

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pada metode penelitian ini akan memuat beberapa komponen yaitu variabel penelitian, metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data yang akan dijabarkan dalam pembahasan berikut.

#### **A. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2006: 42) menyatakan dalam bukunya bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dalam penelitian eksperimen ini adalah suatu objek yang sifatnya berhubungan dimana satu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan konsentrasi. Dengan demikian variabel dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu permainan congklak dan konsentrasi.

## 1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen), yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan congklak.

Menurut Dinda (2007) dalam blognya menyebutkan bahwa “permainan congklak dapat membantu anak dalam melatih kemampuan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, kemampuan berhitung, melatih daya konsentrasi dan kemampuan dalam mengatur strategi”. Dalam permainan ini alat yang digunakan adalah papan congklak dan biji congklak.

Secara operasional permainan congklak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menghitung biji congklak sebanyak 7 buah biji congklak dari 49 biji congklak menjadi 7 bagian, mengisi setiap lubang pada papan congklak dengan biji congklak masing-masing lubang di isi 7 buah biji congklak, mengambil biji congklak dan memasukkan biji congklak ke dalam lubang congklak searah jarum jam.

Adapun cara bermain permainan tradisional congklak menurut Husna (2009: 101) adalah sebagai berikut:

Setiap lubang diisi oleh 7 buah kuwuk, kecuali yang besar. Kedua pemain mulai dengan mengambil kuwuk dari cekungan dihadapannya dan menebarkan ke setiap lubang satu per satu searah jarum jam, kecuali ke cekungan besar milik lawan. Jika kuwuk terakhir jatuh ke cekungan besar miliknya maka ia dapat memulai lagi mengambil dan menebarkan kuwuk miliknya. Sebaliknya, jika kuwuk terakhir jatuh ke lubang kosong

**Erna Suciani, 2012**

**Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

lawan maka akan gugur. Jika kuwuk terakhir jatuh ke cekungan kosong miliknya dan di sebrang terdapat kuwuk milik lawan maka kuwuk milik lawan menjadi hak miliknya untuk disimpan di cekungan besar miliknya.

Aji (2008: 1) mengungkapkan permainan berakhir apabila seluruh biji sudah berada pada lubang tujuan masing-masing pemain, atau apabila salah satu pemain sudah tidak memiliki biji pada lubang-lubang kecilnya untuk dimainkan (disebut mati jalan). Pemenangnya adalah yang memiliki jumlah biji terbanyak pada lubangnya.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan konsentrasi.

Konsentrasi adalah pemusatan perhatian (pikiran) atau tingkat perhatian yang tinggi terhadap suatu hal, atau dapat dikatakan juga individu yang memusatkan perhatiannya pada objek tertentu. Jadi konsentrasi adalah memusatkan pikiran untuk bisa fokus pada sasaran yang diinginkan. ([www.com.kenapakonsentrasipenting.e-psikologiyahoo.com](http://www.com.kenapakonsentrasipenting.e-psikologiyahoo.com)). Dapat dikatakan juga bahwa konsentrasi merupakan suatu proses individu dalam memusatkan pikiran atau fokus terhadap sebuah stimulasi yang datang.

Konsentrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berapa lama anak tunagrahita ringan mampu fokus dan memusatkan perhatiannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dengan kriteria anak mampu lebih lama

Erna Suciani, 2012

**Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

fokus pada apa yang dikerjakannya yang dinyatakan dalam bentuk durasi. Kemampuan tersebut diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan congklak) melalui sebuah pengamatan selama 30 menit.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *Single Subject Research (SSR)* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan/ intervensi terhadap perilaku yang ingin diubah. Adapun menurut Sunanto dkk (2006: 11) “*single subject designs* (disain subjek tunggal) adalah suatu disain eksperimen dengan setiap individu menjadi kontrol atas dirinya sendiri”.

Pada penelitian ini disain yang akan digunakan adalah disain A-B-A. Penggunaan disain A-B-A dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat.

