

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Surakhman, (1981:131) mengemukakan bahwa: “*Metode adalah merupakan cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan*”. Berdasarkan batasan tersebut, jelaslah bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memahami suatu objek dalam suatu kegiatan penelitian. Seperti telah dikemukakan pada bab sebelumnya, bahwa tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai bagaimana penerapan teknik token ekonomi terhadap tingkat perhatian anak hiperaktif.

Dalam suatu penelitian, metode sangat diperlukan karena bertujuan untuk memperoleh pemecahan masalah dari suatu masalah yang sedang diteliti agar mencapai target yang diharapkan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, Arikunto (2002:3) menyatakan:

Ekperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Ekperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Penelitian eksperimen ini memiliki subjek tunggal dengan menggunakan *Single Subject Reseach (SSR)*, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari

suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu. Tawney dan Gast, 1984 (dalam Sumanto, 1995) mengemukakan bahwa “SSR merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku”. Dari penelitian SSR ini diharapkan kita bisa mengetahui bagaimana perkembangan subjek yang menjadi objek penelitian yang sesuai dengan target behavior.

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A-B, yaitu suatu desain penelitian yang memiliki empat fase, yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variable tertentu yang diberikan kepada individu, dengan membandingkan dua kondisi baseline sebelum dan sesudah intervensi dengan harapan adanya pengaruh intervensi lebih dapat diyakinkan. Desain A-B-A-B memiliki empat tahap: A-1 (Baseline-1), B-1 (Intervensi-1) A-2 (Baseline-2) dan B-2 (Intervensi-2).

A-1 (Baseline-1): yaitu kondisi kemampuan dasar dalam hal ini tingkat tenasitas dan vigilitas yang dimiliki subjek penelitian sebelum mendapat perlakuan token ekonomi. Subjek diperlakukan secara alami tanpa treatment yang diberikan secara berulang-ulang. Sumanto (1995) mengatakan bahwa:

Tujuan pengukuran baseline adalah memberikan deskripsi tingkah laku secara alamiah tanpa ada treatment dan berfungsi sebagai landasan pembandingan untuk penilaian keefektifan treatment, pengukuran baseline biasanya diambil untuk menciptakan suatu pola.

B-1 (intervensi-1): yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan token ekonomi secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat tingkah laku yang terjadi selama perlakuan diberikan.

A-2 (baseline-2): pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sampai sejauhmana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

B-2 (Intervensi-2): pengulangan pemberian perlakuan token ekonomi secara berulang-ulang, dengan harapan bisa lebih mengukuhkan perilaku yang diharapkan.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penentuan subjek yang akan diteliti sangat penting karena berhubungan dengan sumber data yang diperlukan. Subjek yang diambil adalah seorang anak yang berada di Klinik Adina Sarijadi-Bandung, yang dikategorikan sebagai anak hiperaktif anak tersebut berinisial JD dengan identitas anak sebagai berikut:

Nama	: JD
Tempat tanggal lahir	: Australia 29 Juli 1999
Agama	: Islam
Jenis kelamin	: Laki-laki
Usia saat ini	: 7 Tahun
Asal sekolah	: Club bermain
Alamat rumah	: Jl. Gerlong tengah, Jl Purnama No. 65 A KPAD Gerlong-Bandung
Nama orang tua	: Tera Rahayu Ningsih
Pekerjaan	: Ibu Rumah Tangga

Dengan spesifikasi kondisi subjek penelitian sebagai berikut:

Bahasa : Mampu mengkomunikasikan apa yang diinginkan dan yang tidak diinginkan, walaupun dengan bahasa yang tidak dimengerti.

Motorik : Dalam kegiatan motorik halus, dalam hal tertentu dia cenderung sudah bisa seperti dalam meronce, namun dalam memegang alat tulis kurang sempurna sehingga menghasilkan tulisan yang tipis.

Kognisi : Sudah mampu mengelompokkan warna dan bentuk sekalipun JD belum mampu menyebutkan nama-nama warna.

