

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memperoleh pengetahuan dan pemecahan suatu masalah yang dihadapi dan dilakukan secara ilmiah sistematis dalam suatu kegiatan penelitian.

Pada hakekatnya setiap penelitian memiliki metode penelitian tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian itu sendiri.

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan single subject research (penelitian subjek tunggal).

Penelitian dengan menggunakan single subject research (SSR) dimana subjek atau partisipannya bersifat tunggal (bisa satu atau lebih).

Tawney dan Gast (Sunanto 2005:57) mengemukakan bahwa: "Single Subject Research merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (behavior analitik)". SSR mengacu kepada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subjek secara individual melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pada

desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku.

2. Desain Penelitian

Adapun pola desain eksperimen subjek tunggal yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain A-B-A, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan terikat.

Menurut Sunanto (2005:61-62) untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan desain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat di ukur 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).

B. Subjek Penelitian

Subyek yang diambil dalam penelitian ini berinisial RL yaitu seorang siswa kelas lima di SDN Sukanagalih I Pacet-Cianjur yang diidentifikasi memiliki perilaku agresif baik dalam segi fisik maupun psikis. Menyakiti atau melukai secara fisik yaitu memukul, menendang, mengganggu, menyerang, sedangkan melukai secara psikis yaitu mengancam, menghina, berkata kasar, dan mengolok-olok.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengamatan (observasi). Tindakan-tindakan observasional memudahkan pencatatan perilaku agresif pada saat perilaku itu berlangsung dalam konteks alamiah, misalnya ditempat bermain anak disekolah atau pada saat proses belajar mengajar dikelas. Mengobservasi perilaku dalam konteks alamiah memiliki kelebihan, yaitu informasi perilaku dapat dikumpulkan dengan cara tidak kentara sehingga pelakunya tidak menyadari bahwa perilakunya sedang catat.

Pengamatan merupakan suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara mengamati kejadian, menghitungnya, dan mencatatnya. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku agresif anak dalam menyakiti atau melukai orang lain secara fisik maupun psikis. Menyakiti atau melukai secara fisik adalah menendang, mengganggu, menyerang, memukul, sedangkan melukai secara psikis adalah mengancam, menghina, berkata kasar dan mengolok-olok sebagai target behavior dalam penelitian ini.

D. Instrumen Penelitian

Didalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi (pengamatan). Didalam pelaksanaan kegiatan, alat yang digunakan berupa cat yang memiliki variasi warna. Dalam melakukan

kegiatan finger painting pada tahap pengenalan anak akan membuat catnya sendiri dengan mencampurkan tepung terigu, air, dan pewarna makanan selanjutnya anak akan menggunakan cat tempura atau cat khusus untuk finger painting.

E. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan, maka dilakukan pengamatan dengan membandingkan hasil subjek penelitian pada waktu sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Setelah semua data telah terkumpul, kemudian data diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dan penyajian data diolah dengan menggunakan grafik. Penggunaan analisis grafik diharapkan dapat memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum diberi perlakuan (intervensi) maupun pada saat setelah diberi perlakuan, dan perubahan-perubahan yang terjadi setelah intervensi diberikan.

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

- a. Absis : Garis horizontal (X) yang memberikan keterangan waktu (sesi, hari dan tanggal).

- b. Ordinat : Garis vertical (Y) sebagai variabel terikat (persentase, frekuensi dan durasi).
- c. Titik awal : Merupakan pertemuan antara sumbu X dan sumbu Y sebagai satu titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
- d. Skala : Garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran.
- e. Label Kondisi : Yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya kondisi ke kondisi lainnya.
- f. Garis Perubahan Kondisi : Yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi yang lain.
- g. Judul Grafik : judul yang mengarah perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas terikat.

Sunanto (2005:41) mengatakan bahwa grafik garis biasanya dibuat untuk menampilkan data yang ditampilkan secara kontinyu. Grafik garis mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya yang paling penting adalah sudah familier pada pembaca, dengan demikian mudah dibaca dan dipahami.

2. Analisis Data

Dalam analisis data dengan metode analisis visual ada beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti, yaitu banyaknya data point (skor) dalam setiap kondisi, banyaknya variabel terikat yang ingin diubah, tingkat stabilitas dan

perubahan level data dalam suatu kondisi atau antar kondisi, arah perubahan dalam kondisi maupun antar kondisi.

