

BAB III

METODE PENELITIAN

Penerapan metode penelitian senantiasa didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian. Bila tujuan penelitian sudah jelas, maka teknik pengumpulan data juga dapat ditetapkan. Sebagaimana pendapat Suriasumantri (1988: 320) bahwa “Setiap penelitian pada hakekatnya memiliki metode penelitian masing-masing dan metode penelitian tersebut ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah ingin mendapatkan gambaran tentang penggunaan teknik latihan graphomotor dalam meningkatkan kemampuan menulis pada anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini memiliki subjek tunggal, sehingga memakai *single subject method*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui adanya akibat dari suatu perlakuan. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Menurut Ali, M (1993: 135) yang dimaksud dengan eksperimen adalah “Metode penelitian yang menggunakan kegiatan percobaan untuk meneliti sesuatu peristiwa atau gejala yang muncul diamati dan dikontrol secermat mungkin, sehingga dapat diketahui hubungan sebab-akibat munculnya gejala tersebut”. Hal yang sama dikatakan pula oleh Arikunto, S (2002:2) yaitu, “Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan”. Hal senada juga diungkapkan oleh Sugiyono (2008: 6) yaitu “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu”.

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen, termasuk penelitian dengan disain subyek tunggal. Selain itu, variabel juga merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati.

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua bagian, yaitu :

1. Variabel Intervensi (X) ; merupakan variabel di dalam penelitian kasus tunggal yang mempengaruhi variabel terikat. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah teknik latihan grahomotor. Teknik latihan grahmotor adalah keterampilan yang berfungsi untuk mengatasi masalah- masalah menulis khususnya masalah motorik.
2. Variabel Target Behavior (Y) ; merupakan variabel yang dipengaruhi (yang menjadi akibat) karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disebut juga target behavior. Adapun target behavior pada penelitian ini adalah kemampuan menulis, diantaranya yaitu :
 1. Fleksibilitas atau kelancaran menulis
 2. Spasial atau memaknai menggunakan spasi
 3. Memaknai menggunakan jalur garis

Pada disain subyek tunggal, pengukuran variabel terikat (*target behavior*) dilakukan secara berulang-ulang dengan periode waktu yang telah ditentukan. Perbandingannya dilakukan pada subyek yang sama namun dalam kondisi yang berbeda (contoh seperti kondisi *baseline* “A” – kondisi *intervensi* “B” – kondisi pengulangan *baseline* “A”). Kondisi *baseline* merupakan kondisi pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan netral atau murni sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Kondisi *intervensi* merupakan kondisi selama intervensi yang diberikan kepada subyek penelitian, sehingga perilaku sasaran pada subyek penelitian diukur

dibawah kondisi intervensi tersebut. Kondisi pengulangan *baseline* merupakan kondisi pengukuran perilaku sasaran dilakukan setelah diberikannya perlakuan atau intervensi.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan metode eksperimen pada penelitian ini adalah disain subyek tunggal. Disain subyek tunggal yang digunakan adalah disain A – B – A.

A1 (*baseline*) merupakan kondisi awal perilaku sasaran sebelum mendapatkan perlakuan atau intervensi terkait dengan kemampuan menulis dalam fleksibilitas, spasial, dan jalur garis pada seorang anak yang berkesulitan belajar menulis di SDN Sekebalingbing. Dalam pencatatan baseline 1 untuk melihat kemampuan awalnya dilakukan sebanyak tiga sesi sampai mencapai kestabilan dengan alokasi waktu ± 60 menit setiap sesinya. Pada baseline 1 ini subyek diperlakukan alami tanpa diberikan suatu intervensi.

