

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah 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 (Sugiyono, 2011:61). Pada penelitian ini, telah ditentukan variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau variabel dependen.

3.1.1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media video tutorial berbasis keluarga.

Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.

Video tutorial yang peneliti buat merupakan gabungan visual dan audio. Dalam video terdapat model yang mencontohkan pelaksanaan kegiatan menghias diri agar mudah untuk ditiru. Video juga dilengkapi audio yang memberikan arahan-arahan dan memperjelas kegiatan yang model contohkan. Selain itu, terdapat teks yang menuliskan tahapan-tahapan menghias diri, tujuannya agar keluarga dapat membaca dan mengetahui langkah-langkah menghias diri sehingga dapat membantu siswi dalam berlatih.

Dalam penelitian ini penayangan video tutorial dibantu oleh keluarga karena adanya pandemic covid-19 sehingga pengajar atau peneliti sulit menerapkannya secara langsung. Peneliti membagikan video tutorial dan instrumen penilaian menghias diri kepada keluarga.

Langkah-langkah penggunaan media video tutorial berbasis keluarga bagi siswi tunagrahita adalah :

- 1) Siswa dan perwakilan keluarga berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran.
- 2) Keluarga menyiapkan video tutorial untuk ditayangkan.
- 3) Siswa mengawali proses belajar dengan menonton video tutorial dan mengamati kegiatan yang dilakukan dalam video tutorial.
- 4) Siswa mempersiapkan alat yang di gunakan dalam video tutorial untuk menghias diri.
- 5) Siswa menonton kembali video tutorial sambil mempraktekkan kegiatan menghias diri yang ditunjukkan oleh video tutorial.
- 6) Perwakilan keluarga mengamati dan mengambil video proses siswa menghias diri.
- 7) Siswa dan perwakilan mengakhiri proses pembelajaran dengan doa.
- 8) Perwakilan keluarga mengirimkan video proses menghias diri kepada peneliti.
- 9) Peneliti mengamati video proses pembelajaran siswa.
- 10) Peneliti memberikan evaluasi berdasarkan video yang telah diaamati pada instrumen menghias diri.

3.1.2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:61). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan menghias diri.

Keterampilan menghias diri merupakan aspek yang ada dalam keterampilan mengurus diri pada program khusus bina diri. Dalam KBBI, menghias berarti memperelok dengan barang-barang yang indah. Maka dapat disimpulkan menghias diri merupakan kegiatan memperelok atau memperindah diri menggunakan barang atau aksesoris. Adapun beberapa indikator keterampilan menghias diri dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa mampu menyiapkan alat yang diperlukan untuk menghias diri dengan lengkap secara mandiri.
- b. Siswa mampu mengikat rambutnya dengan benar secara mandiri.
- c. Siswa mampu memakai ciput dengan benar secara mandiri.
- d. Siswa mampu memakai kerudung dengan benar secara mandiri.

