

BAB III

METODE PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research*) yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan.

Desain yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tipe *multiple baseline cross variables* atau disebut juga dengan desain baseline jamak antar variabel, karena terdapat tiga *target behavior* yang akan dicapai, yaitu kemampuan membaca huruf, kemampuan membaca suku kata dan kemampuan membaca kata.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sunanto (2005:74) bahwa:

● Desain *multiple baseline cross variables* ini digunakan jika peneliti atau guru ingin mengubah perilaku dengan suatu intervensi dimana intervensi tersebut diperkirakan dapat memberikan efek terhadap dua atau lebih *target behavior*. Meskipun demikian *target behavior* tersebut harus saling *independent* agar dapat diketahui efek intervensi tersebut terhadap masing-masing *target behavior*.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain A – B. Desain A – B merupakan penelitian yang diharapkan dapat digunakan dalam menganalisis terjadinya suatu perubahan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan persentase.

Persentase merupakan satuan pengukuran variabel terikat yang sering

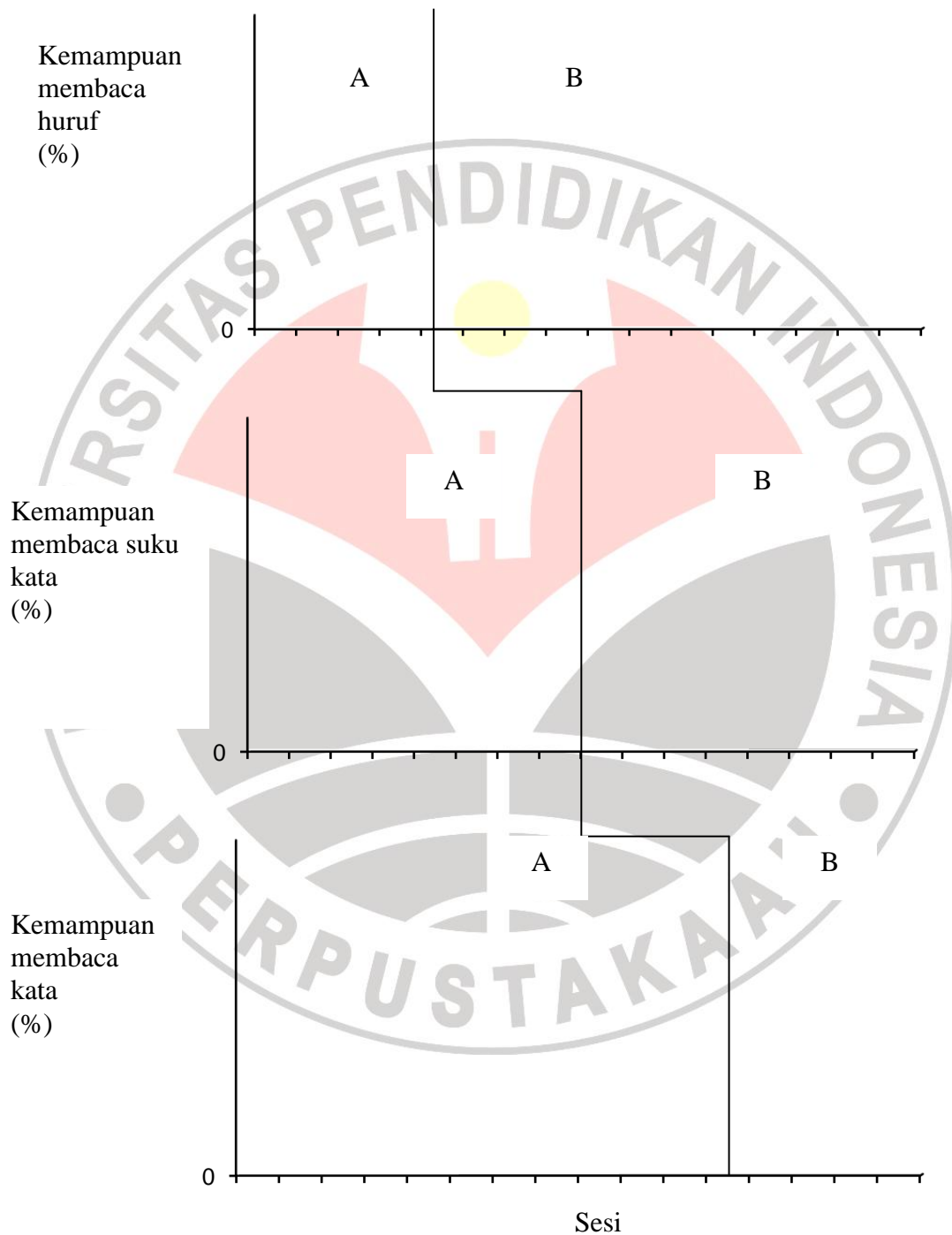
digunakan oleh peneliti dan guru untuk mengukur perilaku dalam bidang akademik maupun sosial. Persen menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemudian dikalikan dengan 100%. Kemudian setelah data terkumpul akan dianalisis ke dalam statistik deskriptif (Sunanto, 2005:27).