B (*intervensi*) merupakan kondisi selama mendapatkan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan teknik latihan graphomotor untuk meningkatkan kemampuan fleksibilitas atau kelancaran menulis, spasial, dan jalur garis di SDN Sekebalingbing. Dalam penelitian ini, intervensi yang diberikan pada subyek berupa media bergambar program latihan graphomotor. Program- programnya antara lain untuk fleksibilitas yaitu menelusuri gambar dengan garis, berbentuk geometri, bentuk objek- objek di sekitar, membuat lingkaran siput, hingga ke pembentukan menyempai huruf. Untuk spasial program antara lain dengan membuat dan melengkapi garis antara lain; vertical, horizontal, kurva, hingga ke tahap membuat beberapa garis dengan diberi instruksi mana yang akan digambar dengan tidak berurutan, dan juga melengkapi objek gambar dengan perbandingan objek gambar yang lengkap. Pada jalur garis ada programnya seperti menelusuri garis di dalam garis; vertical, horizontal,

garis miring, kurva, dan membentuk objek- objek, hingga ke pembentukan huruf-huruf di dalam garis. Setelah melakukan latihan tadi siswa diberikan pembelajaran berupa menulis dikte pada kertas bergaris dan menulis menyalin pada kertas pols tanpa garis. Intervensi ini dilakukan secara berulang-ulang sebanyak 8 sesi sampai mencapai kestabilan dengan alokasi waktu dari setiap sesi adalah ± 60 menit.

Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan teknik latihan graphomotor sebagai media yang diterapkan untuk melakukan intervensi pada penelitian ini :

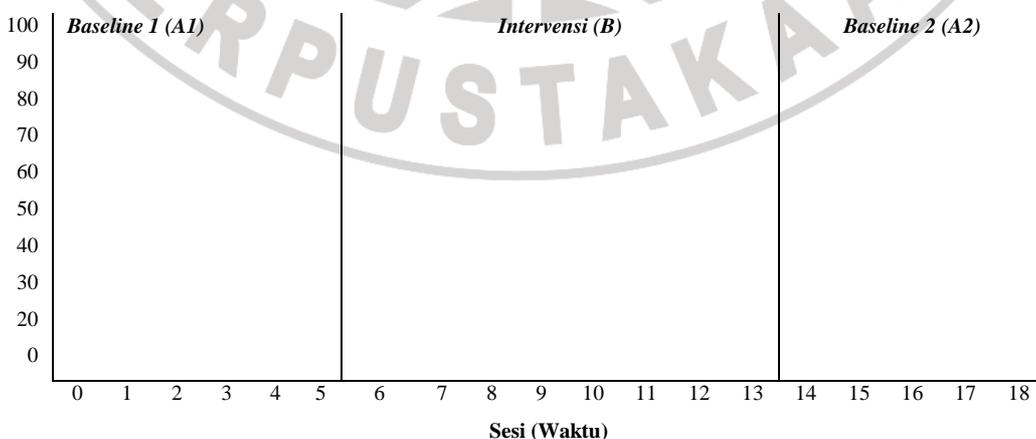
- 1) Peneliti memperkenalkan media yang akan diberikan pada siswa untuk digunakan pada saat latihan dengan menjelaskan secara keseluruhan cara menggunakannya,
- 2) Sebagai contoh, peneliti memberikan lembar latihan mulai dari tahap pertama, yaitu latihan menarik garis horizontal (dari kiri ke kanan, dari kanan ke kiri),
- 3) Peneliti menjelaskan program latihan yang berikutnya yaitu latihan menarik garis vertikal (dari atas ke bawah, dari bawah ke atas),
- 4) Latihan menarik garis miring (mulai dari satu arah hingga ke berbagai arah dengan banyak garis),
- 5) Latihan menarik garis gelombang (mulai dari satu garis gelombang pendek, hingga ke garis gelombang berliku- liku),
- 6) Latihan menarik garis dengan membentuk gambar geometri (lingkaran, segitiga, segi empat, oval), hingga ke bentuk objek seperti; cangkir, daun, gelas, ikan, burung,
- 7) Latihan menarik garis secara keseluruhan dengan tingkat yang lebih rumit,
- 8) Tahap ini, anak mulai menarik garis dengan dituntut ketepatan menarik garis, melengkapi bentuk- bentuk. Pada latihan ini, anak mulai dirangsang visualisasinya.

- 9) Pada tahap selanjutnya, anak mengikuti pola- pola garis, bentuk- bentuk garis sampai ke pembentukan menulis. Anak dirangsang memorinya untuk mengikuti pola garis selanjutnya.