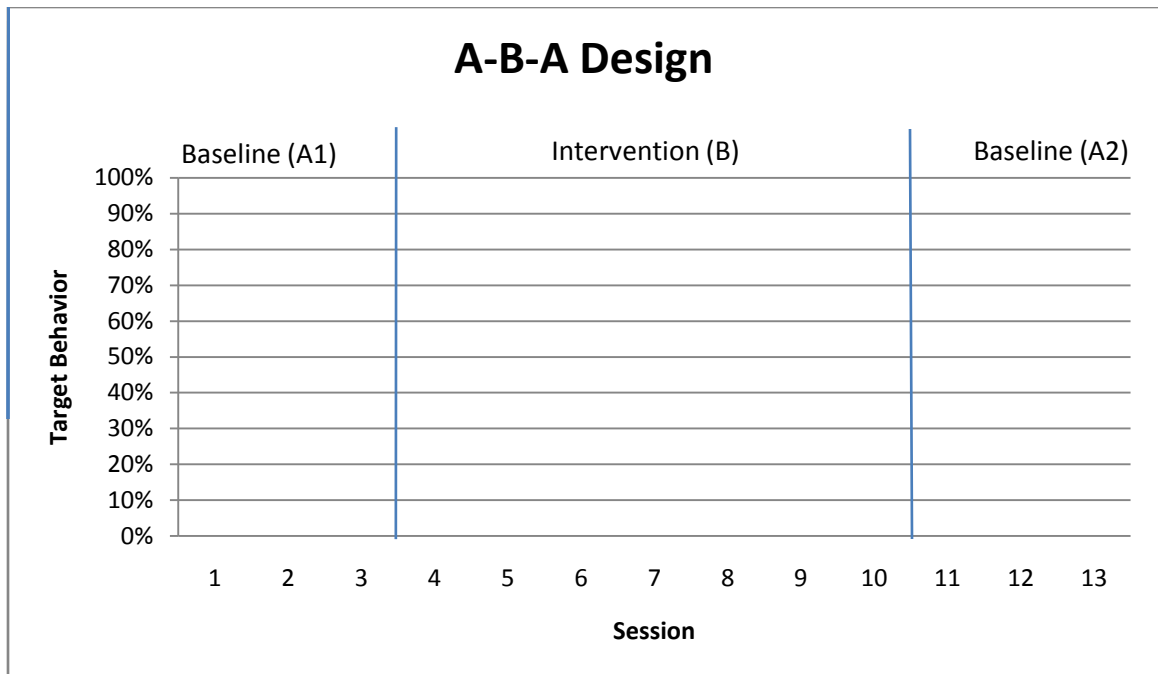
3.2. Metode Penelitian

Sugiyono (2011:2) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian diperlukan dalam penelitian untuk memperoleh suatu gambaran tentang pemecahan masalah yang sedang diteliti agar mencapai tujuan yang diharapkan. Penelitian ini mencari tahu seberapa besar efektifitas penggunaan media video tutorial berbasis keluarga untuk meningkatkan keterampilan menghias diri siswi tunagrahita ringan. Oleh karena itu, peneliti memilih metode eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

“Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu desain kelompok (*group design*) dan desain subyek tunggal (*single subject design*)” (Sunanto, dkk., 2006:41).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Video Tutorial yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang pada waktu tertentu dalam meningkatkan kemampuan menghias diri pada siswi tunagrahita ringan.

Desain SSR yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A, yaitu desain untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Sunanto, dkk., 2006:44). Desain SSR memiliki 3 fase, dimana fase (A1) adalah baseline, fase (B) adalah perlakuan atau intervensi dan fase (A2) adalah pengulangan baseline, ketiga fase tersebut dilakukan selama beberapa sesi.



Keterangan :

1. *Target Behavior* adalah perilaku yang hendak dicapai, dalam penelitian ini adalah keterampilan menghias diri siswi tunagrahita.
2. *Session* adalah sesi atau waktu yang diperlukan untuk setiap fase.
3. *Baseline 1 (A1)* adalah pengukuran target behavior yang menghasilkan suatu gambaran murni sebelum diberikan perlakuan. Gambaran murni tersebut adalah kondisi awal keterampilan menghias diri. Pengukuran keterampilan menghias diri subjek dilakukan sebanyak tiga sesi.
4. Intervensi (B) yaitu suatu gambaran mengenai kemampuan yang dimiliki subjek selama diberikan intervensi secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Intervensi yang diberikan adalah media video tutorial. Fase intervensi ini dilakukan sebanyak tujuh sesi.
5. *Baseline 2 (A2)* adalah suatu gambaran tentang perkembangan perilaku keterampilan menghias diri yang telah dikuasai sebagai bahan evaluasi setelah diberikan intervensi. Fase ini dilakukan sebanyak tiga sesi.

3.3. Subjek dan Tempat Penelitian

3.3.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2006:131) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang siswi kelas VII di SLB-C Sumpangsari. Subjek memiliki kondisi tunagrahita ringan berinisial NJ dan berusia 15 tahun.

3.3.2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di rumah orang tua siswi yaitu di jalan Setra Dago V No. 6, Kelurahan Antapani Kulon, Kecamatan Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat.

