

BAB III

METODE PENELITIAN

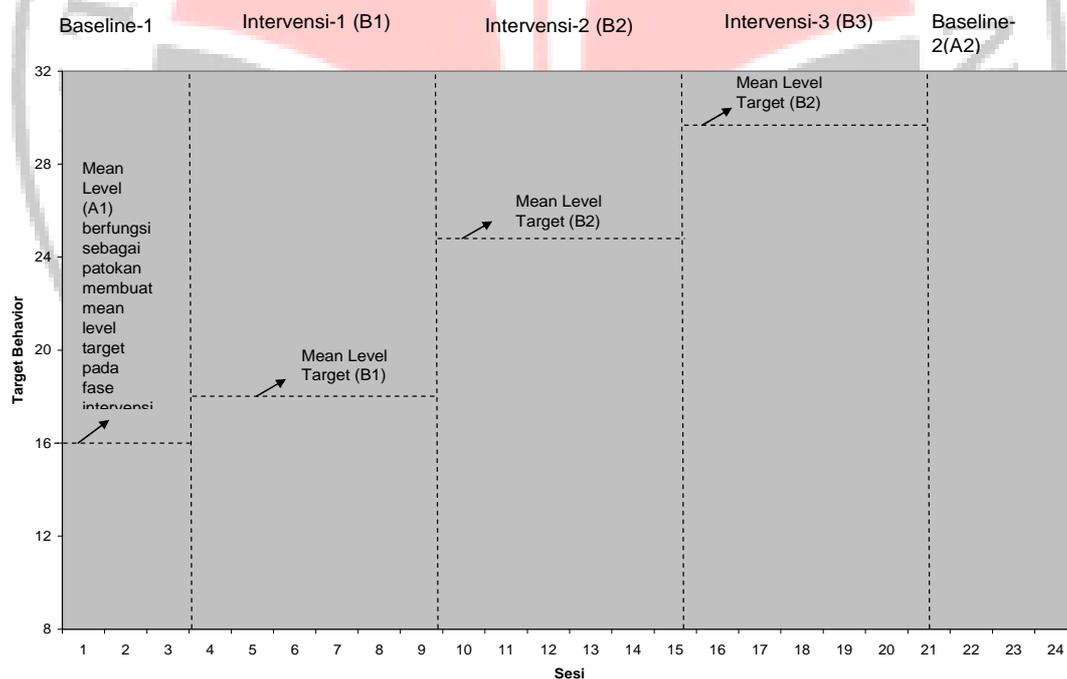
A. Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian dibutuhkan suatu metode yang akan digunakan. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemecahan masalah dari suatu fokus yang sedang diteliti agar mencapai target yang diharapkan. Pemilihan metode didasarkan pada rumusan masalah yang jawabannya akan dicari dan dibuktikan dengan peneliti. Metode adalah cara untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan suatu penelitian, Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen

Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, tujuan dari penggunaan metode eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan – perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen (Nazir, 2003:76). Eksperimen yang digunakan adalah penelitian subjek tunggal atau yang sering disebut dengan *Single Subject Research (SSR)*. *Single Subject Research (SSR)* “artinya penelitian ini dilakukan secara subjek per subjek, dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu (Tawney & David, 1987 ; 9)”. Alasan menggunakan SSR karena dengan metode ini dapat diketahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan yang diberikan terhadap perubahan subjek. Oleh karena itu, penelitian ini cocok menggunakan metode ekaperimental melalui pendekatan SSR.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *changing criterion design*. desain ini terdiri dari baseline-1 (A1), intervensi-1 (B1), intervensi-2 (B2), intervensi (B2) dan baseline-2 (B2). Pada fase intervensi peneliti menargetkan rata-rata (*mean level*) perolehan skor, pada intervensi-1 (B1) peneliti menargetkan rata-rata (*mean level*) tidak terlalu tinggi, ini dilakukan karena peneliti menganggap bahwa subjek masih dalam masa adaptasi pada perlakuan. Untuk intervensi – 2 (B2) dan intervensi – 3 (B3) target mean level peneliti naikkan, hal ini dilakukan karena subjek sudah mulai terbiasa oleh perlakuan. Tujuan dari *men level* target fase intervensi adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam satu fase intervensi.



