

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah eksperimen. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2009, hlm. 72) adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang tak terkendali. Desain penelitian Eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) Desain Kelompok (*group design*) dan (2) Desain Subyek Tunggal (*single subject design*). Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subyek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian (Rosnow dan Rosenthal, 1999). Desain kelompok digunakan untuk membandingkan kinerja (*performance*) antara kelompok individu. Dalam perbandingan antar kelompok tersebut sering menggunakan skor rata-rata (*mean*) dari variabel terikat yang sedang diteliti.

Dalam penelitian modifikasi perilaku, penggunaan skor individu lebih utama dari pada skor rata-rata kelompok. Pada desain subyek tunggal pengukuran variabel terikat atau target behavior dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan pada subyek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Yang dimaksud kondisi di sini adalah kondisi baseline dan kondisi eksperimen (*intervensi*). Baseline adalah kondisi dimana pengukuran 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. Pada penelitian dengan desain subyek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase baseline dengan sekurang-kurangnya satu fase intervensi. Metode eksperimen yang akan digunakan adalah SSR (*single subject research*) dengan desain A-B-A

Lia Dyani, 2021

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN UANG KERTAS UNTUK ANAK TUNA GRAHITA RINGAN DI SLB ASIH MANUNGAL
Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Desain Penelitian

Untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan disain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini.

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil
3. Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2)

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A yang terdiri dari tiga tahapan kondisi diantaranya:

1. A1 (baseline 1) merupakan keterampilan awal subjek sebelum diberikan perlakuan melalui intervensi. Keterampilan awal yang akan diamati dalam penelitian ini adalah keterampilan subjek dalam keterampilan menggunakan uang .
2. B (intervensi) adalah keterampilan Menggunakan Uang setelah diberikannya intervensi yaitu setelah diberikan intervensi menggunakan CTL
3. A2 (baseline 2) merupakan keterampilan subjek setelah diberikan intervensi menggunakan CTL. Baseline ini dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam melihat pengaruh CTL dalam meningkatkan keterampilan Menggunakan Uang pada tunagrahita ringan di SLB Asih Manunggal.

3.3 Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Contextual Teaching Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Penggunaan Uang Kertas (2.000-10.000) Pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Asih Manunggal”

3.6 Subjek Penelitian

Nama : A

Jenjang : SMPLB

Jenis Kelamin : Perempuan

Sekolah : SLB Asih Manunggal

Kemampuan Awal: Kemampuan awal yang dimiliki subjek dalam keterampilan menggunakan uang kertas adalah subjek sudah mengetahui nominal uang.

3.7 Instrumen Penelitian

Tabel 3.1:

Kisi-kisi Instrumen

Keterampilan Penggunaan Uang Kertas (2.000-10.000)

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Jenis tes	Jumlah Soal
Keterampilan Penggunaan Uang Kertas (2.000-10.000) Dalam kehidupan	1. Mengetahui nominal uang	1.1 dapat mengetahui nominal uang 2.000-10.000	Tes Tertulis	6
	2. Mengetahui penggunaan uang	1.2Dapat mengetahui penggunaan uang 2.000-10.000	Tes Perbuatan	3
	3. Menyelesaikan masalah berbelanja	3.1 siswa mampu mensimulasikan kegiatan jual beli di	Tes unjuk kerja	4

Lia Dyani, 2021

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN UANG KERTAS UNTUK ANAK TUNA GRAHITA RINGAN DI SLB ASIH MANUNGGAL

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

		sekolah 3.2 siswa mampu mempraktekan kegiatan berbelanja di kantin		
--	--	---	--	--

Instrumen Keterampilan Penggunaan Uang (2.000-10.000)