3.4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1. Instrumen

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009:148). Dalam penyusunan instrumen terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

3.4.1.1. Menyusun Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi merupakan deskripsi mengenai ruang lingkup dan isi materi yang akan diujikan. Tujuan penyusunan kisi-kisi adalah untuk menentukan ruang lingkup dan tekanan tes yang setepat-tepatnya, sehingga dapat menjadi petunjuk dalam membuat soal.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Menghias Diri

<i>Target Behavior</i>	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Skor
Menghias Diri	Mempersiapkan Alat	Mempersiapkan alat yang dipergunakan untuk menghias diri.	1	2
	Mengikat rambut	Memegang sisir.	7	14
		Menyisir rambut bagian tengah ke bawah.		
		Menyisir seluruh rambut dari atas ke bawah.		
		Mengumpulkan rambut ke bagian tengah menggunakan kedua tangan.		
		Memegang seluruh rambut dengan tangan kiri.		
		Menyisir rambut sampai rapi menggunakan tangan kanan.		
		Mengikat rambut yang sudah rapi menggunakan tangan kanan sebanyak dua ikatan.		
	Memakai ciput	Membedakan bagian atas dan bawah ciput.	6	12
		Membedakan bagian dalam dan luar ciput.		
		Melipat-lipat ciput sebelum dimasukkan ke kepala.		
		Memakai ciput dari atas kepala sampai leher.		
		Menarik ciput bagian atas tepat di atas kening.		
		Merapikan ciput bagian samping sampai menutupi telinga.		
	Memakai kerudung	Membedakan bagian atas dan bawah kerudung.	6	12
		Membedakan bagian depan dan belakang kerudung.		
		Membuka bagian bawah kerudung.		
		Melipat kerudung sampai ke lubang untuk wajah.		
		Memasukan kerudung dari arah kening ke dagu.		
		Merapikan kerudung sampai simetris.		
JUMLAH			20	40

Inge Rifa Risanti, 2020

Video Tutorial Berbasis Keluarga untuk Meningkatkan Keterampilan Menghias Diri pada Siswi Tunagrahita

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

3.4.1.2. Mengembangkan Butir Instrumen

Butir instrumen penelitian dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah dijabarkan pada poin sebelumnya.

Tabel 3.2

Instrumen Keterampilan Menghias Diri

Target Behavior	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Skor			
				0	1	2	
Menghias Diri	Mempersiapkan alat	Mempersiapkan alat yang digunakan untuk menghias diri.		Siswa mampu menyiapkan kaca, sisir, ikat rambut, ciput, dan kerudung dengan benar secara mandiri.			
	Mengikat rambut	Memegang sisir.		Siswa mampu memegang sisir dengan benar secara mandiri.			

		<p>Menyisir rambut bagian tengah ke bawah.</p>		<p>Siswa mampu menyisir rambut bagian tengah ke bawah dengan benar secara mandiri dengan benar secara mandiri.</p>			
		<p>Menyisir seluruh rambut dari atas ke bawah.</p>		<p>Siswa mampu menyisir seluruh rambut dari atas ke bawah dengan benar secara mandiri.</p>			
		<p>Menyatukan rambut ke bagian tengah menggunakan kedua tangan.</p>		<p>Siswa mampu menyatukan rambut dengan dipegang kedua tangan pada posisi tengah secara mandiri.</p>			

		<p>Memegang rambut yang telah disatukan dengan tangan kiri.</p>		<p>Siswa mampu memegang rambut yang telah disatukan pada bagian tengah menggunakan tangan kiri secara mandiri</p>			
		<p>Menyisir rambut sampai rapi menggunakan tangan kanan.</p>		<p>Siswa mampu menyisir rambut sampai rapi menggunakan tangan kanan dengan benar secara mandiri.</p>			
		<p>Mengikat rambut yang sudah rapi menggunakan tangan kanan.</p>		<p>Siswa mampu mengikat rambut yang sudah rapi menggunakan tangan kanan dengan benar secara mandiri.</p>			

Inge Rifa Risanti, 2020




Video Tutorial Berbasis Keluarga untuk Meningkatkan Keterampilan Menghias Diri pada Siswi Tunagrahita

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

	Memakai ciput	Membedakan bagian atas dan bawah ciput.	 <p>1. Membedakan bagian atas dan bagian bawah ciput</p>	Siswa mampu membedakan bagian atas dan bawah ciput dengan benar secara mandiri.			
		Membedakan bagian dalam dan luar ciput.	 <p>2. Membedakan bagian dalam dan bagian luar ciput</p>	Siswa mampu membedakan bagian dalam dan luar ciput dengan benar secara mandiri.			
		Melipat-lipat ciput sebelum dimasukkan ke kepala.	 <p>3. Melipat-lipat Ciput sebelum dimasukan ke kepala</p>	Siswa mampu melipat-lipat ciput sebelum dimasukkan ke kepala dengan benar secara mandiri.			