Setelah semua data terkumpul, maka selanjutnya di analisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi.

Analisis dalam kondisi memiliki beberapa komponen yang meliputi:

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut.

b. Kecenderungan arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis sama banyak.

c. Tingkat Stabilitas (*Level Stability*)

Menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50 % di atas dan dibawah *mean*.

d. Tingkat Perubahan (*Level Chage*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data. Tingkat perubahan merupakan selisih antara data pertama dengan data terakhir.

e. Jejak Data (*Data Path*)

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun dan mendatar.

f. Rentang

Adalah jarak antara data pertamadengan data terakhir sama halnya pada tingkat perubahan (*level change*).

Sedangkan analisis antar kondisi meliputi komponen sebagai berikut:

a. Variabel yang diubah

Meliputi variabel terikat atau sasaran yang di fokuskan

b. Perubahan Kecenderungan Arah

Merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi.

c. Perubahan Stabilitas

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.

d. Perubahan Level Data

Menunjukkan seberapa besar data diubah.

e. Overlap Data

Data yang tumpang tindih atau Overlap antara dua kondisi terjadi sebagai akibat dari keadaan data yang sama pada kedua kondisi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data-data tersebut adalah:

- a. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline 1.
- b. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi.
- c. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline 2.
- d. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi baseline 1, kondisi intervensi dan baseline 2.
- e. Membandingkan hasil skor pada kondisi baseline 1, skor intervensi dan baseline 2.
- f. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
- g. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam desain A-B-A adalah dimana metode Finger Painting sebagai intervensi dalam mengurangi perilaku agresif anak memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi Pendahuluan

Studi pendahuluan lapangan bertujuan untuk mengetahui subjek dan memperoleh informasi tentang permasalahan yang dimilikinya.

2. Pengurusan surat izin

- a. Permohonan surat izin untuk melakukan studi pendahuluan di SDN Sukanagalih I Pacet-Cianjur.
- b. Permohonan surat izin mengadakan penelitian di SDN Sukanagalih I Pacet – Cianjur.
- c. Permohonan surat pengantar dari fakultas kepada rektor untuk pengangkatan dosen pembimbing.
- d. Permohonan surat pengantar dari fakultas kepada rektor untuk membuat surat pengantar kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Cianjur.
- e. Permohonan izin dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa Propinsi Jawa Barat untuk pengantar kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Cianjur sebagai rekomendasi penelitian di SDN Sunakagalih I Pacet-Cianjur.
- f. Surat izin penelitian dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Cianjur sebagai rekomendasi penelitian di SDN Sukanagalih I Pacet-Cianjur.

3. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan metode Finger Painting sebagai intervensi dalam mengurangi perilaku agresif anak memiliki dua tahap, yaitu:

a. Tahap Persiapan

- 1) Menyiapkan media seperti kertas, kain dan kayu.
- 2) Menyiapkan bahan-bahan untuk proses Finger Painting seperti, terigu, pewarna/pasta makanan dengan variasi warna dan air yang apabila dicampurkan akan menjadi cat dengan variasi warna yang telah dipilih sebelumnya dan beberapa wadah atau tempat untuk mencampur bahan cat.
- 3) Mengkondisikan subjek pada situasi belajar yang nyaman dan komunikatif antara peneliti dan subjek sehingga pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana yang telah diharapkan.
- 4) Menentukan tema yang akan di gambar/dibuat.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Subjek memilih diantara media yang telah disediakan, media apa yang akan di gunakan dalam proses Finger Painting.
- 2) Subjek mencampurkan terigu, pewarna/pasta makanan dan air ke dalam wadah yang telah disediakan.
- 3) Subjek bebas memilih warna yang akan ia gunakan dalam proses Finger Painting.
- 4) Setelah pencampuran bahan dilakukan sehingga menghasilkan sebuah cat, maka subjek mulai melakukan proses Finger Painting.

- 5) Peneliti memberikan waktu istirahat selama 1 menit setiap kali anak menyelesaikan per temanya, sebelum melanjutkan pada tema berikutnya.
- 6) Setiap kali intervensi, subjek akan mengerjakan tiga tema dalam proses Finger Painting. Dengan rata-rata per tema menggambar adalah 15 menit.

