

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Subjek Tunggal (*Single Subject Research*). Menurut Rosnow dan Rosenthal (dalam Sunanto, 2005), desain *single subject* memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok, tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda, dan yang dimaksud dengan kondisi disini adalah kondisi *baseline* dan kondisi eksperimen (intervensi).

Baseline adalah kondisi dimana pengukur target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior diukur di bawah kondisi tersebut. Selanjutnya pada desain subjek tunggal selalu dilakukan pebandingan antar fase *baseline* dengan sekurang-kurangnya satu fase intervensi.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian subjek tunggal merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap subjek secara individual yang bertujuan untuk melihat perubahan perilaku. Perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda, yakni kondisi *baseline* dimana pengukuran dilakukan secara natural sebelum intervensi dibandingkan dengan kondisi setelah eksperimen diberikan.

Menurut Sukmadinata (2005) agar memiliki validitas internal yang tinggi, desain eksperimen tunggal hendaknya memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

1. Pengukuran yang ajeg (*reliable measurement*). Dalam eksperimen subjek tunggal pengukuran dilakukan beberapa kali. Keajegan pengamatan sangat penting dalam subjek tunggal.
2. Pengukuran berulang-ulang (*repeated measurement*). Pengukuran yang berulang-ulang dilakukan untuk mengendalikan variasi normal yang diharapkan terjadi dalam interval waktu yang pendek, juga agar terjamin deskriptif yang jelas dan ajeg.

3. Deskriptif kondisi (*condition description*) yang berkenaan dengan pelaksanaan eksperimen, dideskriptifkan agar penelitian ini dapat diaplikasikan pada individu yang lain.

4. Garis dasar, kondisi perlakuan, rentang, dan stabilitas (*baseline, condition, treatment, and stability*). Pada tahap awal eksperimen individu diamati sampai menunjukkan keadaan stabil, baru kemudian diberi perlakuan. Rentang waktu pada tahap ini disebut garis dasar (*based line*).

Desain penelitian yang akan digunakan adalah desain A-B-A. Desain A-B-A ini merupakan pengukuran target behavior pada fase *baseline* dan setelah *trend* dan *level* datanya stabil kemudian intervensi mulai diberikan. Selama fase intervensi target behavior secara kontinu dilakukan pengukuran sampai mencapai data yang stabil. Jika terjadi perubahan target behavior pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan *baseline*, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi.

Desain A-B-A mempunyai tiga tahap, yaitu A1 (*Baseline-1*); B (Intervensi) dan A2 (*Baseline-2*). Gambarnya dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3. 1
Tahapan Penelitian Single Subject

A (<i>Baseline</i>) (Sesi 1-2)		B (Intervensi) (Sesi 3-5)			A (<i>Baseline</i>) (Sesi 6-7)	
0	1	2	3	4	5	6

Penjelasan:

A1 = *Baseline*, adalah kondisi kemampuan awal subjek penelitian (keterampilan berbicara anak) sebelum dilakukan intervensi (praintervensi)

B = Intervensi, adalah kondisi kemampuan subjek penelitian (keterampilan berbicara anak) setelah diberikan intervensi dengan penggunaan media *Augmented Reality*.

Siti Nuryuli, 2020

PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

A2 = Pengulangan fase *baseline* untuk mengontrol fase intervensi.

Untuk mendapatkan validitas penelitian menggunakan desain A-B-A, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu :

- 2.4 Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
- b. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinu.
- c. Memberikan intervensi (B) setelah kondisi data *baseline* stabil.
- d. Melakukan pengukuran target behavior pada kondisi intervensi (B) secara kontinu selama periode waktu tertentu sampai *trend* dan *level* data menjadi stabil.
- e. setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase *baseline* (A2).

1.2 Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam *Single Subject Research (SSR)* dikenal dengan istilah intervensi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah penggunaan media *Augmented Reality*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam *Single Subject Research (SSR)* dikenal dengan istilah *Target Behavior* (Perilaku sasaran). Variabel terikat dalam kegiatan ini adalah keterampilan berbicara.

1.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pada penelitian ini yang dijadikan objek peneliti adalah anak dengan kelompok usia 5-6 tahun di salah satu Lingkungan yang ada di Desa Bunijaya Kecamatan Gunung Halu Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah anak yaitu tiga orang anak.

1.4 Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Menurut Widiasworo (2018, hlm. 147) observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian. Dengan tujuan untuk menyajikan gambaran realistis perilaku atau kejadian,

untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia dan untuk evaluasi.