Menurut Sunanto (2005:72), desain multiple baseline merupakan desain yang memiliki validitas internal yang paling baik jika dibandingkan dengan desain yang lain. Ada tiga variasi atau tipe dalam desain multiple baseline jamak ini diantaranya yaitu *multiple desain cross variables* (desain baseline jamak antar variabel), *multiple desain cross conditions* (desain baseline jamak antar kondisi), dan *multiple desain cross subject* (desain baseline jamak antar subjek).

Desain yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tipe *multiple baseline cross variables* atau disebut juga dengan desain baseline jamak antar variabel, karena terdapat tiga *target behavior* yang akan dicapai, yaitu kemampuan membaca huruf, kemampuan membaca suku kata dan kemampuan membaca kata.

Desain ini terdiri dari dua tahapan kondisi yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Kondisi baseline merupakan pengamatan dan pengambilan data awal kemampuan membaca huruf, kemampuan membaca suku kata dan kemampuan membaca kata dari subjek tanpa pengaruh apapun.

Kondisi intervensi merupakan pemberian perlakuan atau *treatment*. Tampilan grafik dari desain *multiple baseline cross variables* seperti pada grafik 3.1



Grafik 3.1 Tampilan Desain Multiple Baseline Cross Variables

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran oleh pembaca, maka penulis membuat rumusan definisi operasional variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Variabel terikat dalam penelitian subjek tunggal biasanya disebut *target behavior* (Sunanto, 2005:12). Adapun variabel terikat atau *target behavior* dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan yang mencakup kemampuan membaca huruf, kemampuan membaca suku kata, dan kemampuan membaca kata. Variabel bebas dalam penelitian subjek tunggal biasanya disebut dengan intervensi (Sunanto, 2005:13). Adapun variabel bebas atau intervensi dalam penelitian ini adalah permainan Sirkuit Pintar.

1. *Target Behavior*

Mar'at (2009:80) menjelaskan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan seorang anak dalam hal membaca yang mencakup pengenalan bunyi huruf (fonem), penggabungan beberapa fonem menjadi suku kata dan kata.

Secara operasional, anak dikatakan mampu mengenal bunyi huruf (fonem) apabila ia mampu membaca huruf. Kemampuan membaca huruf dalam penelitian ini terdiri atas membaca lima huruf vokal (a, i, u, e, o) dan lima huruf konsonan (b, d, k, t, p). Dengan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 1 apabila anak membaca dengan benar, skor 0 apabila anak membaca

dengan salah. Maka jumlah maksimal kemampuan membaca huruf ini adalah 10. Sehingga anak dikatakan mampu membaca huruf dengan baik jika hasil penilaiannya mencapai 70%.

Kemampuan menggabungkan beberapa fonem menjadi suku kata, ditandai dengan kemampuan anak dalam membaca suku kata. Dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kemampuan anak membaca 10 suku kata berpola konsonan vokal yang terdiri atas lima huruf konsonan (b, d, k, t, p) dan lima huruf vokal (a, i, u, e, o). Dengan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 2 apabila anak membaca suku kata dengan lancar, skor 1 apabila anak membaca suku kata dengan mengeja, dan skor 0 apabila anak tidak mampu membaca. Maka jumlah skor maksimal tes kemampuan membaca suku kata ini adalah 20. Sehingga anak dikatakan mampu membaca suku kata dengan baik jika hasil penilaiannya mencapai 70%.

