BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Kosasih Djahiri (1992:1) metode adalah upaya melaksanakan atau mencapai sesuatu dengan menggunakan sejumlah teknik. Sedangkan teknik adalah suatu cara dalam mengerjakan atau mencapai sesuatu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal (*single subject research*), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat ada tidaknya dampak/hasil yang akan terjadi dari suatu perlakuan (intervensi/treatment) yang diberikan.

Tawney dan Gast (1984:10) mengemukakan bahwa *single subject research* merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (behaviour analytic). *Single subject research* mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individual. Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku.

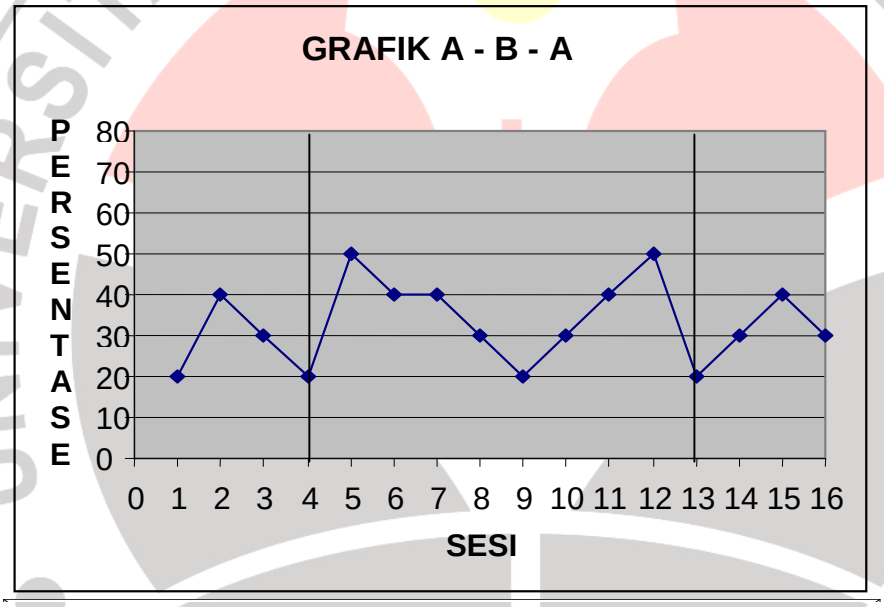
Sumanto (1995:135) menjelaskan bahwa:

"Desain subjek tunggal biasanya digunakan dalam penyelidikan perubahan tingkah laku dari seseorang yang timbul sebagai akibat beberapa intervensi atau treatment dan dapat dipakai apabila ukuran sample adalah satu".

A. Desain Penelitian

Menurut Arikunto. S (2006: 51) Desain penelitian adalah “rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan.

Dalam penelitian dengan metode eksperimen dengan subjek tunggal, desain yang akan digunakan adalah desain A –B –A, dimana desain ini dapat menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Desain ini memiliki tiga tahap, A-1 (Baseline 1), B (Treatment), A-2 (Baseline 2).



Grafik Tampilan desain A- B- A

Keterangan:

A = Baseline 1. Keadaan baseline yaitu keadaan subjek sebelum mendapat treatment. Subjek dipelakukan secara alami tanpa treatment yang diberikan secara berulang-ulang.

"Tujuan pengukuran baseline adalah memberikan deskripsi tingkah laku secara alamiah tanpa ada treatment yang berfungsi sebagai landasan pembanding untk penilaian keefektifan, pengukuran baseline diambil untuk menciptakan suatu pola". (Sumanto, 1995:138)

B = Intervensi yaitu keadaan treatment dimana subjek diberi perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat tingkah laku yang terjadi selama perlakuan diberikan.

A' = Baseline 2 merupakan pengulangan kondisi A yang dialkukan untuk memantau dan mengevaluasi sejauh mana intervensi/treatment dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Desain subjek tunggal ini menggunakan tipe garis yang sederhana (type simple line graph). Menurut Tawney & Gast (1984;144) terdapat beberapa komponen penting yang harus dipenuhi antara lain:

1. Absis, adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (mis. Sesi, hari dan tanggal).
2. Ordinat, adalah sumbu Y yang merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (mis. Persen, frekuensi dan durasi)
3. Titik awal, merupakan pertemuan antara sumbu X dan sumbu Y sebagai titik awal skala
4. Skala, garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran

5. Tabel kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya Baseline atau intervensi.
6. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul Grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segara diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat

B. Prosedur Penelitian

1. Menentukan baseline

Pada fase ini subjek diperlihatkan kartu suku kata (KV) untuk konsonan b, p, m, r, c yang digabung vokal a, i, u, e, o dengan dimulai dari huruf awal yang akan diberikan sesuai abjad/alfabet. Dimulai dengan suku kata (KV) bervokal a seperti ba, ca. ma, pa, ra yang termasuk kategori mudah. Kemudian dilanjutkan dengan suku kata (KV) dengan huruf vokal u (bu, cu, mu, pu, ru) selanjutnya adalah suiku kata (KV) dengan huruf vokal o dan I yaitu bo, co, mo, po, ro & bi, ci, mi, pi, ri dengan kategori kesulitan sedang. Terakhir adalah suku kata (KV) dengan konsonan e yaitu be, ce,. me, pe, re yang terjadi biasanya adalah anak kesulitan menggabungkan suku kata ini meskipun pada kenyataannya pelafalan suku kata tersebut sama dengan bunyi hurufnya. Pada setiap pertemuan, dalam satu hari anak diberikan 25 kartu suku kata sesuai dengan urutan yang tersebut diatas. Hal pertama yang dilakukan adalah anak dikondisikan agar dapat menyimak intruksi dengan baik. Pada saat kartu kata diberikan, anak melihat setiap suku kata yang ditunjuk untuk disebutkan. Anakpun diberikan kesempatan untuk dapat mengulang pelafalan dari suku kata yang ditunjukkan tanpa mengeja suku kata

secara terpisah. Untuk menentukan persentase keterampilan hasil membaca suku kata subjek dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian (dapat dilihat pada lampiran), besarnya persentase dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan : P = Persentase

N = Jumlah skor tertinggi

F = Jumlah skor yang didapat

2. Prosedur Intervensi

Pada fase ini anak cerebral palsy mulai diberikan perlakuan (treatment), tidak jauh berbeda pada pertemuan pertama pada fase intervensi, anak diperlihatkan kartu kata bergambar dimulai dari gabungan suku kata (KV) yang paling mudah sebagai gambaran bagi anak untuk dapat melanjutkan intervensi berikutnya. Pada fase ini juga anak diperlihatkan gambar animasi yang menjadi visual support berisi gambar sesuai dengan suku kata termudah diiringi dengan lagu untuk setiap kelompok suku kata berdasarkan huruf vokal yang dipakai yang membantu anak agar dapat menghafal dan melafalkan setiap suku kata yang telah diberikan pada fase baseline dengan media VCD . Pada fase intervensi, perlakuan diberikan dengan memperhatikan beberapa aspek yang dinilai dalam kriteria penilaian. Hal pertama yang dilakukan adalah mengkondisikan anak hingga posisi tepat berada di depan layar televisi dan siap untuk menyaksikan gambar animasi dalam VCD yang akan diputar. Pada kriteria penilaian, aspek pertama

yang dinilai adalah pelafalan setiap suku kata yang muncul pada layar, untuk itu maka anak dibimbing agar dapat melafalkan dengan benar setiap suku kata berbeda yang terdapat dalam gambar animasi berurutan, pembelajaran dilakukan dengan cara, gambar animasi di *pause* atau diberhentikan sementara pada setiap kemunculan gambar animasi berbeda, sehingga anak dapat melihat urutan suku kata pada setiap gambar animasi yang harus dilafalkan anak, dan apabila anak cerebral palsy tersebut mampu melafalkan semua suku kata dalam setiap gambar animasi dengan benar, maka anak akan memperoleh skor tertinggi 25 atau 100% dengan 2 kategori penilaian yaitu: 1) Keterampilan anak dalam menggabungkan konsonan dan vokal secara langsung, 2) Jumlah atau persentase suku kata yang dapat dikuasai dalam hal ini adalah 25 suku kata didapat dari jumlah suku kata yang diberikan dan dinilai ketika anak dapat melafalkan suku kata tersebut tanpa dibaca secara terpisah.

Setelah dijumlah aspek yang ada pada kriteria penilaian, selanjutnya diubah dalam bentuk persentase dengan rumus yang sama seperti pada baseline satu. . Pada fase ini merupakan fase pengulangan dari baseline satu, pada fase ini anak tidak diberikan perlakuan, hal pertama yang dilakukan adalah tetap sama yaitu mengkondisikan anak agar dapat berkonsentrasi untuk membaca kartu suku kata yang akan disuguhkan sesuai urutan huruf konsonan dalam alphabet yang akan diberikan, pada taraf ini digunakan untuk mengevaluasi sejauhmana metode cantol raudhoh yang didalamnya terdapat kartu suku kata bergambar, gambar animasi dan lagu dapat berpengaruh pada kemampuan anak cerebral palsy dalam keterampilan membaca suku kata. Terakhir hasil dari pelafalan anakpun dihitung atau dijumlahkan dalam bentuk skor dan dirubah dalam bentuk persentase dengan rumus yang sama dengan baseline satu dan intervensi.

