan peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang

fungsiional antara variabel bebas (permainan tradisional oray - orayan) dan variabel terikat (keterampilan sosial). Apabila secara visual desain A – B – A digambarkan sebagai berikut.



Grafik 3.1

Prosedur Pelaksanaan Desain A-B-A

Keterangan:

A-1 = (*Baseline* - 1) merupakan fase awal mengetahui keterampilan sosial anak tunagrahita ringan sebelum diberikan intervensi. Fase ini dilakukan selama 3 sesi. Pada kondisi ini merupakan suatu gambaran murni sebelum diberikan perlakuan. Gambaran murni tersebut adalah kondisi awal perilaku anak pada saat melakukan bermain permainan tradisional tanpa ikut bernyanyi maupun bergerak yang sesuai dengan prosedur permainan.

B = (*Intervensi*) pada fase ini subjek diberikan perlakuan yaitu bermain permainan tradisional secara berulang – ulang. Subjek diberikan contoh atau bantuan saat bermain permainan tradisional yang sesuai dengan prosedur permainan. Intervensi ini diberikan selama 6 sesi.

A-2 = (*Baseline-2*) sebagai fase akhir, baseline ini berfungsi untuk melihat sejauhmana pengaruh ketarampilan sosial subjek setelah bermain permainan tradisional oray – orayan. Fase ini dilakukan selama 3 sesi.

B. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

Cresswell (dalam Cresswell, 2009, hlm.76) mengungkapkan bahwa "variabel merujuk pada karakteristik data atribut seorang individu atau suatu organisasi yang dapat diukur atau diobservasi." Sugiono (2015, hlm.61) merumuskan definisi variabel sebagai "...suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya."

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu karakteristik atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau diobservasi kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pun terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variable yang dimanipulasi secara sistematis unuk mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. (Sugiyono, 2016, hlm. 61). Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional oray –orayan.

Permainan tradisional Indonesia mengandung nilai – nilai yang sangat bergua dalam kehidupan masyarakat dengan nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas. Menurut Khasanah, dkk (2011, hlm. 94) bahwa beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial, dan emosi, tak

mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan.

b. Variabel terikat

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 61) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.”

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak tunagrahita sedang.

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam berinteraksi baik secara verbal maupun nonverbal agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan yang diperoleh melalui proses belajar. Indikator keterampilan sosial didasarkan pada teori Stephen (Cartledge dan Milburn 1986, hlm. 355 - 359) yaitu: *Environmental Behavior* (Perilaku terhadap Lingkungan), *Interpersonal Behavior* (Perilaku Interpersonal), *Self – Related Behavior* (Perilaku yang berhubungan dengan Diri Sendiri) dan *Task – Related Behavior* (Perilaku yang berhubungan dengan Tugas).

2. Definisi Operasional Variabel

Kemampuan keterampilan sosial anak tunagrahita sedang diambil menjadi masalah yang akan diteliti mengingat pentingnya komunikasi untuk membangun interaksi dengan lingkungannya. Untuk meningkatkan komunikasi anak tunagrahita sedang ini digunakan pola permainan tradisional orayan – orayan dengan teknis permainan yang dirancang oleh peneliti dalam pelaksanaannya dengan tujuan agar anak tunagrahita sedang dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Permainan oray – orayan merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyerupai cara berjalannya oray. Anak – anak yang mengikuti permainan ini akan membentuk satu barisan yang panjang. Kemudian

bernyanyi lagu oray – orayan dan anak yang menjadi kepala ular akan menangkap anak yang paling belakang.

