

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti. Variabel penelitian tersebut adalah:

1. Variable Bebas

Ridha (2017, hlm. 66) menyatakan bahwa “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).”

Dalam penelitian ini, variable bebasnya adalah media permainan edukatif *Learning Skill with Ressa* (LSWR). Mengacu pada pernyataan Raisha (2019), LSWR merupakan sebuah media permainan kecerdasan yang dikemas dalam bentuk buku disertai bingkai yang terdapat papan potongan angka 1-12. Papan potongan tersebut dapat dibongkar-pasang sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih asyik. LSWR ini memiliki beberapa edisi, namun yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah edisi kedua “Kenali Huruf Kecil”.

Terdapat tiga langkah dalam menggunakan LSWR. Langkah pertama, siswa membuka buku LSWR dan tempelkan bingkai ke lembaran buku. Pastikan papan potongan angka berada di sisi kiri bingkai. Selanjutnya langkah kedua, siswa mengambil papan potongan angka 1, kemudian lihat huruf apa yang tertulis di balik angka 1. Misalnya huruf “a”, siswa menyebutkan huruf “a”. Selanjutnya, siswa meletakkan potongan angka tersebut di bingkai sisi kanan di mana huruf “a” tertulis. Setelah selesai, siswa melanjutkan pada papan potongan angka selanjutnya. Langkah terakhir, siswa menutup bingkai dan balikkan. Siswa memeriksa apakah kombinasi warna dan bentuk pada bingkai sama dengan kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas buku.

2. Variable Terikat

Ridha (2017, hlm. 66) menyatakan bahwa “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.”

Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan membaca permulaan. Definisi operasional mengacu pada teori menurut Pramesti (2018, hlm. 284), membaca permulaan merupakan tahapan awal agar siswa memperoleh kemampuan dan menguasai teknik awal membaca. Menurut Rastuti (2007), terdapat enam tahapan membaca permulaan yaitu: 1) persiapan membaca mengenai sikap duduk dan pandangan saat membaca, 2) bunyi bahasa, 3) mengenal dan membaca huruf vokal dan konsonan, 4) membaca suku kata, 5) membaca kata, dan 6) membaca kalimat. Membaca permulaan yang dimaksud pada penelitian ini adalah kemampuan mengenal dan membaca huruf vokal dan konsonan.

B. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment* dalam penerapan media permainan edukatif *Learning Skill with Ressa* terhadap kemampuan mengenal dan membaca huruf abjad siswa tunagrahita sedang kelas tiga di SLB Hanjuang Jaya. Pendekatan eksperimen yang digunakan adalah penelitian dengan subjek tunggal atau yang dikenal dengan istilah *Single Subject Research (SSR)*.

Sunanto dkk (2005) mendeskripsikan penelitian dengan subyek tunggal sebagai penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subyek penelitian tunggal dan dilakukan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Penelitian dengan subyek tunggal atau SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan mengenai tingkah laku subyek secara perorangan. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari media permainan edukatif *Learning Skill with Ressa* yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subyek penelitian.

2. Desain Penelitian

Pola desain penelitian subyek tunggal yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A-B-A' di mana A-1 adalah kondisi sebelum diberikan perlakuan (*baseline 1*), B adalah *intervensi* atau perlakuan, dan A-2 adalah kondisi setelah dilakukan intervensi (*baseline 2*). Maksudnya desain A-B-A' ini yakni desain yang menggunakan observasi awal mengenai kemampuan anak, untuk menentukan *baseline* sebelum perlakuan dapat melalui tes awal, kemudian pemberian perlakuan atau intervensi, dan diakhiri dengan dilakukannya *baseline 2* menggunakan tes akhir, sehingga dalam penelitian ini jika kemampuan membaca permulaan (mengenal dan membaca huruf abjad) pada *baseline 1* dan *2* menunjukkan adanya perbedaan yang meningkat maka media permainan edukatif *Learning Skill with Ressa* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan tersebut. Adapun perincian pelaksanaan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian subyek tunggal dengan desain penelitian A-B-A', yakni:

a. *Baseline 1* (A-1)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan tes awal mengenai kemampuan mengenal dan membaca huruf abjad siswa melalui test perbuatan dan lisan. Siswa diminta untuk menyebutkan dan menunjuk huruf sesuai dengan instruksi peneliti. Tahap ini akan dilakukan sampai ditemukannya hasil yang stabil. Namun, peneliti berasumsi bahwa dengan dilakukannya tahap ini sebanyak tiga kali, maka sudah terlihat stabilitasnya.

b. Intervensi atau Perlakuan (B)

Setelah dilakukan pengukuran pada *baseline 1* (A-1) dan datanya menyatakan stabil, peneliti melanjutkan dengan memberikan perlakuan atau intervensi kepada siswa. Peneliti melakukan tindakan (intervensi) yang terbagi dalam 6 pertemuan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan media sebagai alat bantu yaitu *Learning Skill with Ressa*. Setiap halaman dari LSWR memiliki level yang berbeda, dan

tidak akan sama urutan huruf dengan halaman sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan selama 45 menit setiap pertemuannya. Setiap setelah diberikan intervensi, siswa melakukan tes akhir sehingga akan terlihat kemajuannya.

c. *Baseline 2 (A-2)*

Baseline 2 (A-2) merupakan tahap di mana peneliti sudah tidak melakukan perlakuan atau membantu siswa melainkan hanya mengamati dan mencatat hasil pekerjaan siswa, sehingga peneliti dapat mengetahui perubahan ataupun perkembangan yang terjadi antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di salah satu ruangan kelas yang ada di SLB Hanjuang Jaya. Peneliti akan mengupayakan tempat yang tenang dan dapat membuat siswa nyaman.

b. Waktu

Penelitian ini akan dilakukan selama empat minggu dalam satu bulan, adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 3.1

Waktu Penelitian

Minggu ke-	Agenda	Alokasi Waktu
1	Baseline 1 (Pertemuan 1, 2, 3)	1 x 30 menit
2	Intervensi (Pertemuan 1, 2, 3)	1 x 45 menit
3	Intervensi (Pertemuan 4, 5, 6)	
4	Baseline 2 (Pertemuan 1, 2, 3)	1 x 30 menit

Waktu penelitian dapat saja berubah, karena menyesuaikan dengan kondisi dan situasi.

C. Instrumen Penelitian

1. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen

Aspek	Komponen	Indikator	Jumlah Butir Instrumen
Membaca Permulaan	1. Menyebutkan Huruf	1.1. Siswa menyebutkan huruf vokal a, i, u, e, o.	5
		1.2. Siswa menyebutkan huruf konsonan b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z.	21
	2. Menunjukkan huruf	2.1. Siswa menunjukkan huruf vokal a, i, u, e, o.	5
		2.2. Siswa menunjukkan huruf konsonan b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z.	21

2. Instrumen

a. Tes

Tabel 3.3
Instrumen Penelitian Mengenal dan Membaca Huruf

Indikator	Butir Instrumen	Skor	Ket
Menyebutkan Huruf			
1. Menyebutkan huruf vokal	1.1. Siswa dapat menyebutkan huruf “a” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	1.2. Siswa dapat menyebutkan huruf “i” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	1.3. Siswa dapat menyebutkan huruf “u” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		