Perilaku : Mampu mengikuti kegiatan belajar sekalipun perilaku sering keluar masuk kelas masih dilakukan.

Perhatian: JD memiliki tingkat perhatian yang sangat rendah dari 100 menit waktu intervensi JD hanya mampu berkonsentrasi maksimal 50 menit saja. Selain itu JD mudah teralihkannya, sehingga untuk itu memerlukan suatu perlakuan khusus terutama dalam meningkatkan perhatiannya.

Intervensi; berorientasi pada program sebelumnya yaitu aspek bahasa, motorik, kognisi dan perilaku dan memberi penekanan kepada hal-hal yang dianggap belum menunjukkan kemajuan dan mengembangkan aspek-aspek yang telah dicapai kearah yang lebih baik

2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian ini adalah Klinik Adina yang letaknya di belakang Pasar Sarijadi-Bandung. Klinik ini berada di bawah naungan sebuah yayasan Hadi Pratiwi, di klinik ini terdapat beberapa anak yang berkebutuhan khusus dan diantaranya anak yang hiperaktif.

Peneliti melakukan penelitian selama anak diberikan penanganan atau intervensi oleh paedagog selama seratus dua puluh (120) menit atau 2 jam, namun dalam hal ini penelitian dilakukan selama seratus (100) menit.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode mengumpulkan data yang diperlukannya dengan menggunakan pencatatan dengan observasi langsung, sebagaimana diungkapkan oleh Nazir (1983:212) “bahwa pengumpulan data dengan pengamatan langsung atau observasi secara langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut”. Prosedur pencatatan ini adalah kegiatan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mencatat data variabel terikat pada saat kejadian yaitu dengan menggunakan prosedur pencatatan kejadian, durasi dan frekuensi.

Teknik observasi tersebut meliputi:

1. Cara mengamati kejadian, dalam penelitian ini dilakukan pengamatan oleh peneliti di dalam kelas selama kegiatan pengajaran atau intervensi berlangsung yaitu dari pukul 13.00 sampai 15.00, namun waktu yang digunakan untuk penelitian adalah dari pukul 13.10-14.50, setiap dua kali dalam seminggu. Untuk data baseline-1 dilaksanakan selama 4 kali pertemuan atau selama 2 minggu untuk melihat tingkat tenasitas dan vigilitas anak yang merupakan target behavior dari perlakuan ini, yang dihitung secara durasi dan frekuensi yakni berapa menit konsentrasi anak

selama 100 menit dan berapa kali perhatian anak dapat teralihkan dalam waktu yang sama.

2. Setelah mendapatkan data untuk baseline-1, kita menentukan kontrak untuk mendapatkan token dan penukarannya, sebelum dilakukan intervensi-1. Pada intervensi-1 dilaksanakan selama 8 kali pertemuan, langkah selanjutnya adalah melakukan baseline-2 selama 4 kali pertemuan yaitu sebagai evaluasi dari intervensi-1, kemudian dilaksanakan lagi intervensi-2 selama 8 kali pertemuan dengan harapan target behavior benar-benar tertanam pada diri anak.
3. Pencatatan data kegiatan ini dilakukan dengan cara mencatat perkembangan anak selama baseline dan intervensi berlangsung, selain itu dilakukan juga pencatatan jumlah token yang diperoleh anak.

Dalam hal ini peneliti sebagai alat pengumpul data dapat melihat secara langsung dan jelas apa saja yang dilakukan oleh anak selama waktu belajar, dengan mencatat kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak selama penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan statistik deskriptif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiono (2001:112) Bahwa:

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

Sebelumnya dilakukan pengamatan dengan membandingkan hasil subjek penelitian pada waktu sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan. Hasil dari proses pengambilan data dilakukan melalui pengamatan

untuk menentukan baseline dan selama intervensi berlangsung, yang kemudian penyajian datanya diolah dan dianalisis dengan menggunakan grafik, penganalisisan data pada grafik dilakukan secara terpisah antara tenasitas dan vigilitas sesuai dengan data yang diperoleh dan penyajian datanya melalui tabel dan grafik.