		<p>Memakai ciput dari atas kepala sampai leher.</p>		<p>Siswa mampu memakai ciput dari atas kepala sampai leher dengan benar secara mandiri.</p>			
		<p>Menarik ciput bagian atas tepat di atas kening.</p>		<p>Siswa mampu menarik ciput bagian atas tepat di atas kening dengan benar secara mandiri.</p>			
		<p>Merapikan ciput bagian samping sampai menutupi telinga.</p>		<p>Siswa mampu merapikan ciput bagian samping sampai menutupi telinga dengan benar secara mandiri.</p>			

	<p>Memakai kerudung</p>	<p>Membedakan bagian atas dan bawah kerudung.</p>		<p>Siswa mampu membedakan bagian atas dan bawah kerudung dengan benar secara mandiri.</p>			
	<p>Membedakan bagian depan dan belakang kerudung.</p>	<p>Membedakan bagian depan dan belakang kerudung.</p>		<p>Siswa mampu membedakan bagian depan dan belakang kerudung dengan benar secara mandiri.</p>			
	<p>Membuka bagian bawah kerudung.</p>	<p>Membuka bagian bawah kerudung.</p>		<p>Siswa mampu membuka bagian bawah kerudung dengan benar secara mandiri.</p>			

		Melipat kerudung sampai ke lubang untuk wajah.		Siswa mampu melipat kerudung sampai ke lubang untuk wajah dengan benar secara mandiri.			
		Memasukan kerudung dari arah kening ke dagu.		Siswa mampu memasukan kerudung dari arah kening ke dagu dengan benar secara mandiri.			
		Merapikan kerudung sampai simetris.		Siswa mampu merapikan kerudung sampai simetris dengan benar secara mandiri.			

3.4.1.3. Membuat Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rating-scale*. Menurut Sugiyono (2009:87) *rating-scale* atau skala rating adalah data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dalam skala model *rating-scale*, responden tidak akan menjawab salah satu jawaban kualitatif yang telah disediakan, tapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Oleh karena itu, *rating-scale* ini lebih fleksibel tidak terbatas pengukuran sikap saja tapi bisa juga mengukur persepsi responden terhadap fenomena..

Tabel 3.3.

Kriteria Penilaian Instrumen

Skor	Keterangan
0	Siswa tidak mampu melakukan kegiatan atau melewatkan kegiatan.
1	Siswa mampu melakukan kegiatan secara mandiri namun belum benar.
2	Siswa mampu melakukan kegiatan secara mandiri dengan benar.

3.4.2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes berupa tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan keluarga dari subjek penelitian dikarenakan pandemi Covid-19 yang menyebabkan peneliti tidak dapat melakukan pengamatan secara langsung. Keluarga akan memberikan video maupun gambar proses siswi saat menghias diri yang nanti akan diamati kembali oleh peneliti. Peneliti lalu mengisi instrumen penelitian dan memberikan hasil pengamatan berupa skor.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan menghias diri siswi tunagrahita dengan menggunakan media video tutorial.

Berikut adalah tiga fase yang dilakukan untuk mengumpulkan data.

- a. Baseline-1 (A1), yaitu untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam keterampilan menghias diri.
- b. Intervensi (B), yaitu untuk mengetahui kemampuan menghias diri subjek selama diberikan intervensi.
- c. Baseline-2 (A2), yaitu untuk mengetahui kemampuan menghias diri subjek setelah diberi perlakuan. Dalam fase ini, akan terlihat efektivitas penggunaan media video tutorial dalam upaya meningkatkan keterampilan menghias diri siswi tunagrahita.

3.5.Uji Kelayakan Video

Media pembelajaran video perlu diuji agar layak digunakan. Video tutorial yang digunakan dalam penelitian ini diuji oleh ahli media, dosen dan guru. Berikut adalah instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan video.