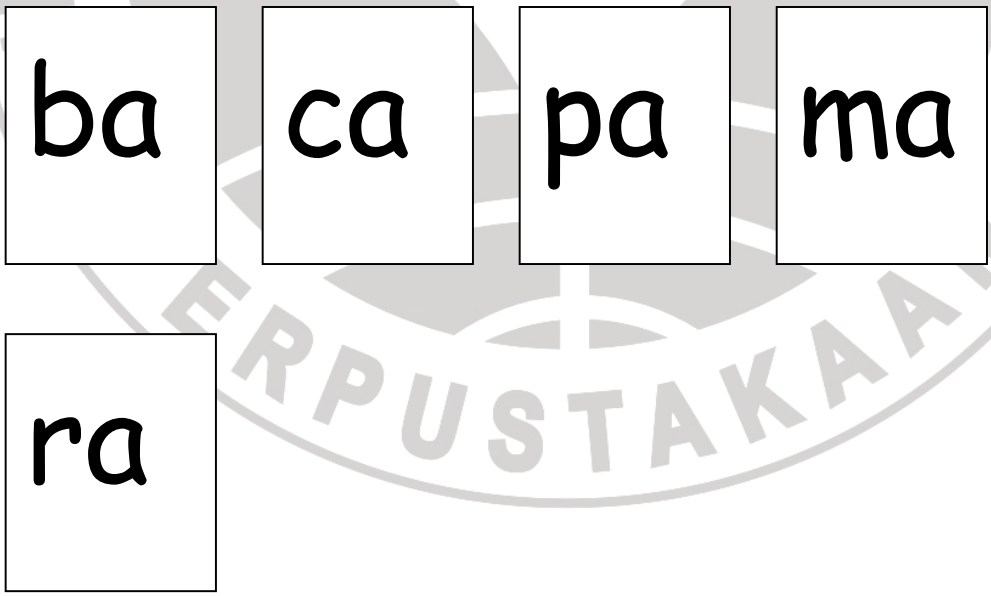
C. Instrument Penelitian

Instrumen (alat) yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) kartu suku kata dan 2) gambar animasi dalam kaset CD yang dilengkapi lagu

1. Kartu suku kata

Kartu suku kata adalah kartu yang didalamnya terdapat suku kata yang biasanya terdiri dari satu suku kata atau lebih. Kartu suku kata biasa digunakan untuk mempermudah pengajaran keterampilan membaca pada anak usia perkembangan. Dalam penampilan secara visual kartu suku kata ini dapat dilengkapi dengan gambar untuk mendukung visual support sebagai pemudah bagi anak menghafalnya ataupun hanya tampilan suku kata yang akan diajarkan saja tanpa ada gambar sebagai pendukung.

Contoh kartu suku kata:



2. Gambar animasi

Gambar animasi adalah gambar bergerak yang di dalamnya terdiri dari beberapa objek yang biasanya dapat ditemui dalam kehidupan sehari- hari yang bertujuan mempermudah anak untuk dapat mengenali dan menghafalnya, pada setiap penayangan gambar animasi dalam rangka melatih keterampilan membaca anak cerebral palsy, anak mendapatkan pengalaman- pengalaman visual di dalamnya seperti berbagai macam objek dan dalam setiap objek yang dimunculkan akan muncul pula suku kata yang berawlan sama dengan objek yang dimunculkan dan suku kata penyerta sesuai dengan huruf konsonan yang sedang divisualkan. Dalam meningkatkan keterampilan membaca suku kata anak cerebral palsy dibimbing untuk dapat melafalkan suku kata yang dilihat dalam gambar animasi dengan benar tanpa mengeja secara terpisah, selain visual support dalam gambar animasi itupun dilengkapi dengan lagu pengiring dalam setiap gambar sesuai suku kata yang ditampilkan agar anak dapat dengan mudah menghafal dan melafalkannya.

Gambar animasi digunakan sebagai media dalam melatih keterampilan anak cerebral palsy dalam membaca suku kata sederhana. Gambar animasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 gambar berbeda pada setiap kemunculan sesuai dengan urutan abjad konsonan yang akan diajarkan. Gambar animasi ini dilengkapi dengan lagu disetiap slide suku kata yang ditayangkan. Hal ini bertujuan untuk dapat mempermudah anak menghafal suku kata yang terdapat dalam kaset VCD tersebut.

3. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian adalah merupakan panduan dalam menentukan besar atau kecilnya skor yang di dapat anak dalam menguasai keterampilan membaca suku kata, kriteria penilaian dibuat berdasarkan banyaknya suku kata yang dapat dilafalkan oleh anak dengan benar.