Sebagaimana kita ketahui bahwa grafik memiliki bentuk yang bermacam-macam, tetapi dalam penelitian ini grafik yang digunakan adalah grafik garis dan grafik batang, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sumanto (1995:150) bahwa:

Grafik garis yang dipakai bukanlah kotak-kotaknya melainkan titik pertemuan dari dua data ketentuan dalam grafik, grafik garis digunakan untuk menggambarkan keadaan yang senantiasa berubah, juga untuk mengadakan suatu perbandingan antara beberapa jenis keadaan selama periode tertentu.

Dalam penelitian ini grafik yang digunakan adalah grafik sederhana, dengan komponen grafik seperti yang diungkapkan oleh Sunanto (2005:36) yaitu:

Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variable bebas.

Ordinat adalah sumbu Y yang merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat.

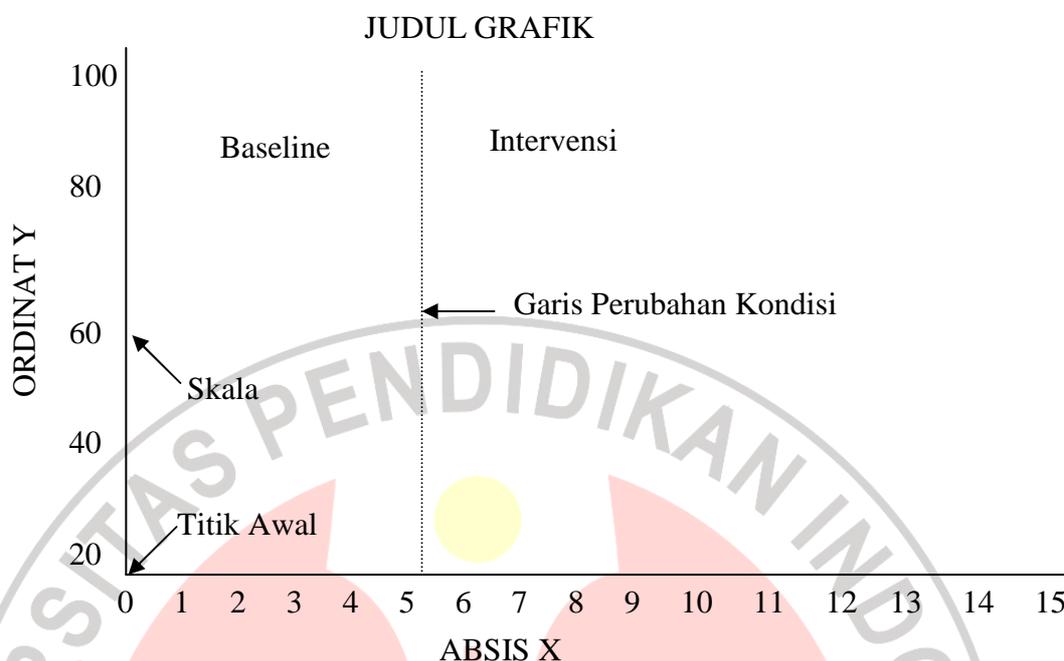
Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai suatu titik awal satuan variabel bebas dan terikat.

Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran.

Label Kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya baseline atau intervensi.

Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi yang lainnya.

Judul Grafik judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variable bebas dan terikat.



Sugiono juga mengatakan (2002:33) bahwa “grafik garis biasanya dibuat untuk menunjukkan perkembangan suatu keadaan, perkembangan tersebut bisa naik dan bisa turun, hal ini akan terlihat dengan jelas melalui garis dalam grafik”. Selain itu diungkapkan juga oleh Tawney dan Gast, 1984 (dalam Sunanto, 1995) mengatakan bahwa “grafik merupakan bentuk pengolahan data utama yang memuat keputusan penelitian, pendapat dari penelitian dan kesimpulan berdasarkan data penelitian”.