Tabel 3.4
Instrumen Kelayakan Video

No.	Indikator Penilaian	Penilaian	
		Setuju	Tidak Setuju
A.	Fungsi dan Manfaat		
1.	Memperjelas dan mempermudah pemahaman materi		
2.	Mampu menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa		
3.	Mampu meningkatkan kreatifitas siswa		
B.	Penyajian Program		
4.	Gambar jelas		
5.	Tampilan warna menarik		
6.	Kesesuaian kecepatan gerak gambar		
7.	Suara dan musik terdengar jelas		
8.	Pengaturan durasi video sesuai untuk siswa		
C.	Bahasa dan Tipografi		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
10.	Tulisan yang digunakan mudah terbaca		

SARAN :

KESIMPULAN :

Media pembelajaran video tutorial menghias diri untuk siswi tunagrahita ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak

Berikut adalah daftar penguji dan hasil uji kelayakan video.

Tabel 3.5
Hasil Uji Kelayakan Video

No.	Nama Ahli	Jabatan	Hasil
1.	Drs. Zulkifli Sidiq, M.Pd	Dosen PKh	Video layak digunakan tanpa revisi
2.	Nelly Lies Sugiarti. S.Pd	Guru SLB	Video layak digunakan tanpa revisi
3.	Nurul Fadilah, S.Ds	Ahli Media	Video layak digunakan tanpa revisi

3.6. Uji Validitas

Validitas merupakan salah satu syarat dalam membuat instrumen. Menurut Sugiyono (2011: 121), “Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Untuk menghasilkan suatu instrumen yang valid, suatu instrumen wajib melalui suatu uji validitas. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi dengan teknik penilaian ahli atau *expert judgement*.

Uji validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi berupa *expert judgement*. Dalam penelitian ini akan dipilih tiga expert yaitu dua orang dosen sebagai ahli dan satu orang guru program khusus bina diri untuk menganalisis instrumen yang akan diujikan valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 182) “secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen”, maka dari itu *expert judgement* akan menguji kesesuaian setiap butir instrumen tersebut dengan indikator yang telah ditetapkan. Kemudian data yang sudah diperoleh dari expert judgement dinilai validitasnya dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentasi

f : Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$: Jumlah Penilai

Tabel 3.6

Hasil *Expert Judgment*

No.	Nama Ahli	Jabatan	Instansi	Hasil
1.	Drs. Zulkifli Sidiq, M.Pd	Dosen PKh	Universitas Pendidikan Indonesia	V alid
2.	Dr. Atang Setiawan, M.Pd	Dosen PKh	Universitas Pendidikan Indonesia	Valid
3.	Nelly Lies Sugiarti. S.Pd	Guru SLB	SLB-C Sumbersari Bandung	Valid

3.7. Prosedur Penelitian

3.7.1. Perencanaan Penelitian

3.7.1.1. Studi Pendahuluan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan ke sekolah tempat peneliti melaksanakan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) untuk mendapatkan informasi sebagai bahan penelitian.. Penulis melakukan observasi untuk memperoleh masalah dan latar belakang masalah tersebut. Kemudian peneliti menemukan masalah kurangnya keterampilan menghias diri siswi tunagrahita dan permasalahan itu penulis mendapatkan ide atau cara berupa media video tutorial untuk dapat menangani masalah tersebut.

3.7.1.2. Menyusun Proposal Penelitian

Peneliti menyusun proposal sebagai bahan pengajuan penelitian. Proposal penelitian ini mencakup pendahuluan, kajian teori dan metode penelitian. Setelah disetujui, kemudian melakukan revisi proposal yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

3.7.1.3. Pengurusan Perizinan

Ditujukan kepada lembaga-lembaga terkait di kampus dan luar kampus untuk mengurus tentang perizinan melaksanakan penelitian pada lokasi penelitian yang telah ditentukan.

3.7.1.4. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mendapatkan data mengenai keterampilan menghias diri siswi tunagrahita. Hal-hal yang dipersiapkan adalah membuat alat pengukuran/tes kemampuan menghias diri, bentuk tesnya adalah tes unjuk kerja.