Kemampuan menggabungkan fonem menjadi kata ditandai dengan kemampuan membaca kata. Dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kemampuan membaca 10 kata dimana kata-kata tersebut disusun berdasarkan suku kata yang sudah dikenal oleh anak dan kata-katanya pun bermakna. Dengan penilaian sebagai berikut: skor 3 apabila anak membaca kata dengan lancar, skor 2 apabila anak membaca kata dengan mengeja, skor 1 apabila anak membaca huruf demi huruf tanpa dirangkaikan, dan skor 0 apabila anak tidak mampu membaca. Maka jumlah skor maksimal tes kemampuan membaca kata ini adalah 30. Sehingga anak dikatakan mampu membaca kata dengan baik jika hasil penilaiannya mencapai 70%.

2. Intervensi

Permainan Sirkuit Pintar adalah permainan hasil pengembangan dari permainan ular tangga, dimana papan permainan dibuat menyerupai sirkuit. Prinsip utama dalam permainan ini adalah pemain diminta untuk mencocokkan kata yang terdapat pada dadu dengan gambar yang terdapat pada papan. (Yusuf dan Auliya, 2011:21)

Permainan Sirkuit Pintar yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan yang telah diadaptasi. Kata-kata yang dipelajari dipilih berdasarkan kata yang sering dijumpai oleh anak dan memiliki makna.

a. Rancangan Permainan Sirkuit Pintar

1) Bengkel Ingatan

Bengkel ingatan adalah sebuah papan yang di dalamnya terdapat rangkuman dari materi yang tengah dipelajari. Bengkel ingatan ini berfungsi sebagai tahap persiapan sebelum memulai permainan Sirkuit Pintar. Selain itu, bengkel ingatan ini pun dapat digunakan ketika pemain tidak mampu membaca kata hasil lemparan dadu, pemain akan dibantu dengan kartu huruf, kartu suku kata dan kartu kata. Dimana pemain akan dibimbing untuk menguraikan kata tersebut menjadi huruf, suku kata, dan digabungkan kembali menjadi kata. Setelah pemain mampu membaca kata tersebut, maka pemain boleh melanjutkan permainannya tersebut. Bengkel ingatan yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari satu papan berukuran 30 x 25 cm, kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata dan kartu gambar.

2) Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan sejauh mana pemain akan memajukan mobilnya. Pada dadu terdapat nama dari gambar yang terdapat papan permainan Dadu yang digunakan berukuran 4 x 4 x 4 cm.

3) Papan permainan

Papan permainan ini merupakan papan yang didalamnya terdapat 57 kotak berukuran 4 x 4 cm. Di setiap kotak pada papan permainan akan diisi dengan gambar dari kata yang sedang dipelajari

4) Bidak Mobil

Bidak mobil digunakan untuk menunjukkan sejauh mana pemain telah memajukan mobilnya berdasarkan perolehan mata dadu.

b. Langkah-langkah Intervensi

- 1) Tahap pertama, subjek diberikan latihan membaca huruf, suku kata, dan kata yang ada di permainan Sirkuit Pintar dengan Bengkel Ingatan. Pada tahap ini subjek memperoleh gambaran mengenai materi yang akan diajarkan pada permainan Sirkuit Pintar.
- 2) Tahap kedua, setelah subjek memperoleh gambaran mengenai huruf, suku kata, dan kata yang akan diajarkan, kemudian subjek akan memantapkan informasinya tersebut melalui permainan Sirkuit Pintar.

- 3) Tahap ketiga, setelah permainan Sirkuit Pintar selesai, subjek akan diberikan tes kemampuan membaca permulaan sesuai dengan instrumen yang telah dibuat.

C. PROSEDUR PENELITIAN

Dalam penelitian ini sudah ditentukan *target behavior* yang akan diubah yaitu kemampuan membaca huruf, kemampuan membaca suku kata dan kemampuan membaca kata.

1. Fase baseline (A)

Pada fase awal ini subjek diminta untuk menjawab pertanyaan berupa tes dengan menggunakan kartu huruf, kartu suku kata, dan kartu kata, tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam hal membaca huruf, suku kata dan kata. Fase baseline ini, akan dilakukan selama empat sesi untuk membaca huruf, enam sesi untuk membaca suku kata, dan delapan sesi untuk membaca kata, dimana setiap sesi terdiri dari satu kali pertemuan atau satu hari. Dalam fase baseline ini subjek akan diberikan tes kemampuan membaca permulaan berupa 10 soal untuk mengukur kemampuan membaca huruf, 10 soal untuk mengukur kemampuan membaca suku kata, dan 10 soal untuk mengukur kemampuan membaca kata.