Berikut adalah tahapan – tahapan dalam permainan oray – orayan:

- a. Persiapan: permainan ini dilakukan oleh 7 orang atau lebih.
- b. Cara permainan: anak disusun membentuk barisan, anak – anak disusun berdasarkan tinggi badan. Anak paling tinggi diposisikan sebagai kepala ular dan anak yang lebih pendek diposisikan sebagai ekor. Semua anak saling berpegangan dengan menggunakan kedua tangannya memegang pinggang atau pundak anak yang ada didepannya. Semua anak menyanyikan lagu oray – orayan, pada saat kata *Pandeuri..ri..ri* anak yang menjadi ekor ular akan segera tertangkap oleh kepala ular, dan ekor tersebut harus menghindari supaya tidak tertangkap.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung, di kelas VI SD yang memiliki tiga puluh lima orang anak. Tiga puluh tiga orang anak pada umumnya dan dua orang anak berkebutuhan khusus (anak tunagrahita sedang dan slowlearner).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan anak dengan hambatan tunagrahita sedang kelas VI. Keterampilan sosial anak yang belum baik ditunjukkan dengan bentuk-bentuk perilaku seperti, pasif ketika berkumpul dengan teman sebayanya, belum memiliki inisiatif untuk membuang sampah secara mandiri, menarik diri dari lingkungan sekitar, kesulitan berkomunikasi dan interaksi dengan teman sebayanya.

D. Partisipan

Keberhasilan penelitian tidak akan terlepas dari bantuan beberapa partisipan. Penelitian ini melibatkan tujuh partisipan dalam pelaksanaannya, yang merupakan teman sekelas subjek. Pemilihan partisipan dilakukan untuk pengambilan data, dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peran ketujuh partisipan ini berperan sebagai pemain.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 148) instrumen penelitian adalah "suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati." Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ilmiah harus sesuai dengan tujuan dan objek penelitian, karena data yang didapat itulah yang dianalisis secara menyeluruh dan objektif agar dapat digeneralisasikan secara luas. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang disusun berdasarkan aspek – aspek keterampilan sosial menurut Cartledge dan Milburn, 1986, hlm. 355 – 359.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *Guttman*. Skala *Guttman* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala *Guttman*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel dan indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item – item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. (Sugiyono, 2015, hlm. 134 - 135)

Untuk lebih jelasnya instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Membuat Kisi – Kisi

Kisi – kisi instrument merupakan indikator yang akan diamati dan diukur sesuai aspek – aspek yang berkaitan dengan keterampilan sosial. Untuk bisa menentukan indikator – indikator dari setiap variabel yang diteliti maka dibutuhkan wawasan yang luas dan mendalam mengenai variabel yang diteliti dan teori – teori yang mendukungnya. Dalam menentukan indikator variabel yang diamati peneliti telah membaca berbagai sumber yaitu *Teaching Sosial Skills To Children*, Gwendolyn Cartledge dan Joanne Fellows Milburn (1986) dan disesuaikan dengan kondisi subjek saat berada dilingkungan sehingga menghasilkan kisi – kisi instrument penelitian sebagai berikut,

Tabel 3.1

Kisi Kisi Instrumen Keterampilan Sosial

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item	Total
Keterampilan Sosial	<i>Environmental Behavior</i>	Peduli Terhadap Lingkungan	1, 2	2
	<i>Interpersonal Behavior</i>	Menerima Otoritas	3, 4, 5	3
		Mengatasi Konflik	6, 7	2
		Memperoleh / Menarik Perhatian	8, 9, 10, 11	4
		Memberi Salam Kepada Orang Lain	12, 13, 14, 15	4
		Membantu Orang Lain	16, 17, 18, 19, 20	5
	Bercakap - cakap	21	1	

		Melakukan Permainan	22, 23, 24	3
		Bersikap Positif Terhadap Orang Lain	25	1
		Properti : Milik sendiri dan Orang lain	26, 27, 28	3
	<i>Self Related Behavior</i>	Mengekspresikan perasaan	29, 30	2
	<i>Task Related Behavior</i>	Memenuhi Tugas – Tugas Pelajaran di Sekolah	31, 32	2
	Perilaku menjalin hubungan dengan orang lain	Membangun suasana yang komunikatif	33, 34, 35	3
Total	5	14		35

2. Penyusunan Instrumen

Kisi – kisi instrument diatas kemudian dikembangkan ke dalam butir – butir instrumen penelitian yang berupa angket. Berikut butir – butir instrumen penelitian yang dikembangkan berdasarkan indikator.