3.7.1.5. Menyusun Jadwal Penelitian

Menyusun jadwal penelitian selama 13 hari yaitu 3 hari untuk pengukuran *baseline* - 1(A1), tujuh hari untuk pemberian perlakuan dan pengukuran intervensi (B) dan tiga hari untuk pengukuran *baseline*-2 (A2). Namun jadwal ini berlaku secara fleksibel tergantung dari kestabilan data saat penelitian.

3.7.2. Pelaksanaan Penelitian

3.7.2.1. *Baseline-1* (A)

Pada fase *Baseline-1* pengukuran dilakukan sebanyak 3 sesi. atau sampai diperoleh hasil yang stabil, dimana setiap sesi dilakukan di hari yang berbeda-beda. Langkah-langkah pelaksanaan fase *Baseline-1* adalah sebagai berikut:

- 1) Perwakilan keluarga mengkondisikan siswa dalam situasi yang menunjang untuk dilakukan tes.
- 2) Perwakilan keluarga menyiapkan kamera untuk memvideokan siswa saat menghias diri.
- 3) Siswa melakukan kegiatan menghias diri secara natural tanpa perlakuan untuk mengukur keterampilan awal menghias diri.
- 4) Perwakilan keluarga mengirimkan hasil video siswa menghias diri.
- 5) Peneliti menerima hasil video, mengamati video tersebut lalu mencatat hasilnya pada instrumen yang telah dibuat.

3.7.2.2. Intervensi (B)

Pada tahap intervensi, dilakukan pembelajaran menghias diri menggunakan media video tutorial. Pengukuran pada fase ini dilakukan sebanyak tujuh sesi atau sampai data yang diperoleh stabil. Langkah-langkah pelaksanaan fase intervensi adalah sebagai berikut:

- 1) Perwakilan keluarga mengkondisikan siswa dalam situasi yang menunjang untuk dilakukan tes.
- 2) Perwakilan keluarga menayangkan media pembelajaran video tutorial menghias diri pada siswa.
- 3) Siswa menyimak langkah-langkah menghias diri yang ada dalam media video tutorial.
- 4) Siswa menyiapkan peralatan untuk menghias diri.
- 5) Siswa melakukan kegiatan menghias diri dipandu oleh video tutorial.
- 6) Siswa melakukan kegiatan menghias diri secara mandiri untuk divideokan.
- 7) Hasil video siswa menghias diri dikirimkan perwakilan keluarga kepada peneliti.

- 8) Peneliti menerima hasil video, mengamati video tersebut lalu mencatat hasilnya pada instrumen yang telah dibuat.

3.7.2.3. *Baseline-2 (A2)*

Setelah fase intervensi, dilanjutkan dengan pengukuran untuk fase *baseline-2*. Pada fase ini dilakukan sebanyak tiga kali sesi atau sampai data yang diperoleh stabil. Langkah-langkah pelaksanaan fase *Baseline-1* adalah sebagai berikut:

- 1) Perwakilan keluarga mengkondisikan siswa dalam situasi yang menunjang untuk dilakukan tes.
- 2) Perwakilan keluarga menyiapkan kamera untuk memvideokan siswa saat menghias diri.
- 3) Siswa melakukan kegiatan menghias diri secara natural tanpa perlakuan untuk mengukur keterampilan akhir menghias diri setelah diberikan intervensi.
- 4) Perwakilan keluarga mengirimkan hasil video siswa menghias diri.
- 5) Peneliti menerima hasil video, mengamati video tersebut lalu mencatat hasilnya pada instrumen yang telah dibuat.

3.8. Pengolahan dan Analisis Data

3.8.1. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data terkumpul, yang kemudian data yang telah dikumpul dianalisis. Pengolahan data bertujuan untuk memperoleh gambaran dari hasil intervensi penggunaan media video tutorial untuk menghias diri dalam jangka waktu tertentu.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan presentase (%). Menurut Sunanto (2206, hlm. 16) presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100. Setelah data terkumpul dalam format pencatatan selanjutnya data diolah dalam bentuk presentase. Peneliti akan menghitung presentase hasil skor dari ketiga fase yaitu *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Maka untuk menghitung presentase keterampilan menghias diri adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kemampuan (100\%)} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tahap pengolahan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung presentase keterampilan menghias diri yang dilakukan sebagai pengukuran fase *baseline-1* pada setiap sesi.
- 2) Menghitung presentase keterampilan menghias diri yang dilakukan sebagai pengukuran fase intervensi pada setiap sesi.
- 3) Menghitung presentase keterampilan menghias diri yang dilakukan sebagai pengukuran fase *baseline-2* pada setiap sesi.
- 4) Membandingkan presentase keterampilan menghias diri pada ketiga fase tersebut pada setiap sesi.