E. Prosedur Penelitian

1. Persiapan penelitian

Persiapan penelitian diperlukan untuk membantu kelancaran jalannya penelitian, dengan tahapan sebagai berikut:

a. Pengurusan perizinan

Dilakukan melalui instansi-instansi yang terkait dengan kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan. Perizinan dimulai dari lingkungan jurusan

Pendidikan Luar Biasa dan Fakultas Ilmu Pendidikan untuk mengurus SK pengangkatan pembimbing skripsi I dan II. Mengurus surat permohonan dari Fakultas kepada Rektor untuk membuat surat perizinan tempat penelitian yang di proses melalui BAAK dari pihak Rektorat yang melalui BAAK keluar surat izin untuk melaksanakan penelitian di Klinik Adina Sarijadi-Bandung.

b. Mempersiapkan Alat Intervensi

Dalam melaksanakan intervensi pendekatan behavior melalui teknik token ekonomi dengan menggunakan selembur kertas warna berupa kupon, kupon tersebut dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mudah disimpan di dalam dompet dan dapat dihitung oleh anak.



2. Penelitian Pendahuluan

Dilakukan untuk menjajaki dan mengetahui kondisi di lapangan yang akan dijadikan tempat penelitian, terutama untuk mengetahui gambaran secara jelas tentang subjek yang akan diteliti. Studi pendahuluan dilakukan pada tanggal 5 juli 2006 dengan cara mencari informasi dari pihak klinik, paedagog serta mengamati secara langsung.

3. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian mengenai penerapan teknik token ekonomi dalam meningkatkan perhatian anak hiperaktif dilaksanakan dari tanggal 8 juni 2006

sampai 4 September 2006 di klinik Adina Sarijadi-Bandung. Namun sebelumnya dilaksanakan penelitian awal yaitu pada tanggal 5 Juni 2006. Adapun langkah-langkah penelitiannya sebagai berikut:

- a) Mengadakan komunikasi dengan pihak klinik dan paedagog tentang pelaksanaan penelitian mengenai penerapan teknik token ekonomi pada anak hiperaktif.
- b) Melakukan observasi awal untuk melihat secara langsung dan mendapatkan informasi mengenai subjek yang akan dijadikan objek penelitian, dalam hal ini anak hiperaktif yang berinisial JD, sebelum dilakukan pengambilan data untuk baseline dan intervensi sambil melakukan pendekatan kepada JD untuk mempermudah jalannya penelitian.
- c) Melakukan fase baseline-1 selama 4 kali pertemuan yang dimulai dari tanggal 8 juni 2006 sampai 19 juni 2006, yang dimulai dari pukul 13.10 – 14.50.
- d) Mencari informasi baik kepada pihak orang tua dan paedagog atau JD sendiri mengenai barang, benda atau hal-hal yang disukai JD, yang nantinya dijadikan penukaran kupon pada fase intervensi.
- e) Mengkomunikasikan kepada JD mengenai bagaimana caranya supaya JD mendapatkan barang-barang tersebut.
- f) Mengadakan kontrak dengan JD yang disaksikan oleh paedagog
- g) Melakukan fase intervensi-1 dilaksanakan selama 8 kali pertemuan atau kurang lebih selama 4 minggu, dimulai dari tanggal 22 Juni 2006 sampai 17 Juli 2006 pada pukul 13.10-14.50.

- h) Melakukan fase baseline-2, sebagai evaluasi intervensi-1 yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu dari tanggal 20 Juli 2006 sampai 31 Juli 2006. pada waktu yang sama yaitu dari pukul 13.10 – 14.50.
- i) Mengevaluasi secara keseluruhan jalannya intervensi-1, untuk perbaikan pada intervensi-2
- j) Melakukan Intervensi-2 yang dilaksanakan selama 8 kali pertemuan atau sekitar 4 minggu, dari tanggal 3 Agustus 2006 sampai 4 September 2006, pada pukul 13.10 – 14.50.