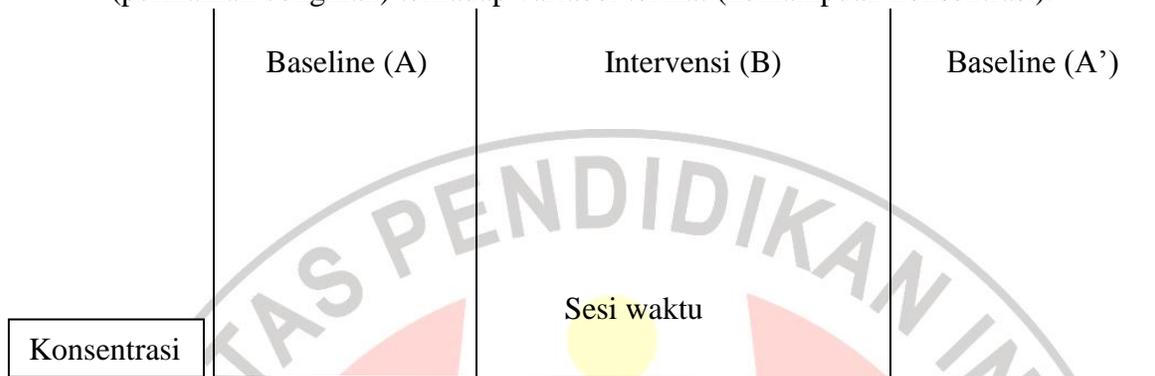
Prosedur pelaksanaan disain A-B-A adalah target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A-1) dengan periode waktu 30 menit per sesi. Setelah data menjadi stabil pada kondisi baseline, intervensi (B) diberikan dengan periode waktu 30 menit per sesi. Pengumpulan data pada kondisi intervensi dilakukan secara kontinyu sampai data mencapai level stabil. Kemudian setelah pengukuran pada kondisi intervensi selesai, dilakukan pengukuran pada kondisi baseline kedua (A-2). Baseline kedua (A-2) ini dilakukan sebagai kontrol kondisi

**Erna Suciani, 2012**

**Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

intervensi untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan dari variabel bebas (permainan congklak) terhadap variabel terikat (kemampuan konsentrasi).



(Sumber: Juang S *et al.* 2005: 61)

Grafik 3.1 Prosedur Dasar Disain A-B-A'

Keterangan:

A-1 = Baseline-1 merupakan suatu kemampuan dasar, dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan perlakuan atau treatment apapun. Dalam penelitian ini kemampuan yang akan diungkapkan adalah kemampuan konsentrasi. Subjek diberikan tugas berupa memisahkan atau mengelompokkan biji-biji/ manik-manik sesuai dengan warna yang sama. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana anak dapat berkonsentrasi ketika mengerjakan tugas. Subjek diamati dan diambil datanya secara alami sehingga terlihat kemampuan awal yang dimiliki oleh

Erna Suciani, 2012

Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

subjek dimana pengamatan atau pengambilan data dilakukan secara berulang.

B = Intervensi adalah kondisi subjek penelitian selama diberikan perlakuan, dalam hal ini adalah pemberian latihan untuk meningkatkan konsentrasi dengan menggunakan permainan congklak secara berulang-ulang yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan konsentrasi subjek. Intervensi dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada tahap baseline (A-1).

A-2 = Baseline-2 yaitu pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan setelah subjek diberikan intervensi atau perlakuan. Disamping sebagai kontrol dari kegiatan intervensi, baseline ini juga berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai evaluasi untuk melihat sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

## **C. Subjek dan Lokasi Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah dua siswi kelas VI SDLB- C yang merupakan anak tunagrahita ringan yang mengalami hambatan dalam kemampuan konsentrasi. Adapun identitas siswi tersebut adalah:

**Erna Suciani, 2012**

**Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

a. Subjek SR

Nama : SR

TTL : Bandung, 10 Oktober 1999

Usia : 13 tahun

Karakteristik :

Berdasarkan kapasitas kecerdasan yang dimilikinya subjek masih mampu untuk menangkap informasi yang diterimanya meskipun sangat lambat. Informasi maupun instruksi yang diterimanya seringkali tidak utuh.

b. Subjek AL

Nama : AL

TTL : Bandung, 28 Desember 1999

Usia : 12 tahun

Karakteristik :

Subjek AL sering kesulitan dalam mengikuti pelajaran atau menyelesaikan tugas yang diberikan seperti berhitung dan menulis, pada dasarnya subjek cukup mampu dalam mengerjakan tugas hanya saja dalam penyelesaiannya membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan subjek perhatiannya mudah teralihkan atau sulit fokus/ berkonsentrasi.