Tabel 3.2

Instrumen Keterampilan Sosial

Indikator	Butir Instrumen	1	2	3	4	Ket
Peduli Terhadap Lingkungan	1.Membuang sampah pada tempatnya					
	2. Membersihkan halaman					
Menerima Otoritas	3. Mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru seperti membuang sampah					
	4. Mengetahui dan mengikuti aturan – aturan kelas.					
	5. Mengikuti aturan – aturan kelas ketika tidak ada guru.					
Mengatasi Konflik	6. Merespon penyerangan fisik dengan meninggalkan situasi, meminta bantuan.					
	7. Berjalan mejauh teman sebaya ketika marah untuk menghindari pemukulan.					

Memperoleh / Menarik Perhatian	8. Menolak permintaan orang lain dengan santun.					
	9. Menarik perhatian guru di kelas dengan mengacungkan tangan.					
	10. Menggunakan kata “tolong” (memohon) dan terimakasih ketika meminta melakukan sesuatu pada orang lain.					
	11. Mendekati guru dengan bertanya kepada guru mohon penjelasan tentang pengajaran yang belum dipahami.					
Memberi Salam Kepada Orang Lain	12. Menarik perhatian teman sebaya ketika bergaul.					
	13. Tersenyum ketika menjumpai teman atau kenalan					
	14. Memberi salam pada orang dewasa dan teman sebaya dengan menyebut nama					
	15. Merespon perkenalan dengan berjabat tangan dan mengatakan apa kabar					

Membantu Orang Lain	16. Memperkenalkan diri pada orang lain					
	17. Membantu guru ketika sibuk					
	18. Membantu teman ketika membereskan kelas					
	19. Menawarkan bantuan pada guru					
	20. Menawarkan bantuan pada teman					
Bercakap - cakap	21. Mengungkapkan simpati pada teman sebaya mengenai permasalahan atau kesulitan					
Melakukan Permainan	22. Mengikuti aturan ketika bermain pada sebuah permainan					
	23. Menunggu giliran ketika bermain pada sebuah permainan					
	24. Menerima kekalahan dan memberi selamat pada pemenang dalam sebuah permainan kompetitif					
Bersikap Positif Terhadap Orang Lain	25. Memberi hadiah kepada orang lain					

Properti : Milik sendiri dan Orang lain	26. Membedakan barang miliknya dengan barang milik orang lain					
	27. Meminjamkan barang miliknya kepada orang lain ketika diminta					
	28. Meminta izin menggunakan barang orang lain					
Mengekspresikan perasaan	29. Gembira ketika mendapat hadiah					
	30. Menangis ketika kehilangan barang miliknya					
Memenuhi Tugas – Tugas Pelajaran di Sekolah	31. Mengerjakan tugas yang diberikan					
	32. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru					
Membangun suasana yang komunikatif	33. Menyapa teman dengan bersalaman dan sopan					
	34. Menjawab pertanyaan orang lain dengan sopan					
	35. Mengucapkan terimakasih setelah diberi bantuan oleh orang lain.					

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian

Nilai	Keterangan
1	Jika anak sama sekali tidak melakukan kegiatan
2	Jika anak melakukan kegiatan dengan bimbingan penuh
3	Jika anak melakukan kegiatan dengan sekali instruksi
4	Jika anak melakukan kegiatan dengan mandiri

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian secara sistematis. Menurut Sugiyono (2015, hlm.193) "...kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data..." Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan ialah observasi.