Adapun proses pelaksanaan token ekonomi dengan menggunakan desain A-B-A-B adalah sebagai berikut:

Pertama Mencari data mengenai berapa lama perhatian atau konsentrasi anak (tenasistas) dan berapa kali perhatian anak dapat teralihkan (vigilias), hal ini merupakan data untuk baseline-1 (A1) dilakukan dengan pencatatan secara langsung hasil dari observasi dari data ini kemudian dijadikan suatu acuan untuk menentukan banyaknya token yang akan diterima oleh anak pada tahap intervensi. Lamanya Baseline-1 adalah adalah 4 kali pertemuan, atau sampai adanya kestabilan data, kemudian dicari berapa nilai rata-rata dari baseline-1.

Kedua Pelaksanaan intervensi-1 (B1), pelaksanaan intervensi atau pemberian perlakuan dengan menggunakan teknik token ekonomi pada anak hiperaktif dilaksanakan selama 8 kali pertemuan. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencatat berapa lama anak dapat memperhatikan dari tingkat tenasitas dan vigilitas ketika mendapatkan perlakuan.
- b. Menghitung nilai rata-rata pada fase intervensi-1
- c. Ketika dalam proses intervensi (sesuai dengan program pembelajaran di klinik) anak akan mendapatkan token jika memenuhi kriteria, yaitu untuk tingkat tenasitas adalah mendapatkan satu token jika pada pertemuan ini memperoleh waktu dua menit lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada baseline-1. sedangkan untuk pemberian token pada tingkat vigilitas adalah ketika anak ada penurunan satu tingkat dari nilai rata-rata baseline-1.
- d. Pemberian dan penukaran token dilaksanakan setiap hari setelah kegiatan intervensi selesai, dengan barang-barang yang telah disepakati sebelumnya.

Ketiga Pelaksanaan Baseline-2, dalam tahapan ini merupakan tahap evaluasi hasil dari intervensi-1, di mana kita akan melihat sejauhmana pencapaian target behavior. Dalam baseline-2 ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Seperti pada fase sebelumnya dilakukan penghitungan nilai rata-rata, untuk mengetahui sejauhmana perubahan yang ada setelah pelaksanaan token ekonomi dan untuk acuan pemberian token selanjutnya.

Keempat Pelaksanaan intervensi-2 (B2), intervensi ini dilakukan dengan harapan pencapaian target behavior, benar-benar tertanam dan dapat dipelihara oleh anak, intervensi-2 ini dilaksanakan selama 8 kali pertemuan, dengan langkah-

langkah hampir sama dengan intervensi-1, namun dalam intervensi-2 yang menjadi tolak ukur pemberian tokennya adalah pada nilai rata-rata baseline-2.

F. Kriteria Pengukuran

Hal yang tidak kalah pentingnya dalam penelitian ini adalah menentukan kriteria pengukuran, sebagaimana target behavior yang telah ditentukan yaitu meningkatkan tenasitas dan menurunkan vigilitas. Dengan demikian pengukuran untuk tenasitas dan vigilitas harus ada batasan untuk memperjelas jalannya penelitian yang dilakukan, sehingga kriteria pengukuran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengukuran Tenasitas

Sebagaimana telah diuraikan bahwa tenasitas adalah kesanggupan untuk mengarahkan perhatian terhadap suatu objek dalam waktu yang relatif lama. Sehingga dalam hal ini pencatatan data dilakukan dengan durasi, yaitu untuk mengetahui berapa lama anak memperhatikan dalam suatu situasi proses belajar mengajar atau intervensi yang diberikan dalam melaksanakan program di Klinik yang dilaksanakan selama dua jam, namun dalam hal ini dibatasi waktunya selama seratus (100) menit, dalam hal ini waktu 10 menit pertama dan 10 menit terakhir tidak dihitung, sehingga total waktu penelitian hanya 100 menit.