Aspek Yang dinilai	Indikator	Butir instrument	skor		penilaian	
			0	1	coco k	Tidak cocok
1. Mengetahui Nominal Uang	1.1 Mengetahui Nominal Uang 2.000-10.000	1.1.1 Menyebutkan nilai mata uang 2.000				
		1.1.2 Menentukan nilai mata uang 2.000				
		1.1.3 Menyebutkan nilai mata uang 5.000				
		1.1.4 Menentukan nilai mata uang 5.000				
		1.1.5 Menyebutkan nilai mata uang 10.000				
		1.1.6 Menentukan nilai mata uang 10.000				
2. Mengetahui	2.1 Mengetahui	2.1.1 Dapat membedakan				

Lia Dyani, 2021

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN UANG KERTAS UNTUK ANAK TUNA GRAHITA RINGAN DI SLB ASIH MANUNGGAL

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

Penggunaan Uang	Penggunaan Uang 2.000-10.000	Penggunaan uang 2.000 dan 5.000				
		2.1.2 Dapat membedakan Penggunaan uang 5.000 dan 10.000				
		2.1.3 Dapat membedakan Penggunaan uang 2.000 dan 10.000				
3. Menyelesaikan masalah berbelanja	3.1 siswa mampu mensimulasikan kegiatan jual beli di sekolah	3.1.1 siswa dapat melakukan kegiatan jual beli di kelas				
		3.2 siswa mampu mempraktekan kegiatan berbelanja di kantin	3.2.1 siswa mampu mempraktekan kegiatan berbelanja di kantin menggunakan uang 2.000			
			3.2.2 siswa mampu mempraktekan kegiatan berbelanja di kantin menggunakan uang 5.000			
		3.2.3 siswa mampu mempraktekan kegiatan berbelanja di kantin menggunakan uang 10.000				

Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Skor 0 = jika anak tidak dapat melakukan

Skor 1 = jika anak dapat melakukan

Maka, dengan jumlah instrumen 13 dapat diperoleh skor maksimal adalah 13

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah soal yang dapat dilakukan} \times 100\%}{\text{Jumlah butir soal}}$$

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes dalam penelitian ini berupa instrumen yang digunakan untuk mengetahui keterampilan Penggunaan Uang Kertas 2.000-10.000. tes ini berupa tes tertulis 6 soal, tes perbuatan 3 soal dan tes unjuk kerja 4 soal dan dilakukan 3 tahapan diantaranya tahap *baseline-1* (A1), Tahap Intervensi (B), Tahap *baseline-2* (A2). Data yang telah peneliti kumpulkan diharapkan dapat menjadi suatu gambaran mengenai keterampilan penggunaan uang kertas, sebelum intervensi, selama intervensi dan sesudah intervensi.

3.9 Analysis Data

Analysis data memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap perilaku yang ingin diubah (Sunanto, dkk: 2006, hlm. 65). Sehingga dalam penelitian ini dalam menganalisis data nya akan menggunakan statistik deskriptif. Analisis data yang digunakan terdiri dari analisis data dalam kondisi, mencakup panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas

dan rentang, dan level perubahan.

3.10 Skenario Pembelajaran

Karakteristik proses pembelajaran CTL diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam CTL, pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (activating knowledge), artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
2. Pembelajaran yang kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah baru (acquiring knowledge) Pengetahuan baru itu diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan, kemudian memerhatikan detailnya
3. Pemahaman pengetahuan (understanding knowledge), artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperolehnya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan itu dikembangkan
4. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (applying knowledge) artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa
5. Melakukan refleksi (reflecting knowledge) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi

Strategi pembelajaran CTL adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama, Pembelajaran bermakna: pemahaman, relevansi dan penghargaan pribadi siswa bahwa ia berkepentingan terhadap konten yang harus dipelajari. Pembelajaran dipersepsi sebagai relevan dengan hidup mereka
2. Langkah kedua, Penerapan pengetahuan: kemampuan untuk melihat bagaimana apa yang dipelajari diterapkan dalam tatanan tatanan lain dan fungsi-fungsi pada masa sekarang dan akan datang
3. Langkah ketiga, Berfikir tingkat lebih tinggi: siswa dilatih untuk menggunakan berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, atau memecahkan suatu masalah
4. Langkah keempat, Mengembangkan kurikulum berdasarkan standar: konten pengajaran berhubungan dengan suatu rentang dan beragam standar lokal, negara bagian, nasional, asosiasi, dan/atau industri.
5. Langkah kelima, Responsive terhadap budaya: pendidik harus memahami dan menghormati nilai-nilai, keyakinan-keyakinan, dan kebiasaan-kebiasaan siswa, sesama rekan pendidik dan masyarakat tempat mereka mendidik.
6. Langkah keenam, Refleksi: membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
7. Langkah ketujuh, Penilaian autentik: penggunaan berbagai macam strategi penilaian yang secara valid mencerminkan hasil belajar sesungguhnya yang diharapkan dari siswa, antara lain: proyek/kegiatan dan laporannya, pekerjaan rumah, kuis, karya siswa, presentasi atau penampilan siswa, demonstrasi, laporan, jurnal, hasil tes tulis, dan karya tulis

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran dengan Strategi *Contextual Teaching Learning (CTL)*

No.	Kegiatan	Aktivitas Peneliti	Aktivitas Siswa
-----	----------	--------------------	-----------------

Lia Dyani, 2021

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN UANG KERTAS UNTUK ANAK TUNA GRAHITA RINGAN DI SLB ASIH MANUNGGAL

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

	Pembelajaran		
1	Kegiatan Awal	<p>1. Peneliti menyiapkan siswa secara psikis dengan mengucapkan salam, berdo'a sesuai kepercayaan masing-masing serta menanyakan kabar siswa.</p> <p>2. Peneliti menyiapkan siswa secara fisik dengan merapikan baju, merapikan tempat duduk, mengecek kehadiran siswa dan melakukan upaya tindak lanjut atas kehadiran siswa.</p>	<p>1. Siswa menjawab salam, berdo'a sesuai kepercayaan masing-masing serta menjawab pertanyaan peneliti tentang kabar hari ini.</p> <p>2. Siswa merapikan baju, merapikan tempat duduk dan mengecek kehadiran teman satu kelasnya.</p> <p>3. Siswa melakukan apersepsi dengan bimbingan peneliti.</p>

		<p>3. Peneliti melakukan apersepsi kepada siswa dengan cara Tanya-jawab.</p> <p>4. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran (kompetensi dasar) dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>5. Peneliti menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan Penomoran, Mengajukan Pertanyaan, Berpikir Bersama dan Menjawab.</p>	<p>4. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang dipaparkan oleh peneliti.</p> <p>5. Siswa menyimak tahapan kegiatan yang dipaparkan oleh peneliti.</p>
--	--	---	--

2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1 Memotivasi siswa dan membimbing siswa untuk mengemukakan pendapat berkaitan dengan kebutuhan hidup, dan bertanya jawab tentang kebutuhan hidup mereka sehari-hari. 2 Mengunjungi kantin atau warung yang berada di lingkungan sekolah. 3 Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab dengan narasumber 4 Mengajak siswa kembali ke kelas setelah selesai melakukan pengamatan. 5 Peneliti melakukan diskusi dengan siswa dan menjelaskan mengenai cara berbelanja dan menggunakan uang. 6 Peneliti menjelaskan dan menunjukan berbagai macam makanan dan harganya. 7 Siswa diberi perintah untuk berbelanja di antin atau warung yang berada di lingkungan sekolah dengan menggunakan uang 2.000,5.000 dan 10.000. 8 Siswa menunjukan hasil berbelanja dan atau duduk di tempatnya.
3	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1 Peserta didik bersama guru menyimpulkan tentang kegiatan berbelanja dan kegunaan uang.

		<ol style="list-style-type: none">2 Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.3 Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam serta mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan kepercayaan masing – masing.
--	--	---

Lia Dyani, 2021

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN UANG KERTAS UNTUK ANAK TUNA GRAHITA RINGAN DI SLB ASIH MANUNGGAL

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