Erna Suciani, 2012

**Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## 2. Lokasi Penelitian

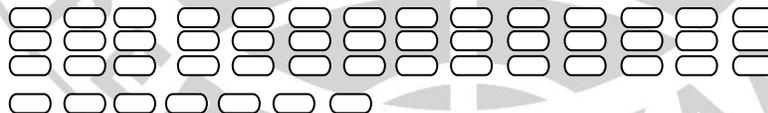
Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah di SPLB- C YPLB Cipaganti yang beralamat di jalan Hegar Asih No. 1-3 Bandung.

### D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Instrumen Penelitian

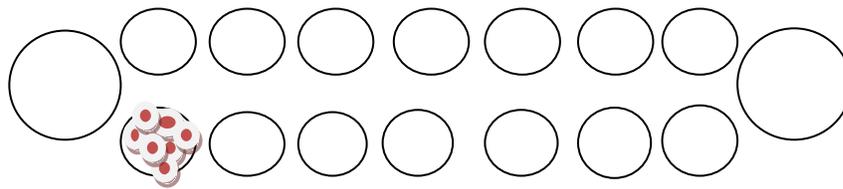
Pada dasarnya penelitian adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial, psikologi maupun alam. Sehingga dalam melakukan pengukuran harus ada alat ukur yang baik, alat ukur dalam penelitian biasanya disebut instrumen. Menurut Sugiyono (114: 2006) instrumen penelitian adalah sebagai alat untuk pengumpulan data-data yang nyata dilingkungan. Instrumen dalam penelitian ini akan dijadikan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan konsentrasi. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan konsentrasi pada anak tunagrahita ringan melalui permainan congklak diilustrasikan sebagai berikut:

- Anak diminta menghitung 7 buah biji congklak dari 49 biji congklak

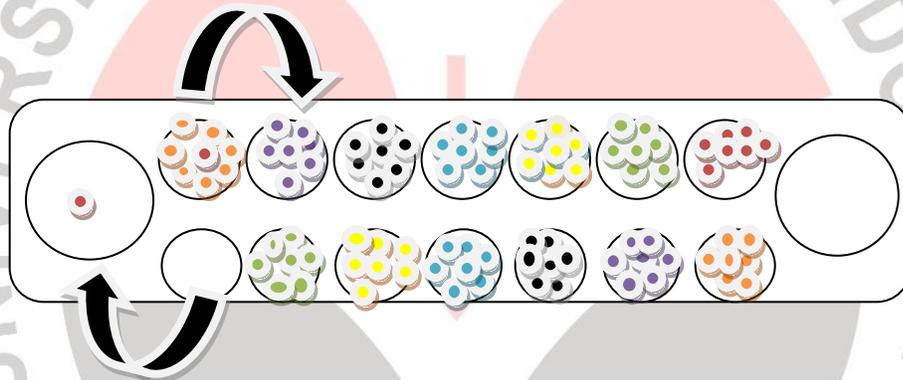


Kegiatan tersebut dilakukan sampai biji congklak tidak bisa dibagi.

- Anak diminta mengisi lubang congklak yang ada di hadapannya dengan 7 biji congklak.



- Anak diminta membagikan biji yang terdapat pada papan congklak yang ada di hadapannya searah jarum jam sampai permainan dinyatakan mati.



Ketika anak mulai melakukan kegiatan permainan congklak peneliti mulai mengambil data pencatatan konsentrasi dan ketika anak beralih perhatian penghitungan waktu dihentikan.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2006: 153) "... kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data". Berdasarkan pernyataan tersebut maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara pengamatan. Pengukuran data pada

Erna Suciani, 2012

Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

penelitian ini dilakukan sebanyak 16 sesi, yang terbagi kedalam 3 kondisi yaitu kondisi baseline-1 (A-1) sebanyak 4 sesi, kondisi intervensi (B) sebanyak 8 sesi dan baseline-2 (A-2) sebanyak 4 sesi.