Pencatatan durasi tersebut dilakukan dengan menggunakan stopwatch, dalam hal ini mengukur berapa lama perhatian anak selama 100 menit atau mengukur tenasitas, yaitu dengan cara: tekan tombol start pada waktu penelitian dimulai dan ketika anak memperhatikan, ketika anak terlihat tidak memperhatikan tekan tombol stop kemudian catat berapa lama anak memperhatikan, kemudian

apabila anak kembali memperhatikan tekan kembali tombol start (tanpa direset dulu) dan tekan tombol stop ketika anak tidak memperhatikan atau perhatiannya teralihkan, begitu seterusnya sampai waktu penelitian selesai. Pada stopwatch akan terlihat total durasi perhatian anak.

2. Pengukuran Vigilitas

Agar terlihat lebih jelas maka harus ada kriteria pengukuran vigilitas, di mana vigilitas itu sendiri adalah mudah tidaknya perhatian dialihkan. Pengukuran antara tenasitas dan vigilitas dilakukan secara bersamaan dan pada waktu yang bersamaan, dalam pengukuran vigilitas ini waktu, situasi dan kondisi anak sama seperti pada pengukuran tenasitas. Dikatakan vigilitas apabila anak terlihat tidak memperhatikan hal tersebut bisa terlihat oleh peneliti dengan jelas dengan batasan jeda waktu lebih dari 5 detik, walaupun anak dalam keadaan diam tetapi anak tersebut bisa dikatakan vigilitas bila lebih dari 5 (lima) detik anak mengalihkan perhatiannya contohnya melihat pada barang-barang yang menurut dia menarik, sedangkan bila anak keluar dari tempat duduk bisa dikatakan bukan vigilitas sebab keluarnya anak dari tempat duduk masih dalam kondisi memperhatikan atau masih berhubungan dengan proses kegiatan belajar mengajar atau masih berhubungan dengan proses intervensi.

Pengukuran vigilitas dengan cara pencatatan kejadian yaitu berapa kali perhatian anak teralihkan dalam waktu 100 menit, dengan ketentuan seperti di atas, yaitu apabila lebih dari 5 detik.

G. Kriteria Pemberian Token

Pemberian token merupakan teknik peningkatan perhatian dalam hal ini meningkatkan tenasitas dan menurunkan vigilitas, barang atau benda yang digunakan untuk penukaran token adalah benda-benda yang disukai oleh anak dan bernilai ekonomis sehingga anak akan lebih termotivasi lagi dalam melakukan suatu perbuatan yang telah ditargetkan pemberian token antara untuk tenasitas dan vigilitas, yaitu sebagai berikut:

Pemberian token diberikan ketika melaksanakan intervensi, sehingga sebelumnya kita memiliki gambaran untuk lebih maningkatkan perilaku yang diharapkan muncul yang diperoleh dari baseline, baik baseline-1 maupun baseline-2, hal ini berlaku juga untuk intervensi selanjutnya, yaitu berdasarkan nilai rata-rata baseline sebelumnya. Untuk penukaran token tingkat tenasitas anak mendapatkan 1 token apabila dua menit lebih meningkat dari nilai rata-rata baseline, sedangkan penukaran token untuk tingkat vigilitas anak mendapatkan 1 token apabila ada penurunan satu tingkat dari nilai rata-rata baseline sebelumnya, dan untuk nilai tukar token adalah sebagai berikut:

- 1 token bisa ditukar dengan 1 buah permen kopiko
- 2 token bisa ditukar dengan 1 buah permen foxs
- 3 token bisa ditukar dengan 1 buah wafer kecil
- 4 token bisa ditukar dengan 1 buah coklat kecil
- 5 token bisa ditukar dengan 1 buah biskuit kecil
- 6 token bisa ditukar dengan 1 buah biskuit susu
- 7 token bisa ditukar dengan 1 buah minuman fruitang

8 token bisa ditukar dengan 1 buah wafer tanggo

9 token bisa ditukar dengan 1 buah wafer coklat besar

10 token bisa ditukar dengan 1 buah minuman kaleng fanta

Penukaran tidak ditentukan oleh kita, tetapi bisa ditukar dengan barang yang diinginkan anak yang disesuaikan dengan banyaknya token yang dimiliki.