A2 (*baseline*) merupakan kondisi pengulangan baseline setelah diberikannya intervensi terkait dengan kemampuan fleksibilitas menulis, spasial, dan jalur garis pada waktu menulis di SDN Sekebalingbing. Pada baseline 2 ini peneliti ingin melihat sejauh mana kemampuan fleksibilitas menulis, spasial, dan jalur garis pada waktu menulis setelah diberikan intervensi. Pencatatan data target behavior pada baseline 2 ini dilakukan sebanyak 3 sesi sampai mencapai kestabilan. Waktu yang digunakan ± 60 menit dari setiap sesi pada fase baseline 2 ini.

Soal untuk mengukur kemampuan pada fase baseline 1, intervensi dan baseline 2 adalah menggunakan instrumen soal yang sama. Pengukuran baseline 1, intervensi dan baseline 2 dilakukan setiap pada pukul 09.00 atau jam pertama masuk kelas

Setelah data hasil dari ketiga fase ini didapat, maka selanjutnya digambarkan ke dalam sebuah grafik. Sebagai contoh pola disain ini (A – B – A) adalah sebagai berikut :



(Sunanto, 2006 : 31)

Gambar 3.1 Pola Disain A – B – A

Keterangan :

- 0 – 18 merupakan absis (sumbu X) : menunjukkan satuan waktu (tanggal).
- 0 – 100 merupakan ordinat (sumbu Y) : skor kemampuan siswa dalam menjawab soal. Dengan perhitungan skor yang diperoleh dibagi skor maksimum dibagi 100 %.

Pengukuran pada kondisi baseline 1 sekurang-kurangnya dilakukan secara kontinu sebanyak 3 atau 5 kali atau sampai kecenderungan arah dan level menjadi stabil. Setelah kondisi baseline 1 dapat diukur, maka program intervensi pun dapat dilakukan dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pemberian intervensi, maka dilakukanlah baseline pengulangan sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan akan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat lebih kuat.

A. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah seorang siswa anak berkesulitan belajar menulis berinisial CS berumur 8 tahun , IQ (95) yang berada di kelas III di SDN Sekebalingbing Kabupaten Bandung pada semester pertama tahun ajaran 2009- 2010 mulai dari bulan Desember . Penelitian mengambil tempat di ruang belajar dan berlangsung saat jam pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknik latihan graphomotor yang terintegrasi ke dalam pembelajaran individual serta dibantu oleh guru kelas. Karakteristik yang dapat dilihat antara lain; mata kecil, wajah bulat, berbadan gemuk, mampu berjalan, berlari, mendengar, melihat, selalu tersenyum, jarang berbicara, mau menulis namun mudah bosan, dapat bermain dengan teman sebaya. Lokasi penelitian di SDN Sekebalingbing yang bertempat di jalan Terusan Pasir Impun Atas, Kabupaten Bandung.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian tes langsung kepada siswa yang bersangkutan. Tes yang dilakukan terkait dengan kemampuan menulis, antara lain; fleksibilitas atau kelancaran menulis, penggunaan spasi, dan jalur garis. Tes- tesnya antara lain adalah menulis dikte dan menyalin. Instrument yang digunakan adalah kalimat yang terdiri dari 10 item. Untuk target behavior 1 (fleksibilitas kelancaran menulis) menggunakan tes berupa menulis dikte pada kertas bergaris, dihitung lama waktu menulis per itemnya. Target behavior 2 (spasial memaknai menggunakan spasi) dengan menulis dikte pada kertas begaris. Target behavior 3 adalah menulis menyalin pada kertas polos tanpa garis.

C. Instrumen Penelitian

1. Bentuk Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Arikunto, S. (2006: 150) mengatakan “Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Jadi, instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data di dalam penelitian.