Ada beberapa tahap yang dilalui dalam fase baseline ini yaitu:

a. Tahap persiapan

Waktu yang dibutuhkan dalam tahap persiapan ini sekitar 10 menit,

adapun langkah-langkah kegiatannya adalah :

- Menyiapkan alat tes, yaitu kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata, alat tulis yang akan digunakan.
- Menyiapkan lembar penilaian.
- Mempersilahkan subjek masuk ke dalam ruangan.

b. Tahap Pelaksanaan

Waktu yang dibutuhkan untuk tahap pelaksanaan adalah 15 menit, adapun langkah-langkah kegiatannya adalah:

- Memberikan kartu soal satu persatu yang harus dijawab oleh subjek.
- Untuk menjawab setiap soal, subjek diberi waktu selama 30 detik.
- Peneliti mencatat nilai dari setiap jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.

c. Tahap akhir

Waktu yang dibutuhkan untuk tahap akhir adalah 10 menit, adapun langkah-langkah kegiatannya adalah:

- Subjek diminta keluar ruangan.
- Peneliti menjumlah skor yang diperoleh oleh subjek.

2. Fase Intervensi (B)

Dalam upaya pemberian intervensi atau pembelajaran dengan permainan Sirkuit Pintar terhadap subjek dan akan dilaksanakan selama 12 sesi untuk membaca huruf, 10 sesi untuk membaca suku kata, dan delapan

sesi untuk membaca kata, dimana setiap sesi terdiri dari satu kali pertemuan atau satu hari.

Tahap intervensi ini dilaksanakan dengan penerapan permainan Sirkuit Pintar. Adapun langkah-langkah dari setiap sesi intervensi adalah sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Waktu yang dibutuhkan dalam tahap persiapan ini adalah 10 menit, adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Menyiapkan permainan Sirkuit Pintar, papan permainan, dadu, Bengkel Ingatan, dan bidak.
- Menyiapkan alat tulis, lembar penilaian, dan *stop watch*.
- Mempersiapkan meja dan kursi yang akan digunakan.
- Subjek memasuki ruangan.
- Penjelasan ringkas mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

b. Tahap pelaksanaan

Waktu yang dibutuhkan dalam tahap pelaksanaan ini adalah 65 menit. Dengan tahapan sebagai berikut:

1) Tahap pertama

Subjek diberi latihan membaca huruf, suku kata dan kata yang ada di permainan Sirkuit Pintar dengan bantuan kartu gambar dan kartu kata.

Tahap ini akan dilakukan selama 10 menit dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- Guru menunjukkan kartu gambar yang dibawahnya ada nama kata dari gambar tersebut
- Siswa membaca kartu tersebut
- Siswa menguraikan dengan bimbingan kata yang ada pada Bengkel Ingatan menjadi huruf, kemudian membaca huruf tersebut satu persatu
- Siswa menggabungkan kembali huruf tersebut menjadi suku kata, kemudian membaca suku kata tersebut satu persatu
- Siswa menggabungkan suku kata tersebut menjadi kata kemudian membacanya kata tanpa gambar.

2) Tahap kedua

Setelah subjek memperoleh gambaran mengenai huruf, suku kata dan kata yang akan diajarkan, kemudian subjek memantapkan informasi tersebut melalui permainan Sirkuit Pintar. Tahap ini akan dilakukan selama 40 menit, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- Bersama-sama menentukan pemain pertama, kedua, dan selanjutnya.
- Siswa meletakkan Bidak Mobil pada kolom MULAI yang ada pada papan permainan.
- Siswa melemparkan dadu kata.
- Siswa memilih kartu kata yang sesuai dengan dadu hasil pelemparan.

- Siswa membaca kata pada dadu tersebut.
- Apabila siswa mengalami kesulitan, siswa akan dibimbing dengan menggunakan Bengkel Ingatan.
- Dalam Bengkel Ingatan, siswa akan dibantu membaca kata dengan bantu kartu gambar, kartu huruf, suku kata dan kata.
- Siswa membaca huruf-huruf pada kata tersebut.
- Siswa menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata.
- Siswa menggabungkan suku kata-suku kata tersebut menjadi kata.
- Setelah siswa mampu membaca kata, barulah ia memajukan bidak mobilnya ke kotak dengan gambar yang sesuai dari kata tersebut..
- Permainan dilanjutkan pada pemain selanjutnya.