3.8.2. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis statistik deskriptif. 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 menggunakan grafik, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sunanto (2006, hlm. 29) “dalam proses analisis data penelitian dibidang modifikasi perilaku dengan subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik, khususnya grafik garis”. Berikut ini adalah prinsip yang harus diperhatikan dalam membuat grafik diantaranya sebagai berikut:

1) Absis dan Ordinat

Perbandingan yang dianggap baik antara ordinat dan absis adalah 2:3 karena perbandingan ini dianggap paling sedikit mengandung kesalahan persepsi. Grafik dengan ordinat terlalu panjang menyebabkan arah grafik yang menaik atas menurun kelihatan teral tajam, sedangkan kalau absis yang terlalu panjang menyebabkan sebaliknya kenaikan atau penurunan grafik tidak terlalu tampak.

2) Variabel Terikat

Variabel terikat atau target behavior selalu diletakkan pada ordinat (sumbu). Dengan demikian pada ordinat akan tertulis nama variabel terikat atau target behavior, misalnya jumlah jawaban benar, waktu mengerjakan soal, kecepatan membaca dan lain-lain.

3) Judul dan Kondisi

Judul grafik harus dibuat dengan pertimbangan agar hubungan antara variabel terikat dan bebas tampak jelas oleh pembaca. Di samping itu mana yang variabel terikat atau bebas harus dapat segera diketahui.

4) Penampilan Data

Tampilan (skor) pada grafik harus menggunakan bentuk tertentu misalnya lingkaran, segitiga, atau kotak yang dapat dibedakan secara jelas untuk masing-masing target *behavior*.

5) Jejak Data

Jejak data harus menggunakan garis penuh (bukan putus-putus) untuk menunjukkan bahwa setiap data berhubungan secara kontinyu. Bila garis putus-putus digunakan berarti pada saat itu menunjukkan tidak terjadi kontinuitas.

6) Label Kondisi

Label kondisi menunjukkan fase baseline dan fase intervensi. Label yang digunakan biasanya A untuk baseline dan B untuk intervensi. Meskipun demikian ada variasi yang lain atau langsung ditulis nama intervensinya atau kondisinya.

7) Garis Perubahan Kondisi

Untuk menunjukkan perubahan kondisi eksperimen dibatasi dengan garis vertikal berbentuk garis penuh atau putus-putus. Garis ini harus dibuat vertikal ke atas dan harus berada antara dua sesi. Data yang berada di depan dan di belakang garis pembatas kondisi ini tidak dihubungkan.

(Sunanto, 2005 hlm. 40-41)

Berikut adalah penjelasan grafik A-B-A keterampilan menghias diri:

1) Absis dan Ordinat

Grafik dibuat dengan perbandingan 2:3 antara garis ordinat dan absis. Garis absis (horizontal) menjelaskan tentang sesi dalam ukuran waktu adalah hari. Karena penelitian ini berlangsung selama 13 sesi sehingga dibuat 13 titik pada garis absis. Sedangkan garis ordinat (vertikal) menerangkan persentase skor yaitu 0%-100%.

2) Variabel Terikat

Variabel terikat atau *target behavior* dalam penelitian ini adalah keterampilan menghias diri. Label ini ditulis disamping garis ordinat.

3) Judul dan Kondisi

Judul grafik dalam penelitian ini adalah grafik keterampilan menghias diri.

4) Penampilan Data

Tampilan data pada grafik menggunakan bentuk garis agar lebih jelas.