Pembuatan instrumen penelitian ini didasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bahasa Indonesia untuk SD kelas III semester 1. Instrumen yang digunakan adalah berupa tes yang berisi kalimat- kalimat berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang tercantum di dalam Silabus Pembelajaran SDN Sekebalingbing, yaitu;

Standar Kompetensi : Menulis 1. Mengekspresikan berbagai pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan melalui karangan dari pikiran sendiri, menyusun ringkasan bacaan, memikirkan karangan berdasarkan rangkaian gambar seri, dan menulis petunjuk. Kompetensi Dasar : 1.1 Menulis karangan sederhana dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat. 1.2 Menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan sederhana.

Bentuk instrumennya berupa tes yang berisi kalimat- kalimat yang ada hubungannya dengan menulis karangan dan menulis petunjuk dengan bahasa yang sederhana. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Bahasa Indonesia merupakan alat bantu dalam menyusun instrument penelitian. Kalimat- kalimat yang harus disalin yaitu sebagai berikut:

1. Liburan kali ini sangat mengesankan.
2. Aku berlibur ke puncak gunung.
3. Burung- burung beterbangan ke sana kemari.
4. Setelah sampai di puncak, aku melihat matahari terbit.
5. Aku melihat pemandangan yang sangat indah di puncak.
6. Anak usia 10 tahun ke bawah dilarang masuk.
7. Area ini hanya khusus untuk pengguna sepeda.
8. Kecuali karyawan dilarang masuk ke ruangan ini!
9. Praktek buka mulai pukul 08.00 hingga pukul 20.00.
10. Baca aturan pakai, jika sakit berlanjut hubungi dokter.

2. Penilaian

a. Cara Mengerjakan Soal

Dalam penelitian ini menggunakan satu teknik yaitu berupa tes. Jenis tes di sini ada dua cara, yaitu anak menulis kalimat dengan cara dikte yang sudah ada pada selembar kertas bergaris yang telah disediakan. Jenis tes yang kedua, yaitu anak menyalin kalimat yang sama dengan tes jenis kesatu, namun anak diberikan selembar kertas tanpa garis. Anak akan menyalin 10 kalimat.

b. Sistem Penilaian

Kriteria Penilaian Fleksibilitas atau Kelancaran Menulis

Penilaian dilakukan dengan mengamati bagaimana tangan dan jari-jari menggerakkan alat tulis dengan luwes atau tidak kaku saat menulis setiap kalimat dikte (tangan yang kaku atau tegang atau tidak luwes saat menulis dapat menghambat kecepatan menulis), yaitu dengan melihat waktu yang dibutuhkan dalam menulis kalimat dikte. Namun, di setiap butir soal mempunyai bobot nilai yang berbeda-beda, disesuaikan dengan panjang pendek kalimat. Berikut ini bobot nilai atau kriteria penilaian di setiap butir soal.

Butir Soal no.1

1. Nilai 3 apabila dalam menulis menghabiskan waktu kurang dari 24 detik.
2. Nilai 2 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 24 detik- 30 detik.
3. Nilai 1 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 30 detik- 36 detik.
4. Nilai 0 dengan apabila dalam menulis menghabiskan waktu lebih dari 36 detik.

Butir Soal no.2

1. Nilai 3 apabila dalam menulis menghabiskan waktu kurang dari 18 detik.
2. Nilai 2 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 18 detik- 24 detik.
3. Nilai 1 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 24 detik- 30 detik.

4. Nilai 0 apabila dalam menulis menghabiskan waktu lebih dari 30 detik.

Butir Soal no.3, 6, 7

1. Nilai 3 apabila dalam menulis menghabiskan waktu kurang dari 42 detik.
2. Nilai 2 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 42 detik- 48 detik.
3. Nilai 1 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 48 detik- 54 detik.
4. Nilai 0 apabila dalam menulis menghabiskan waktu lebih dari 54 detik.

Butir Soal no.4, 5, 8, 9, 10

1. Nilai 3 apabila dalam menulis menghabiskan waktu kurang dari 54 detik.
2. Nilai 2 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 54 detik- 60 detik.
3. Nilai 1 apabila dalam menulis menghabiskan waktu 60 detik- 66 detik.
4. Nilai 0 apabila dalam menulis menghabiskan waktu lebih dari 66 detik.