3) Tahap ketiga

Setelah permainan Sirkuit Pintar selesai, subjek akan diberikan tes kemampuan membaca permulaan sama seperti pada fase baseline. Tahap ketiga akan dilakukan selama 15 menit.

c. Tahap Akhir

Waktu yang dibutuhkan untuk tahap akhir adalah 10 menit, adapun langkah-langkah kegiatannya adalah:

- Subjek diminta keluar ruangan
- Peneliti menjumlah skor yang diperoleh oleh subjek

D. SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak laki-laki kelas 4 SDLB. Kegiatan penelitian dilakukan di sekolah subjek, yaitu di SLB "Sabilulungan" Kabupaten Bandung. Berikut identitas dan karakteristik subjek penelitian.

1. Identitas Subjek

Nama Inisial : MIA
 Tempat tanggal lahir : Bandung, 26 September 2001
 Usia : 11 tahun
 Alamat : Kp. Bojong Tanjung, Ds. Sangkanhurip, Kec.
 Katapang, Kab. Bandung
 Kelas : 4 SDLB

2. Karakteristik Subjek

MIA sudah 2 tahun bersekolah di SLB "Sabilulungan", sebelumnya ia sempat bersekolah di SD, namun dikarenakan hambatan yang MIA alami dalam bidang akademik, menyebabkan MIA tertinggal jauh dari teman-temannya. Sehingga pada kelas 2 SD gurunya menyarankan agar MIA pindah sekolah ke SLB.

MIA mengalami kesulitan yang menonjol dalam hal membaca, ia belum menguasai huruf dari /a/ sampai /z/ dengan baik, khususnya untuk membedakan huruf b, d, p, e, dan t. Selain itu anak masih mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata

dengan pola konsonan vokal. Sehingga anak masih kesulitan dalam hal membaca. Anak memiliki konsentrasi yang cukup baik, ia senang dengan gambar-gambar dan warna. Anak sebelumnya sudah mendapat pembelajaran membaca permulaan baik dengan kartu kata dan dengan menggunakan buku 'Membaca Permulaan Jilid 1' yang sering digunakan di SD.

E. INSTRUMEN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data pada suatu penelitian (Arikunto, 2002:194). Instrumen atau alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian dan kemampuan membaca permulaan siswa tunagrahita ringan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi soal pada kondisi baseline dan intervensi. Untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah untuk mempermudah peneliti dalam mencapai tujuan yaitu:

1) Membuat Kisi-kisi

Kisi-kisi adalah gambaran rencana butir-butir soal yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item
A. Membaca permulaan	1 Membaca huruf	a Membaca lima huruf vokal (a, e, i, o, u)	1 s/d 5
		b Membaca lima huruf konsonan (b, d, k, p, t)	6 s/d 10
	2. Membaca suku kata	a. Membaca 10 suku kata berpola konsonan vokal	1 s/d 10
	3. Membaca kata	a. Membaca 10 kata yang terdiri atas konsonan dan vokal	1 s/d 10

2) Pembuatan Butir Soal

Pembuatan butir soal disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan pada kisi-kisi soal. Dalam aspek kemampuan membaca huruf akan dibuat 10 butir soal, dalam aspek kemampuan membaca suku kata akan dibuat 10 butir soal, dan untuk aspek kemampuan membaca kata akan dibuat 10 butir soal.