Grafik 3.1
Changing Criterion Design
(Kazdin, 1994)

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 8 Sekolah Bintang Harapan Bandung berinisial B berjenis kelamin laki-laki dengan usia 15 tahun, dengan karakteristik yang sering muncul sebagai berikut:

1. Penggunaan Bahasa Tubuh dalam Interaksi dan Komunikasi

Eksprsi wajah : Anak menunjukkan kegembiraan apabila dia merasa senang dan apabila mendapatkan sesuatu yang diinginkan, kadang-kadang anak memperlihatkan senyum namun bukan untuk tujuan komunikasi; anak mampu tertawa tetapi tidak menunjukkan kegembiraan yang nyata; walaupun dalm keadaan jengkel hanya sedikit ekspresi muka yang menunjukkan kemarahan-kemarahannya, kadang-kadang anak menjawab apabila ditanya tentang kjadian sepanjang pergi namun dengan kalimat yang pendek, seperti: "B tadi lewat mana?" Jawabnya: "Sukajadi", sering anak menjawab namun jawabannya selalu tidak jelas. Kadang-kadang anak mengatakan rasa sakit pada tubuhnya, apabila meminati suatu obyek yang diminatinya. Kadang-kadang anak meminta benda yang diinginkannya tapi milik orang lain, anak tidak pernah mengobrol, apabila tidak menyukai sesuatu sering mengatakannya dengan lisan. Kadang-kadang anak membuat kata-kata sendiri kemudian tertawa, tapi hanya untuk dirinya sendiri.

Anak cenderung marah dengan cara memukul kepalanya dan mendorong orang atau benda apabila keinginannya tidak dipahami oleh lingkungannya. Kemampuan artikulasinya jelas mudah dipahami tetapi anak sulit untuk memahami kalimat yang panjang (kompleks).

2. Perilaku-Perilaku Yang Berkaitan Dengan Interaksi dan Komunikasi

Sering melakukan gerakan yang diulang-ulang seperti mengepak-ngepak tangan, memainkan tangan depan mata. Sering anak memperlihatkan kepasipan (kalau tidak di suruh), kadang-kadang anak marah-marah tanpa sebab, kadang-kadang anak memiliki ketrapakuan pada suatu obyek kadang-kadang anak memperlihatkan lebih baik berhubungan dengan benda daripada manusia, sering memperlihatkan lebih suka menyendiri daripada terlibat dalam kegiatan sosial, kadang-kadang anak menarik tangan orang lain untuk menarik benda yang diinginkan, tidak pernah bereaksi berlebihan terhadap cahaya, kadang-kadang anak memperlihatkan kesenangan yang luar biasa terhadap musik, kadang-kadang ada suara khusus yang mengganggu anak, kadang-kadang ada suara khusus yang mengganggu anak, kadang anak merespon sentuhan yang lain dengan memeluk kembali tetapi hanya pada orang-orang tertentu, kadang-kadang memperlihatkan keingintahuan yang jelas, tidak pernah memperlihatkan meniru perilaku guru, sering memperlihatkan kedekatan terhadap guru, sering menyukai permainan motorik yang sederhana (seperti: lempar tangkap bola). Tidak pernah bermain pura-pura, (sering) anak merasa tenang dan terfokus selama kurang lebih satu jam, (sering) pada saat marah, anak bisa tenang dalam sepuluh menit dengan bantuan guru, kadang-kadang anak mengawali interaksi dengan orang lain. Kadang-kadang anak memperlihatkan lingkaran komunikasi yang panjang (apabila sedang menuju tempat olah raga), apabila menginginkan benda yang diinginkan kadang anak merebutnya secara langsung, anak suka marah (tantrum) apabila merasa frustrasi

3. Perilaku yang Berkaitan dengan Keterampilan Hidup Sehari-hari

Di sekolah subjek menunjukkan keterampilan hidup sehari-hari bergantung pada pembantunya, tempat dll. Dimana ketika buang air kecil anak selalu minta ditemani

pembantunya, tergantung pada satu *toilet* tertentu jadi apabila olah raga yang tempatnya jauh dari sekolah subjek meminta ke sekolah untuk ke toilet yang biasa subjek gunakan. Pada kegiatan makan subjek tidak menyukai nasi, tetapi dapat makan sendiri tanpa bantuan, menyerobot minum apabila haus menemukan minuman yang bukan milik subjek, untuk kegiatan melepas an memakai baju anak selalu memita bantuan pembantunya sehingga menimbulkan ketrgantungan terutama baju berkancing anak selalu meminta bantuan pembantunya, untuk kegiatan mandi dibantu pembantunya.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Menentukan target behavior, target behavior yang diukur dalam penelitian ini adalah keterampilan menggunakan kemeja (melepas dan memakai kemeja), kedua target behavior tersebut dipecah menjadi *task analysis*, dengan urutan tugas sebagai berikut:
 - a. Keterampilan melepas
 - 1) Tangan kiri membuka lubang kancing dengan jari telunjuk
 - 2) Jempol tangan kiri mendorong kancing keluar setengah lubang kancing
 - 3) Tangan kanan membantu melepas kancing dengan jari jempol dan jari telunjuk
 - 4) Mengeluarkan lubang lengan kemeja , kedua tangan memegang bagian depan kemeja, secara bersamaan menarik keluar, sampai bagian kiri lengan kemeja keluar, tangan kiri membantu mengeluarkan lengan kemeja tangan kanan.
 - 5) Merapikan bagian lengan kemeja yang terbalik