	1.4. Siswa dapat menyebutkan huruf “e” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	1.5. Siswa dapat menyebutkan huruf “o” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
2. Menyebutkan huruf konsonan	2.1. Siswa dapat menyebutkan huruf “b” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.2. Siswa dapat menyebutkan huruf “c” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.3. Siswa dapat menyebutkan huruf “d” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.4. Siswa dapat menyebutkan huruf “f” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.5. Siswa dapat menyebutkan huruf “g” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.6. Siswa dapat menyebutkan huruf “h” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.7. Siswa dapat menyebutkan huruf “j” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.8. Siswa dapat menyebutkan huruf “k” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.9. Siswa dapat menyebutkan huruf “l” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.10. Siswa dapat menyebutkan huruf “m” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.11. Siswa dapat menyebutkan huruf “n” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.12. Siswa dapat menyebutkan huruf “p” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.13. Siswa dapat menyebutkan huruf “q” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.14. Siswa dapat menyebutkan huruf “r” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		

	2.15. Siswa dapat menyebutkan huruf “s” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.16. Siswa dapat menyebutkan huruf “t” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.17. Siswa dapat menyebutkan huruf “v” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.18. Siswa dapat menyebutkan huruf “w” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.19. Siswa dapat menyebutkan huruf “x” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.20. Siswa dapat menyebutkan huruf “y” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
	2.21. Siswa dapat menyebutkan huruf “z” yang ditunjuk oleh peneliti secara acak		
Menunjukkan Huruf			
1. Menunjukkan huruf vokal	1.1. Siswa dapat menunjukkan huruf “a” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	1.2. Siswa dapat menunjukkan huruf “i” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	1.3. Siswa dapat menunjukkan huruf “u” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	1.4. Siswa dapat menunjukkan huruf “e” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	1.5. Siswa dapat menunjukkan huruf “o” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
2. Menunjukkan huruf konsonan	2.1. Siswa dapat menunjukkan huruf “b” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara		

	acak		
	2.2. Siswa dapat menunjukkan huruf “c” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.3. Siswa dapat menunjukkan huruf “d” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.4. Siswa dapat menunjukkan huruf “f” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.5. Siswa dapat menunjukkan huruf “g” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.6. Siswa dapat menunjukkan huruf “h” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.7. Siswa dapat menunjukkan huruf “j” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.8. Siswa dapat menunjukkan huruf “k” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.9. Siswa dapat menunjukkan huruf “l” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.10. Siswa dapat menunjukkan huruf “m” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.11. Siswa dapat menunjukkan huruf “n” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.12. Siswa dapat menunjukkan huruf “p”		

	ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.13. Siswa dapat menunjukkan huruf “q” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.14. Siswa dapat menunjukkan huruf “r” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.15. Siswa dapat menunjukkan huruf “s” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.16. Siswa dapat menunjukkan huruf “t” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.17. Siswa dapat menunjukkan huruf “v” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.18. Siswa dapat menunjukkan huruf “w” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.19. Siswa dapat menunjukkan huruf “x” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.20. Siswa dapat menunjukkan huruf “y” ketika diinstruksikan oleh peneliti secara acak		
	2.21. Siswa dapat menunjukkan huruf “z” ketika diinstruksikan peneliti secara acak		

Instrumen tes tersebut digunakan pada fase baseline 1 (A-1), intervensi (B), dan baseline 2 (A-2), hanya saja teknisnya akan

berbeda karena huruf akan dites secara acak. Pengetesan dilakukan menggunakan media poster.

b. Rubrik Penilaian

Skor yang menjadi patokan dalam tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Rubrik Penilaian

No	Komponen	Skor	
		0	1
1.	Menyebutkan huruf	Apabila siswa tidak mampu atau salah menyebutkan huruf	Apabila siswa menyebutkan huruf dengan benar
2.	Menunjukkan Huruf	Apabila siswa tidak mampu atau salah menunjukkan huruf	Apabila siswa menunjukkan huruf dengan benar

Skor akan dianalisis sehingga tercipta persentase dengan menggunakan pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Purwanto (2004, hlm. 102), sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimal

3. Deskripsi Hasil Observasi Perilaku Siswa

Deskripsi Hasil Observasi Perilaku Siswa

Nama Subyek :

Kelas :

Pengamat :

Fase / Sesi :