3) Menentukan Kriteria Penilaian Butir Soal

Adapun kriteria penilaian untuk masing-masing butir soal adalah sebagai berikut:

- a) Kriteria penilaian kemampuan membaca huruf

Skor 1 : jika siswa membaca dengan lancar

Skor 0 : jika siswa tidak dapat membaca

Skor maksimal : 10

b) Kriteria penilaian kemampuan membaca suku kata

Skor 2 : jika siswa membaca dengan lancar

Skor 1 : jika siswa membaca dengan mengeja

Skor 0 : jika siswa tidak dapat membaca

Skor maksimal : 20

c) Kriteria penilaian kemampuan membaca kata

Skor 3 : jika siswa membaca dengan lancar

Skor 2 : jika siswa membaca dengan mengeja

Skor 1 : jika siswa membaca huruf demi huruf tanpa dirangkai

Skor 0 : jika siswa tidak dapat membaca

Skor maksimal : 30

2. Pengolahan Instrumen

a. Validitas Instrumen

Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data instrumen diujicobakan terlebih dahulu validitasnya. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Ada beberapa cara pengujian validitas, salah satunya adalah validitas isi, uji validitas ini dengan cara menggunakan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek

yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2011:173-176).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *judgement expert* kepada tiga orang ahli, satu orang dosen Pendidikan Luar Biasa, dan dua orang guru di SLB "Sabilulungan". Skor hasil validitas tersebut kemudian diolah menggunakan rumus :

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

Keterangan :

F = jumlah cocok

N = jumlah penguji

P = persentase

Berdasarkan hasil *judgement expert* diperoleh hasil bahwa instrumen penelitian kemampuan membaca permulaan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data (hasil perhitungan dapat dilihat di lampiran).

b. Reliabilitas Instrumen

Suatu tes haruslah dapat dipercaya untuk mendapat nilai yang diinginkan. Realibilitas menunjukkan satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang

sesuai dengan kenyataan, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama (Arikunto, 2002:154).

Pengujian realibilitas dalam penelitian ini menggunakan pengujian realibilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach. Pengujian reliabilitas dengan teknik Alfa Cronbach dilakukan untuk jenis data interval (Sugiyono, 2008:359-365).

Adapun rumus Alfa Cronbach tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

k = mean kuadrat antara subjek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

s_t^2 = varians skor total

Rumus untuk varians total dan varians item :

$$s_t^2 = \sum \frac{x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2} \quad s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n}$$

Keterangan :

JK = Jumlah kuadrat seluruh skor item

JK_s = Jumlah kuadrat subjek

Untuk mengadakan klasifikasi analisis realibilitas maka dapat menggunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.2

Klasifikasi analisis reabilitas tes (Arikunto, 2002)

Nilai r	Interpretasi
0,000 – 0,199	Sangat rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi

Setelah hasil uji reabilitas diinterpretasikan, diperoleh hasil sangat tinggi, sehingga instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian (hasil perhitungan reabilitas dapat dilihat di lampiran).

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sudah ditentukan perilaku yang akan diubah atau *target behavior* yaitu kemampuan membaca huruf, suku kata dan kata anak tunagrahita ringan dengan menggunakan permainan Sirkuti Pintar. Berikut teknik pengumpulan data tersebut:

Pengumpulan data diperoleh dari tes hasil belajar pada saat kondisi baseline dan intervensi. Setelah peneliti mendapat hasil kemampuan awal membaca permulaan dari subjek penelitian, maka peneliti akan menghitung skor dari kemampuan subjek dalam membaca permulaan lalu mengubahnya dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan : P = Persentase

F = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor tertinggi

Setelah itu peneliti memasukkan data tersebut ke dalam lembar pencatat data, dimana lembar pencatat data tersebut juga akan digunakan pada fase baseline (A) dan intervensi (B) di setiap sesinya. Berikut format pencatatan.

Tabel 3.3

Format Pencatatan Data Setiap Sesi

Sesi	Skor			Persentase		
	Kemampuan membaca huruf	Kemampuan membaca suku kata	Kemampuan membaca kata	Kemampuan membaca huruf	Kemampuan membaca suku kata	Kemampuan membaca kata
1						
2						
dst						

F. Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif, berupa teknik menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang ada seperti apa adanya. Setelah itu hasil data yang didapat selama penelitian dituangkan dalam bentuk grafik, agar dapat memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum

diberikan perlakuan (baseline) dan saat diberikan intervensi. Bentuk grafik yang akan digunakan berupa grafik garis.