5) Jejak Data

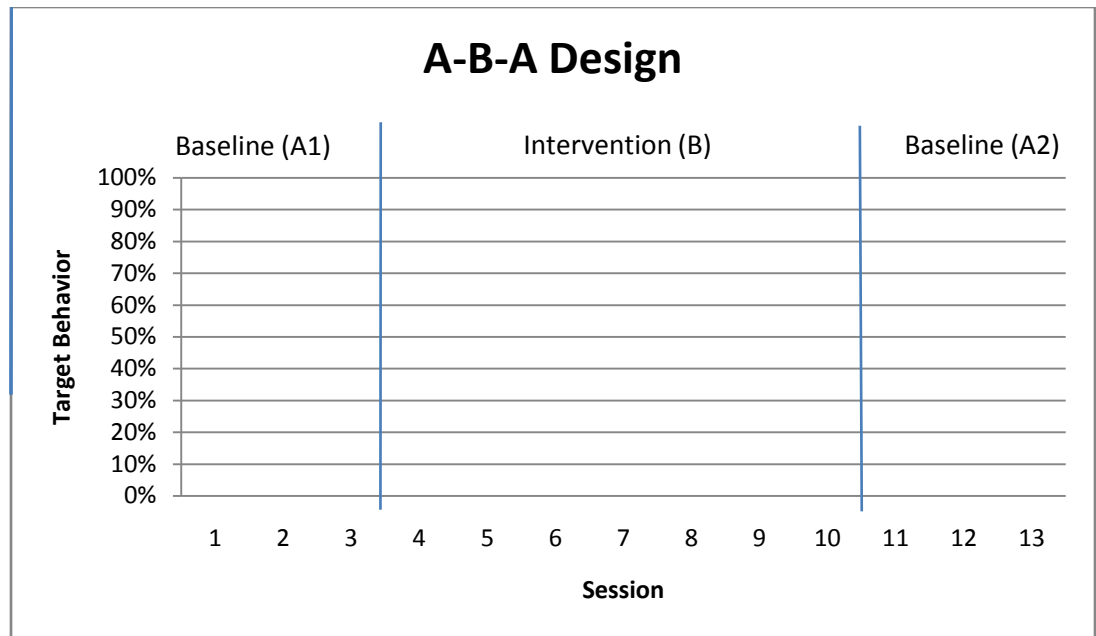
Jejak data dibuat dengan garis penuh untuk menunjukkan bahwa data berhubungan secara kontinyu.

6) Label Kondisi.

Karena penelitian ini menggunakan rancangan desain A-B-A yang terdiri dari tiga kondisi. Maka label kondisi yang digunakan adalah *baseline-1* (A), intervensi (B), dan *baseline-2* (A1).

7) Garis Perubahan Kondisi

Garis vertikal membatasi antara fase dan letaknya berada diantara dua fase. Dalam penelitian ini terdiri dari 13 sesi yaitu 3 sesi *baseline-1* (A), 7 sesi intervensi (B) dan 3 sesi *baseline-2* (A1).



Setelah dan disajikan dalam bentuk grafik, selanjutnya data dianalisis melalui dua cara yaitu menganalisis data dalam kondisi dan menganalisis data antara kondisi. Menurut Sunanto (2006, hlm. 107) analisis data dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu:

- 1) Panjang kondisi
- 2) Estimasi kecenderungan arah
- 3) Kecenderungan stabilitas
- 4) Jejak data
- 5) Level stabilitas data rentang, dan
- 6) Level perubahan

Sedangkan analisis data antara kondisi meliputi lima komponen, yaitu:

- 1) Jumlah variabel yang diubah
- 2) Perubahan kecenderungan dan efeknya
- 3) Perubahan stabilitas
- 4) Perubahan level, dan
- 5) Data overlap

Langkah-langkah yang dapat diambil dalam menganalisis data sebagai berikut:

- 1) Menskor hasil pengukuran keterampilan menghias diri kasar pada fase *baseline-1* pada setiap sesi.
- 2) Menskor hasil pengukuran keterampilan menghias diri pada fase intervensi pada setiap sesi.
- 3) Menskor hasil pengukuran keterampilan menghias diri pada fase *baseline-2* pada setiap sesi.
- 4) Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.
- 5) Menjumlah semua skor yang ada pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.
- 6) Membandingkan hasil skor-skor pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.
- 7) Membuat analisis dalam bentuk grafik, sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.
- 8) Membuat analisis visual yang terdiri dari analisis dalam kondisi dan antara kondisi.