Menurut Hadi, S (dalam Sugiyono, 2015 hlm.203) "observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antaranya adalah proses pengamatan dan ingatan." Sedangkan menurut Sukardi (2003, hlm. 182) "tindakan observasi dilakukan peneliti pada umumnya mempunyai tujuan agar dapat mengamati dan mencatat fenomena yang muncul dalam variabel terikat sebagai akibat dari adanya kontrol dan manipulasi variabel." Sehubungan dengan variabel terikat dan instrumen yang telah disusun untuk penelitian ini membutuhkan data melalui hasil pengamatan, maka penulis menetapkan observasi sebagai teknik pengumpulan data yang sesuai.

Observasi dalam penelitian ini bersifat sistematis dan nonpartisipan yang dilaksanakan terhadap subjek saat berada dilingkungan sekolah untuk mengamati keterampilan sosial subjek. Observasi sistematis dilakukan oleh observer dengan menggunakan pedoman observasi. Pedoman observasi pada penelitian

ini berupa petunjuk pengelolaan format penilaian yang terdapat pada *lampiran 3.1*.

Arikunto (2010, hlm. 242) menyatakan bahwa "di antara berbagai metode pengumpulan data, pengamatan merupakan metode yang dapat dikatakan paling 'rawan' dalam arti tingkat kemantapannya rendah." Hal tersebut karena seorang pengamat dianggap tidak mampu memberikan penilaian yang 100% objektif. Pengamatan yang dilakukan oleh dua orang dianggap dapat lebih objektif karena dilatarbelakangi kepribadian yang berbeda dan tingkat subjektivitas yang berbeda. Oleh sebab itu pada penelitian ini digunakan 2 observer untuk memperoleh data yang lebih objektif.

G. Penyusunan Program Intervensi

Program intervensi disusun untuk melatih kemampuan peserta didik dalam keterampilan sosial dengan menggunakan permainan tradisional oray – orayan. Metode dalam permainan tradisional oray – orayan digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan hasil asesmen awal peserta didik. Rancangan pelaksanaan program merupakan hasil kajian peneliti dan konsultasi kepada beberapa ahli, maka rancangan program intervensi ini pun di validasi dengan Teknik *expert judgement*.

H. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Instrumen penelitian tersebut akan diuji validitas. Pada suatu penelitian perlu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui tingkat validitas dari instrumen 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, hlm. 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 dan tenaga pengajar di SDN 138 Gegerkalong Girang Kota Bandung.

Format yang digunakan untuk menguji validitas butir instrument 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:

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

Keterangan:

P : Skor / Persentase

F : Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum N$: Jumlah penilai / Jumlah ahli

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

Tabel 3.4

Nama ahli yang memberikan Expert-Judgement

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Nia Sutisna, M.Si	Dosen PKh FIP UPI

Siti Hadianti, 2019

PERMAINAN TRADISIONAL ORAY - ORAYAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS VI DI SDN 138 GEGERKALONG GIRANG KOTA BANDUNG

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

2.	Drs. Nandi Warnandi, M.Pd	Dosen PKh FIP UPI
3.	Titim Kurniati, S.Pd	Guru

Berdasarkan hasil hitung validitas dapat dilihat bahwa masing – masing butir instrumen penelitian keterampilan sosial anak tunagrahita sedang kelas VI ketika berada di lingkungan dapat digunakan dengan dinyatakan **valid**.

Selain itu, penilaian para ahli terhadap rancangan program intervensi juga telah divalidasi dan terdapat pada *lampiran 4*.

Berdasarkan hasil konsultasi dengan para ahli maka rancangan pelaksanaan program intervensi dalam penelitian ini dinyatakan **valid** dan dapat diterapkan kepada subjek.

I. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Penelitian

- 1) Melakukan studi pendahuluan atau observasi terhadap sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.
- 2) Menetapkan subjek dan masalah yang akan diteliti.
- 3) Membuat proposal penelitian yang selanjutnya diajukan pada dewan skripsi departemen pendidikan khusus dalam seminar proposal penelitian.
- 4) Memenuhi keperluan administrasi perizinan penelitian.
 - a) Penulis memberikan surat pengajuan ketetapan dosen pembimbing skripsi dari Departemen Pendidikan Khusus kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
 - b) Peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian dari rektor UPI kepada kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Kota Bandung untuk didisposisikan ke Dinas Pendidikan Kota Bandung.