Sunanto (2005:93-103) menjelaskan bahwa ada dua cara dalam menganalisis data yang telah didapat selama di lapangan terdapat dua jenis, yaitu analisis dalam kondisi (masing-masing kondisi) dan analisis antar kondisi. Untuk lebih jelas, berikut uraiannya:

1. Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan kegiatan menganalisis data untuk mengetahui perubahan data dalam suatu kondisi, baik itu kondisi baseline maupun kondisi intervensi. Adapun komponen-komponen yang harus dianalisis diantaranya yaitu:

a. Panjang kondisi

Panjang kondisi sama halnya dengan panjang interval atau sesi dalam setiap kondisi, baik itu kondisi baseline maupun kondisi intervensi. Tidak ada ketentuan pasti harus berapa banyak sesi yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan. Tapi secara umum, panjang kondisi baseline terdapat tiga atau lima sesi. Yang menjadi pertimbangan bukanlah banyaknya sesi, melainkan tingkat kestabilannya. Sedangkan panjang pendeknya kondisi intervensi tergantung pada jenis intervensi dan target behavior yang ingin dicapai.

b. Kecenderungan arah

Yang dimaksud kecenderungan arah disini yaitu kecenderungan arah data pada suatu grafik. Kecenderungan arah data pada suatu grafik

sangat penting untuk memberikan gambaran perilaku subjek penelitian. Ada dua cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik, yaitu metode *freehand* dan metode *split middle*. Bila menggunakan metode *freehand*, cara yang digunakan yaitu menarik garis lurus yang membagi data point (sesi) pada suatu kondisi menjadi dua bagian sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut. Sedangkan bila menggunakan metode *split middle* yaitu dengan cara membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan stabilitas (*trend stability*)

Kecenderungan stabilitas dapat menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Untuk menentukannya, dapat dilakukan perhitungan dengan cara menghitung banyaknya data point yang berbeda dalam rentang, dibagi banyaknya data point yang ada dalam kondisi lalu dikalikan 100%.

d. Kecenderungan jejak data (*data path*)

Jejak data yaitu perubahan satu data ke data lain dalam sebuah kondisi. Berupa garis pada grafik yang ditarik dari titik sebuah data ke titik data lainnya. Sebenarnya jejak data sama halnya dengan kecenderungan arah. Terdapat tiga kemungkinan bentuk jejak data, yaitu menaik, menurun atau sama saja.

e. Level stabilitas dan rentang

Rentang merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir pada suatu kondisi yang dapat memberikan sebuah informasi. Informasi

yang didapat akan sama dengan informasi dari hasil analisis mengenai perubahan level (*level change*).

f. Perubahan level (*level change*)

Perubahan level dapat menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Untuk dapat menentukan perubahan level dengan cara menandai data hari pertama dan data hari terakhir pada suatu kondisi. Kemudian data terakhir dikurangi data pertama, berapa selisihnya. Bila hasilnya positif (+) artinya membaik, jika hasilnya negative (-) artinya memburuk, dan jika hasilnya sama saja (=) artinya tidak ada perubahan.

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi dilakukan untuk melihat perubahan data antar kondisi, misalnya peneliti akan menganalisis perubahan data antara kondisi baseline (A) dengan kondisi intervensi (B). Jadi sebelum melakukan analisis, peneliti harus menentukan terlebih dahulu kondisi mana yang akan dibandingkan. Untuk dapat mengetahui perubahan data antar kondisi tersebut, maka harus dilakukan analisis dari komponen-komponen sebagai berikut:

a. Jumlah variabel yang diubah

Untuk mengetahui seberapa efektif dan keberhasilan intervensi yang diberikan dalam suatu penelitian, maka sebaiknya variable terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Karena analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

Tapi bila variable terikatnya lebih dari satu, proses analisisnya dilakukan satu persatu.

b. Kecenderungan arah dan efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi baseline dengan kondisi intervensi dapat menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.

c. Perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya

Dari perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi dapat dilihat efek atau pengaruh intervensi yang diberikan. Hal itu terlihat dari stabil atau tidaknya data yang terdapat pada kondisi baseline dan data pada kondisi intervensi. Data yang ada dapat dikatakan stabil bila menunjukkan arah mendatar, menaik, dan menurun yang konsisten.

d. Perubahan level data

Perubahan level data dapat menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (baseline) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

e. Data yang tumpang tindih (*overlap*)

Data *overlap* menunjukkan data yang tumpah tindih. Artinya terjadi data yang sama pada dua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada dua kondisi tersebut. Semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguat dugaan tidak adanya

perubahan perilaku subjek pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi baseline lebih dari 90% yang tumpang tindih dari data pada kondisi intervensi, maka diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakini.