Tabel 3.5
Deskripsi Hasil Observasi Perilaku Siswa

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh peneliti	
2.	Siswa antusias selama proses pembelajaran	
3.	Siswa mampu mengerjakan tugas sesuai yang diberikan oleh peneliti	

D. Teknik Pengolahan Data

1. Tes

Sudjana (dalam Prasetyadi, 2014, hlm. 42) mengatakan bahwa tes merupakan “pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan).”

a. Tes Lisan

Kunaini (2017, hlm. 150) mengatakan bahwa “tes lisan adalah suatu tes yang membutuhkan jawaban lisan siswa.” Sedangkan Davis dan Karunathilake (2005, hlm. 294) mengatakan “*oral examinations are usually employed in an attempt to assess the candidate’s knowledge.*”

Dengan demikian dapat disimpulkan tes lisan merupakan jenis tes yang membutuhkan jawaban siswa berupa lisan dan digunakan untuk menilai pengetahuan siswa.

b. Tes Perbuatan

Menurut Kunaini (2017, hlm. 157), tes perbuatan atau tes praktik adalah “tes yang menuntut siswa dalam bentuk perilaku tindakan atau perbuatan.” Kemudian Khaerudin (2017, hlm. 104) menyatakan bahwa “tes perbuatan pada umumnya digunakan untuk mengukur taraf kompetensi yang bersifat keterampilan (psikomotorik).”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tes perbuatan merupakan test yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa. Tes perbuatan menuntut siswa untuk melakukan suatu perbuatan atau yang lebih berorientasi pada gerakan.

2. Observasi

Trianto (dalam Prasetyadi, 2014, hlm. 42) berpendapat bahwa “observasi merupakan pengamatan langsung yang menggunakan semua alat indera. Kegiatan observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, pencecapan, dan penglihatan.”

Melalui teknik observasi, peneliti mengumpulkan data tentang proses siswa selama diberikan intervensi.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yang menggunakan statistic deskriptif. Sugiyono (2010, hlm. 207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan

statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Dalam penelitian ini semua data yang telah dikumpulkan kemudian disusun, diolah, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar memberikan gambaran yang ringkas dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa. Menurut Sunanto (2005) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen penting yang dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi yaitu baseline dan intervensi. Analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi:

a. Panjang kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut.

b. Estimasi kecenderungan arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang menyatakan arah trendnya menaik atau menurun. Mengestimasi kecenderungan arah menggunakan metode belah dua (*split middle*).

c. Kecenderungan stabilitas

Menentukan kecenderungan stabilitas dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15 %. Peneliti menghitung mean level lalu menentukan batas atas dan batas bawah sehingga terlihat banyak data poin yang ada dalam rentang. Data poin dalam rentang dibagi banyaknya data poin keseluruhan lalu dikalikan 100 sehingga muncul persentase stabilitas. Jika persentase 85%-90% maka dikatakan stabil, sedangkan di bawah itu dikatakan tidak stabil (variabel).

d. Jejak data

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

e. Level stabilitas dan rentang

Rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir.

f. Level perubahan

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data.

2. Analisis antar kondisi

Terdapat lima komponen analisis antar kondisi, antara lain:

a. Jumlah variabel yang diubah

Variabel yang diubah merupakan variabel terikat atau sasaran yang difokuskan.

b. Perubahan kecenderungan dan efeknya

Perubahan kecenderungan arah dan efeknya merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi yang menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi. Menentukan perubahan

kecenderungan arah dapat dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi.

c. Perubahan stabilitas

Perubahan stabilitas dan efeknya menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Kecenderungan stabilitas pada rangkuman analisis dalam kondisi merupakan patokannya.

d. Perubahan level

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah. Menentukan level perubahan dengan cara menghitung selisih sesi terakhir baseline dan sesi pertama intervensi.

e. Data overlap atau tumpang tindih

Semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.