Siti Hadianti, 2019

PERMAINAN TRADISIONAL ORAY - ORAYAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS VI DI SDN 138 GEGERKALONG GIRANG KOTA BANDUNG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c) Selanjutnya surat keterangan izin dari Kesbangpol diajukan ke Dinas Pendidikan Kota Bandung oleh peneliti
 - d) Surat izin penelitian yang diberikan oleh Dinas Pendidikan Kota Bandung, peneliti ajukan kepada Kepala Sekolah SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung, hingga akhirnya dapat melakukan penelitian.
- 5) Menyusun Instrumen
- Penyusunan instrumen diawali dengan membuat kisi-kisi instrumen penelitian terlebih dahulu. Kemudian dikembangkan ke dalam butir instrumen dan dilakukan penilaian oleh ahli.
- 6) Melakukan Uji Validitas Instrumen
- Setelah membuat instrumen selanjutnya instrumen diuji tingkat validitasnya dengan meminta penilaian para ahli (*expert judgement*).
- 7) Menganalisis Hasil Uji Validitas Instrumen
- Setelah dilakukan uji validitas instrumen, maka selanjutnya peneliti menganalisis data hasil judgement yang diberikan oleh para ahli dengan menggunakan rumus seperti yang dicantumkan pada subbab validitas.

b. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian dilakukan beberapa kegiatan yaitu persiapan, pengambilan data dan mengolah serta menghitung data. Pengambilan data dilakukan didalam kelas dan lingkungan sekolah. Adapun langkah – langkah pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian di sekolah dan mengagendakan penelitian dengan walikelas peserta didik kelas VI.

- 2) Melakukan tahap baseline 1 untuk mengetahui kemampuan keterampilan sosial subjek saat berada di lingkungan sekolah selama 3 kali pertemuan.
- 3) Selanjutnya melakukan tahap intervensi dengan menggunakan permainan tradisional oray – orayan saat istirahat selama 6 kali pertemuan.
- 4) Melaksanakan tahap baseline 2 untuk mengetahui kemampuan keterampilan sosial subjek serta sejauh mana efektifitas penerapan intervensi terhadapnya selama 3 kali pertemuan.

J. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Sehubungan dengan metode penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)* maka dengan metode analisis visual teknik analisis data yang digunakan berupa statistic deskriptif. Tujuannya untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan grafik garis pada penelitian SSR.

Pengolahan data merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk mengolah data yang didapat dari lapangan, sehingga data tersebut mempunyai arti dan dapat ditarik suatu kesimpulan. Data analisis dipresentasikan dengan bentuk grafik agar peneliti lebih mudah untuk menjelaskan perubahan kondisi atau target behavior subjek secara efisien dan detail, adapun bentuk dari grafik itu sendiri yaitu grafik garis. Penggunaan grafik garis diharapkan memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum diberi intervensi, selama intervensi dan setelah intervensi.

Berikut adalah langkah – langkah yang dilakukan dalam menganalisis data.

1. Menghitung hasil penilaian pada fase baseline -1 (A1)
2. Menghitung hasil penilaian pada fase intervensi (B)
3. Menghitung hasil penilaian pada fase baseline -2 (A2)

4. Membuat tabel penilaian skor pada fase baseline-1 (A1), fase intervensi (B) dan fase baseline-2 (A2)
5. Membandingkan hasil skor pada fase baseline-1 (A1), fase intervensi (B) dan fase baseline-2 (A2)
6. Melaksanakan analisis data dalam bentuk grafik sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi pada ketiga fase tersebut.
7. Memuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

(Sunanto, 2005, hlm.96 - 119)