Data yang diambil dalam pengamatan ini adalah kemampuan konsentrasi, yaitu berapa lama anak tunagrahita ringan mampu fokus terhadap tugas yang dikerjakannya, tugas yang diberikan adalah memisahkan biji atau manik-manik sesuai dengan warna yang sama, dengan cara anak diberikan sekumpulan biji atau manik-manik berbagai warna kemudian anak diminta untuk memisahkan atau mengelompokkan biji atau manik-manik tersebut sesuai dengan warna yang sama. Pada saat anak mulai memisahkan atau mengelompokkan biji atau manik-manik maka perhitungan waktu dimulai dengan menggunakan *stopwatch* dan ketika anak berhenti atau beralih perhatiannya maka penghitungan waktu dihentikan.

### **3. Uji Coba Instrumen**

Instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, sebelumnya diujicobakan terlebih dahulu untuk membakukan perangkat tes. Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mengukur dan mengetahui instrumen yang akan digunakan apakah memenuhi syarat serta layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

#### **a) Validatas**

**Erna Suciani, 2012**

**Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Dalam penelitian ini pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan pendapat para ahli. Untuk menguji validitas instrumen menggunakan validitas isi berupa *expert-judgement*, dalam hal ini adalah pakar dan guru. Pakar merupakan ahli sesuai dengan bidang keilmuannya dalam mengkaji suatu instrumen, sedangkan guru dinyatakan sebagai expert karena berpengalaman dilapangan. Penilaian dilakukan oleh 3 orang yang terdiri dari 1 orang dosen sebagai pakar dan 2 orang guru di SPLB- C YPLB Cipaganti Bandung.

Data yang diperoleh melalui expert judgement akan dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

b) Reliabilitas

Pengujian realibilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan Spearman Brown dengan menggunakan rumus:

$$r_{11} = \frac{2(r_{xy})}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas

Erna Suciani, 2012

Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$r_{xy}$  = indeks korelasi antara dua belahan instrument

Sebelum data dimasukkan keperhitungan tersebut, terlebih dahulu dihitung indeks korelasi antara dua belah instrumen (ganjil-genap) dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \times 100\%$$

keterangan:

N = Jumlah subjek/ sampel

X = Skor perilaku yang muncul pada item ganjil

Y = Skor perilaku yang muncul pada item genap

Untuk mengetahui kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,04 00	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

(Arikunto 2006: 276 )

## E. Teknik Pengolahan Data

Untuk mengolah dan menganalisis data yang telah terkumpul, teknik analisis

data yang digunakan adalah teknik analisis statistic deskriptif yaitu teknik analisis

Erna Suciani, 2012

Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

yang menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya, dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu. Data dari hasil penelitian dijabarkan secara detail dalam bentuk garfik atau diagram, bentuk garfik yang digunakan adalah grafik garis. Sehingga akan terlihat dengan jelas apakah ada pengaruh dari suatu intervensi terhadap *target behavior*.

pengolah data merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian untuk mengolah data yang didapat dari hasil penelitian di lapangan. Kegiatan ini merupakan upaya yang dilakukan oleh peneliti agar data yang telah terkumpul dapat ditarik suatu kesimpulan atau jawaban dari suatu permasalahan yang diteliti.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menghitung waktu atau durasi hasil pengukuran data pada fase A-1 (Baseline-1).
2. Menghitung waktu atau durasi hasil pengukuran data pada fase B (Intervensi).
3. Menghitung waktu atau durasi hasil pengukuran data pada fase A-2 (Baseline-2).
4. Membuat tabel perhitungan data pada fase A-1 (Baseline-1), B (Intervensi), dan A-2 (Baseline-2).
5. Menjumlahkan semua waktu atau durasi yang diperoleh pada fase A-1 (Baseline-1), B (Intervensi), dan A-2 (Baseline-2).

**Erna Suciani, 2012**

**Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SPLB- C YPLB Cipaganti**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

6. Membandingkan hasil waktu atau durasi pada fase A-1 (Baseline-1), B (Intervensi), dan A-2 (Baseline-2).
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara jelas perubahan yang terjadi pada setiap fase.
8. Gambar grafik perkembangan yang digunakan dalam mengolah data yaitu gambar grafik disain A-B-A