Kriteria Penilaian Spasial/ Persepsi Ruang Menggunakan Spasi

Penilaian ditentukan dari jumlah spasi yang dibuat pada setiap kalimat dikte no.1 sampai dengan no.10.

1. Nilai 4 bila didapat 4 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
2. Nilai 4 bila didapat 4 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
3. Nilai 4 bila didapat 4 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
4. Nilai 7 bila didapat 7 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
5. Nilai 7 bila didapat 7 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
6. Nilai 7 bila didapat 7 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
7. Nilai 6 bila didapat 6 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
8. Nilai 6 bila didapat 6 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
9. Nilai 7 bila didapat 7 spasi dalam tulisan kalimat dikte.
10. Nilai 7 bila didapat 7 spasi dalam tulisan kalimat dikte.

Kriteria Penilaian Motorik Halus Menggunakan Jalur Garis

Penilaian ditentukan dari jumlah seluruh huruf dikurangi jumlah huruf yang naik atau turun (bergelombang) dengan menyalin kalimat pada kertas kosong tanpa garis.

1. Nilai 31 apabila ada 31 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
2. Nilai 25 apabila ada 25 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
3. Nilai 36 apabila ada 36 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
4. Nilai 46 apabila ada 46 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
5. Nilai 44 apabila ada 44 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
6. Nilai 35 apabila ada 35 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
7. Nilai 37 apabila ada 37 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
8. Nilai 41 apabila ada 41 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
9. Nilai 43 apabila ada 43 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawah.
10. Nilai 47 apabila ada 47 huruf yang lurus tanpa bergelombang ke atas atau ke bawa

TABEL 3.1
Kriteria Penilaian Fleksibilitas/ Kelancaran Menulis

No.	Kalimat/ Materi	Waktu	Rentang Penilaian			
			0	1	2	3
1.	Liburan kali ini sangat mengesankan.					
2.	Aku berlibur ke puncak gunung.					
3.	Burung- burung beterbangan ke sana kemari.					
4.	Setelah sampai di puncak, aku melihat matahari terbit.					
5.	Aku melihat pemandangan yang sangat indah di puncak.					
6.	Anak usia 10 tahun ke bawah dilarang masuk.					
7.	Area ini hanya khusus untuk pengguna sepeda.					
8.	Kecuali karyawan dilarang masuk ke ruangan ini!					
9.	Praktek buka mulai pukul 08.00 hingga pukul 20.00.					
10.	Baca aturan pakai, jika sakit berlanjut hubungi dokter.					
Jumlah						

Catatan:

Rumus penilaiannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100$$

$$= 100 \text{ (sempurna)}$$

TABEL 3.2
Kriteria Penilaian Pemakaian Spasi

No.	Kalimat/ Materi	Spasi	Jumlah yang benar
1.	Liburan kali ini sangat mengesankan.		
2.	Aku berlibur ke puncak gunung.		
3.	Burung- burung beterbangan ke sana kemari.		
4.	Setelah sampai di puncak, aku melihat matahari terbit.		
5.	Aku melihat pemandangan yang sangat indah di puncak.		
6.	Anak usia 10 tahun ke bawah dilarang masuk.		
7.	Area ini hanya khusus untuk pengguna sepeda.		
8.	Kecuali karyawan dilarang masuk ke ruangan ini!		
9.	Praktek buka mulai pukul 08.00 hingga pukul 20.00.		
10.	Baca aturan pakai, jika sakit berlanjut hubungi dokter.		
Jumlah			

Catatan:

Rumus penilaiannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100$$

$$= 100 \text{ (sempurna)}$$

TABEL 3.3
Kriteria Penilaian Pemakaian Jalur Garis

No.	Kalimat/ Materi	Jalur Garis	Jumlah yang benar
1.	Liburan kali ini sangat mengesankan.		
2.	Aku berlibur ke puncak gunung.		
3.	Burung- burung beterbangan ke sana kemari.		
4.	Setelah sampai di puncak, aku melihat matahari terbit.		
5.	Aku melihat pemandangan yang sangat indah di puncak.		
6.	Anak usia 10 tahun ke bawah dilarang masuk.		
7.	Area ini hanya khusus untuk pengguna sepeda.		
8.	Kecuali karyawan dilarang masuk ke ruangan ini!		
9.	Praktek buka mulai pukul 08.00 hingga pukul 20.00.		
10.	Baca aturan pakai, jika sakit berlanjut hubungi dokter.		
Jumlah			