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Baseline 1

Variabel	Sub Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator
Variabel Terikat: Keterampilan Berbicara	Keterampilan Berbicara	Pengucapan	Anak dapat menyebutkan simbol huruf
			Anak dapat menyebutkan nama dari setiap gambar
		Pengembangan Kosa Kata	Anak dapat menyebutkan warna dari setiap gambar
			Anak dapat menceritakan perbedaan dari setiap gambar
		Pembentukan Kalimat	Anak dapat bercakap-cakap dengan guru atau teman dengan kalimat sederhana
			Anak dapat menceritakan apa yang telah di gambar dan di warnainya

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Pedoman Observasi Intervensi

Nama :

Tempat Tanggal Lahir :

Jenis kelamin :

Siti Nuryuli, 2020

PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Hari/Tanggal :

Variabel	Sub Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator
Variabel Terikat: Keterampilan Berbicara	Keterampilan Berbicara	Pengucapan	Anak dapat menyebutkan simbol huruf yang terdapat pada gambar dalam media <i>augmented reality</i>
			Anak dapat menyebutkan nama dari setiap gambar dalam media <i>augmented reality</i>
		Pengembangan Kosa Kata	Anak dapat menyebutkan warna dari setiap gambar yang terdapat dalam media <i>augmented reality</i>
			Anak dapat menceritakan perbedaan dari setiap gambar dalam media <i>augmented reality</i>
		Pembentukan Kalimat	Anak dapat bercakap-cakap dengan guru atau teman dengan kalimat sederhana
			Anak dapat menceritakan gambar yang dilihatnya dalam media <i>augmented reality</i>

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Pedoman Observasi Baseline 2

Variabel	Sub Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator
Variabel Terikat: Keterampilan Berbicara	Keterampilan Berbicara	Pengucapan	Anak dapat menyebutkan simbol huruf
			Anak dapat menyebutkan nama dari setiap gambar
		Pengembangan Kosa Kata	Anak dapat menyebutkan warna dari setiap gambar
			Anak dapat menceritakan perbedaan dari setiap gambar
		Pembentukan Kalimat	Anak dapat bercakap-cakap dengan guru atau teman dengan kalimat sederhana
			Anak dapat menceritakan apa yang telah di gambar dan di warnainya

2. Pedoman Wawancara

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 137) wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data mengenai anak dalam keterampilan berbicara yang digunakan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal seperti pengaruhnya penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Wawancara ini dilakukan agar membuat data yang dikumpulkan lebih akurat, karena wawancara ini tidak hanya dilakukan pada anak tapi juga kepada

Siti Nuryuli, 2020

PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

orang tua anak yang setiap saatnya mengetahui perkembangan yang terjadi pada anaknya masing-masing.

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Pedoman Wawancara pada Orang Tua

Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan
1.	Apakah anak ibu di rumah sudah baik dalam perkembangan berbicaranya?
2.	Apakah ada kesulitan atau hambatan yang ibu hadapi ketika menstimulus anak ketika berbicara?
3.	Media apa saja yang sudah ibu gunakan untuk menstimulus anak agar berbicara?
4.	Apakah ibu sudah mengetahui tentang media <i>Augmented Reality</i> ?
5.	Setelah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan media <i>Augmented Reality</i> , bagaimana pandangan ibu mengenai cara menstimulus perkembangan berbicara anak menggunakan media <i>Augmented Reality</i> ?

Tabel 3. 6
Kisi-kisi Pedoman Wawancara pada Anak

Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana perasaan ananda pada saat memegang dan melihat gambar dari media <i>Augmented Reality</i> ?
2.	Bagaimana perasaan ananda belajar dengan media <i>Augmented Reality</i> ?
3.	Apakah ananda suka belajar menggunakan media <i>Augmented Reality</i> ?

1.5 Analisis Data

Menurut Aunurrahman (2009, hlm. 91) “analisis data adalah suatu kegiatan untuk mencermati setiap langkah yang dibuat, mulai dari tahap persiapan, proses sampai hasil pekerjaan atau pembelajaran”. Selain itu menurut Sugiyono (2015, hlm. 207) “analisis merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul”.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi. Metode observasi yaitu dengan cara mengamati setiap aspek yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Pengamatan dilakukan sebelum dan selama intervensi dilaksanakan. Untuk *baseline 1* dan *baseline 2*, pengumpulan data dilakukan dengan memberikan penilaian berupa skor pada setiap aspek yang menyangkut keterampilan berbicara anak. Dalam fase intervensi pun dilakukan dengan cara yang sama yaitu, pengumpulan data dilakukan dengan memberikan penilaian berupa skor pada setiap aspek yang menyangkut keterampilan berbicara anak yang menjadi target penelitian.

Menurut Sunanto (2005: 21), penelitian dengan *Single Subject Research* (SSR) yaitu “penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku”. Data penelitian dengan subjek tunggal ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2010: 207) menjelaskan “statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”. Dijelaskan pula bahwa dalam statistik deskriptif penyajian data dapat melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, pengukuran tendensi sentral, dan penghitungan persentase (%). Data hasil penelitian ini disajikan dalam penghitungan persentase (%) dan grafik. Dalam penelitian ini, grafik dipergunakan untuk menunjukkan bahwa perubahan data untuk setiap sesi pada fase *baseline* dan fase intervensi.

Adapun cara penghitungannya disesuaikan dengan rumusan persentase menurut Sudijono (2011, hlm. 43) disajikan sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Persentase

f = Frekuensi (skor)

n = Skor tertinggi

Menurut Setyawati (2013, hlm. 51) jumlah persentase tersebut kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 7
Tabel Kriteria Penilaian

Kriteria	Nilai skor
Belum Berkembang (BB)	0-25%
Mulai Berkembang (MB)	26-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100%

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah mengembangkan keterampilan berbicara anak melalui penggunaan media *Augmented Reality*. Dimana dengan media ini keterampilan berbicara anak dapat berkembang dan terstimulus dengan baik.