Dapat dilihat dari kriteria penilaian di atas bahwa skor dibagi menjadi 2 kriteria, kriteria. satu adalah keterampilan anak dalam menggabungkan konsonan dan vokal secara langsung, kriteria dua adalah jumlah atau persentase suku kata yang dapat dikuasai dalam hal ini adalah 25 suku kata didapat dari jumlah suku kata yang diberikan dan dinilai ketika anak dapat melafalkan suku kata tersebut tanpa dibaca secara terpisah. Untuk merubah skor yang didapat siswa menjadi persentase maka, jumlahkanlah skor yang didapat oleh siswa dari dua kriteria penilaian di atas, lalu hitung dengan persentase yang di dapat siswa dengan rumus dibawah ini :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan : P = Persentase

N = Jumlah skor tertinggi

F = Jumlah skor yang didapat

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini sebanyak satu orang, yaitu anak Cerebral Palsy. Adapun data datanya adalah sebagai berikut :

Nama	: FH
Usia	: 12 tahun
Kelas	: IV SDLB

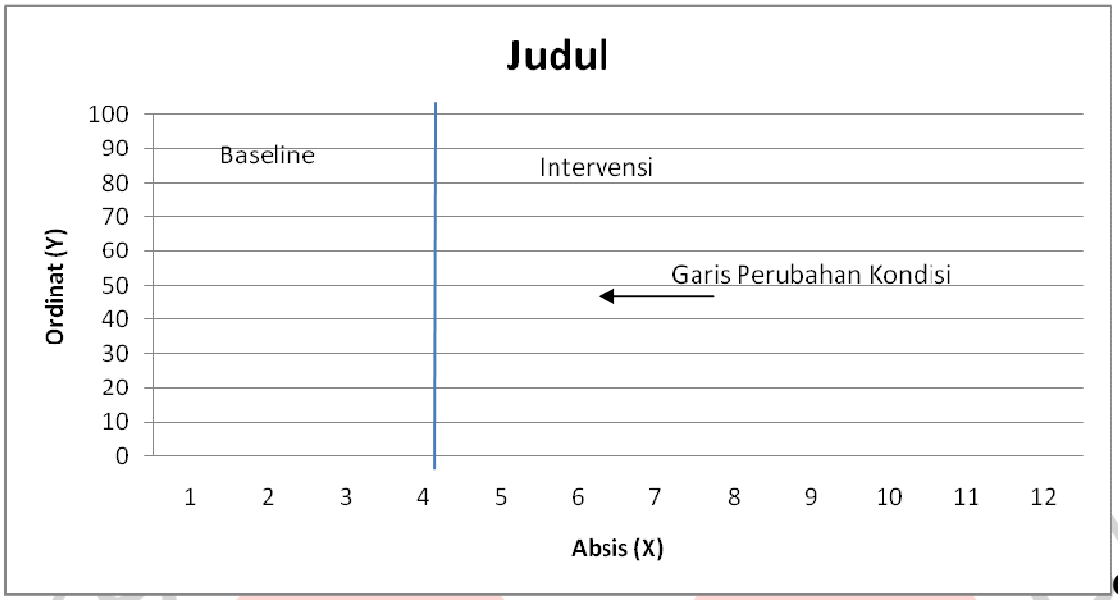
Karakteristik : Cerebral Palsy jenis Spastik belum bisa membaca

Perizinan dilaksanakan dari jurusan dan fakultas untuk mendapatkan SK pengangkatan pembimbing skripsi I dan II. Surat Pengantar ke Rektorat Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung. Selanjutnya mengurus surat perizinan ke Intansi Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Daerah, agar mendapatkan surat rekomendasi ke Kanwil Diknas Jabar yang memberikan rekomendasi ke SLB- B YPKB Bandung.

E. Pengolahan dan Analisis data

Tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan adalah analisis data, pada penelitian desain kasus tunggal akan terfokus pada data individu daripada data kelompok, setelah data semua terkumpul kemudian data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang komplek tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto 2005: 65). Adapun tujuan analisis data dalam bidang modifikasi perilaku adalah untuk dapat melihat sejauhmana pengaruh intervensi terhadap perilaku yang ingin dirubah atau target behavior. Metode analisis visual yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik, dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik khususnya grafik garis. Tujuan grafik dalam penelitian adalah peneliti dapat lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek secara efisien dan detail.

Bentuk dasar dari grafik garis yang digunakan dalam penelitian modifikasi adalah



Contoh grafik garis

UNIVERSITAS INDONESIA PERPUSTAKAAN