Catatan:

Rumus penilaiannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100$$

$$= 100 \text{ (sempurna)}$$

D. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah menyusun dan mempersiapkan instrumen penelitian serta melengkapi berbagai persyaratan administrasi yang berkenaan dengan perijinan penelitian. Adapun langkah- langkah kegiatan persiapan tersebut antara lain;

a. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk mempelajari situasi dan kondisi subjek serta lingkungan atau tempat yang akan dipakai

b. Pengurusan Perijinan

Prosedur pengurusan perijinan yang ditempuh dalam penelitian ini dimulai dari jurusan PLB, fakultas, BAAK, Dinas pendidikan Provinsi, dan sampai pada permohonan ijin penelitian ke SDN Sekebalingbing Kab. Bandung.

c. Pembuatan Instrumen Penelitian

d. Langkah- langkah Penerapan Teknik Latihan Graphomotor

a. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan teknik latihan yang paling sederhana, yaitu tahap awal anak menarik garis lurus (vertical, horizontal, garis miring ke kanan atau ke kiri)

b. Kemudian tahap selanjutnya, anak berlatih menarik garis lengkung (lengkung ke atas dan lengkung ke bawah atau melingkar ke kiri dan ke kanan). Latihan ini diberikan untuk merangsang gerakan bahu anak agar terbiasa untuk menggerakkan lengan.

c. Tahap ini, anak mulai menarik garis dengan dituntut ketepatan menarik garis, melengkapi bentuk- bentuk. Pada latihan ini, anak mulai dirangsang visualisasinya.

d. Pada tahap selanjutnya, anak mengikuti pola- pola garis, bentuk- bentuk garis sampai ke pembentukan menulis. Anak dirangsang memorinya untuk mengikuti pola garis selanjutnya.

e. Mengadakan Penilaian Ahli (Judgement)

Validitas tes yang digunakan adalah validitas isi dengan teknik penilaian ahli (judgement). Penilaian ini digunakan untuk menentukan apakah tes tersebut sesuai antara tujuan pembelajaran dengan butir soal yang dibuat. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2008:121) yaitu “Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Uji validitas dilakukan dengan cara menyusun soal- soal yang bersumber pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan), kemudian dibuat 20 soal tes tertulis. Selanjutnya diminta penilaian (judgment) kepada tiga orang guru dan pembimbing.

Uji validitas instrumen menggunakan validitas isi berupa *Expert – Judgment*, dalam hal ini adalah guru. Guru dinyatakan sebagai *expert* karena guru lebih berpengalaman di lapangan. Setelah data diperoleh, kemudian diolah dengan menggunakan rumus :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{JumlahCocok}}{\text{JumlahPenilai}} \times 100\%$$

Hasil dari *judgement* terhadap dua orang dosen PLB UPI dan satu orang guru di SDN Sekeballingbing, diperoleh hasil dengan presentase rata-rata **93,3%**. Artinya ditinjau dari validitas, instrumen ini layak untuk digunakan. (perhitungan validitas instrumen terlampir).

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada waktu kegiatan belajar mengajar yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 7 Desember 2009 sampai dengan 27 Januari 2010 di SDN Sekebalingbing Kabupaten Bandung. Kegiatan penelitian secara rinci dapat dilihat pada lampiran.

E. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Untuk mengolah dan menganalisis data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana. Analisis data dilakukan untuk mengetahui efek atau pengaruh dari intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin dirubah (target behavior). Dalam menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian ini terdiri dari tiga komponen, diantaranya adalah :

1. Panjang kondisi

Panjangnya kondisi pada kondisi baseline 1 dapat ditentukan bila data yang diperoleh telah stabil. Panjang kondisi intervensi sangat tergantung pada jenis intervensinya itu sendiri. Karena target behavior pada penelitian ini adalah menulis, maka intervensi data dan waktu yang diperlukan pun tidak terlalu lama. Begitu pula dalam menentukan kondisi baseline 2, jika data yang diperoleh telah stabil maka panjangnya kondisi pada fase ini dapat ditentukan.

Setelah panjang kondisi dari ketiga fase tersebut diperoleh, lalu selanjutnya dibuat dalam bentuk tabel. Seperti contoh di bawah ini :

Tabel 3.4
Data Panjang Kondisi

KONDISI	BASELINE 1 (A)	INTERVENSI (B)	BASELINE 2 (A)
Panjang Kondisi			

2. Tingkat stabilitas dan perubahan data

Besar kecilnya tingkat stabilitas dan perubahan data dikenal dengan istilah tingkat (*level*). Untuk tingkat stabilitas, istilah yang digunakan adalah *level stability* dan untuk perubahan data, istilah yang digunakan adalah *level change*.

Level change adalah tingkat perubahan yang menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi dan antar kondisi. *Level change* dalam kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir. Kemudian tentukan apakah selisihnya menunjukkan ke arah yang membaik (*therapeutic*) atau memburuk (*contratherapeutic*) sesuai dengan tujuan intervensinya.

Menentukan tingkat stabilitas data dan rentang adalah : jika pada fase baseline 1, intervensi, atau baseline 2 datanya tidak stabil maka dikatakan “*variabel*”. Seperti contoh di bawah ini :

Tabel 3.5
Data Level Stabilitas dan Rentang

KONDISI	BASELINE 1 (A)	INTERVENSI (B)	BASELINE 2 (A)
Level stabilitas	Variabel / stabil	Variabel / stabil	Variabel / stabil
Rentang	Nilai tertinggi yang diperoleh –	Kriteria stabilitas yang di tentukan adalah 15 %	Nilai tertinggi yang diperoleh –

	Nilai terendah yang diperoleh	Artinya 0 – 15	Nilai terendah yang diperoleh
--	-------------------------------	----------------	-------------------------------

Menentukan *level change* adalah dengan cara menandai data pertama dan data terakhir pada fase baseline 1. Kemudian hitung selisih antara kedua data tersebut dan tentukan arahnya antara positif (+), negatif (-), atau tidak ada perubahan (=).

Contoh :

Tabel 3.6
Data Level Change

Data yang besar (hari ke ...)	Dikurangi (-)	Data yang kecil (hari ke ...)	Sama dengan (=)	Persentase stabilitas
?	-	?	=	?

Dengan demikian, level perubahan data dapat ditulis seperti contoh berikut ini :

Tabel 3.7
Data Level Perubahan

KONDISI	BASELINE 1 (A)	INTERVENSI (B)	BASELINE 2 (A)
Level perubahan	Data yang besar dikurangi data yang kecil	Data yang besar dikurangi data yang kecil	Data yang besar dikurangi data yang kecil

Keterangan : hasil menunjukkan min atau plus disesuaikan dengan tujuan dari intervensi.

3. Kecenderungan arah grafik

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak. Metode belah tengah (*split-middle*) adalah metode yang digunakan pada penelitian ini, karena untuk membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi tersebut berdasarkan median.

Kemungkinan dari kecenderungan arah grafik terdiri dari tiga, yaitu : (1) meningkat, (2) mendatar, (3) atau menurun. Masing-masing maknanya tergantung pada tujuan intervensinya.

Kecenderungan arah grafik disajikan dalam bentuk tabel, contoh :

Tabel 3.8
Data Kecenderungan Arah

KONDISI	BASELINE 1 (A)	INTERVENSI (B)	BASELINE 2 (A)
Kecenderungan arah grafik	/	/	/
	(Meningkat)	(Meningkat)	(Meningkat)
	—	—	—
	(Mendatar)	(Mendatar)	(Mendatar)
	\	\	\
	(Menurun)	(Menurun)	(Menurun)