6) Kedua tangan memegang kerah kemeja dan menggantungkannya

b. Keterampilan memakai

1) Mengambil baju dari gantungan

2) Memasukan baju sebelah kanan, tangan kiri memegang baju bagian pundak sebelah kanan.

3) Memasukan lubang baju sebelah kiri ke tangan kiri sebelah kiri, tangan kanan memegang baju bagian pundak sebelah kiri.

4) Merapikan baju bagian depan, dengan menggunakan kedua tangan

5) Melipat kerah baju

6) Membuka lubang kancing baju bagian depan, dengan menggunakan kedua tangan.

7) Memasukan kancing sampai setengah lubang kancing

8) Mendorong kancing masuk ke dalam lubang.

2. Menentukan penskoran (penilaian)

Disini peneliti menentukan skor (nilai) yang akan didapatkan oleh subjek, sebagai berikut:

Nilai 1 = Bila siswa tidak dapat sama sekli melakukannya

Nilai 2 = Bila siswa dapat melakukannya dengan bantuan peneliti, dengan bantuan intruksi dan perbuatan (Peneliti mencontohkannya)

Nilai 3 = Bila siswa dapat melakukannya hanya dengan bantuan intruksi

Nilai 4 = Bila siswa dapat melakukannya dengan mandiri

Penskoran diatas kedudukannya sama pada keterampilan melepas dan memakai kemeja yang membedakan adalah skor maksimum dan skor minimum karena dipengaruhi

tahap-tahapan yang berbeda pada kedua keterampilan melepas dan memakai, rinciannya sebagai berikut :

a. Melepas

Skor minimum : 6

Skor maksimum : 24

b. Memakai

Skor minimum : 8

Skor maksimum : 32

3. Memilih tim penilai

Peneliti meminta tiga guru sebagai penilai agar didapatkan suatu kesimpulan apabila ada perbedaan pendapat tentang keterampilan menggunakan kemeja pada subjek .

4. Proses pada fase baseline-1

Melakukan observasi, pengamatan terhadap keterampilan menggunakan kemeja (melepas dan memakai) yaitu peneliti meminta subjek melepas dan memakai kemeja.

Keterampilan menggunakan (melepas dan memakai) kemeja, diamati dengan cara mengintruksikan anak untuk melepas dan memakai kemeja. Langkah-langkah pemberian instruksi sebagai berikut:

- a. Meminta anak untuk melepas dan memakai contoh Bambang lepas/pakai kemejanya! apabila tidak bisa
- b. Intruksi lewat lisan dengan penjelasan uraian kerjanya apabila subjek tidak bisa dilanjutkan dengan
- c. intruksi lewat lisan dengan penjelasan uraian kerjanya sambil peneliti mencontohkannya apabila subjek tidak bisa.

- d. Peneliti membantu sepenuhnya
 - e. Pengamatan dilakukan oleh tim penilai, pada saat melakukan tes
 - f. Pada fase ini tidak ada perlakuan apapun.
5. Proses pada fase intervensi (B1,B2,B3)
- a. Periode 1 (5 menit), memberikan *treatment* pada anak. *Treatment* yang diberikan adalah dengan menggunakan media boneka. Adapun langkah-langkah perlakuan yang diberikan adalah sebagai berikut:
 - 1) Peneliti memperkenalkan bagian-bagian kemeja sebagai berikut : kerah, kancing, lubang kancing, lengan kemeja.
 - 2) Subjek menunjukkan dan menyebutkan bagian-bagian kemeja.
 - b. Periode 2 (20 menit), memberikan *treatment* pada anak. *Treatment* yang diberikan adalah dengan meminta anak untuk melepaskan dan memakaikan kemeja melalui media boneka. Adapun langkah- langkah perlakuan yang diberikan sebagai berikut:
 - 1) Peneliti memberikan boneka pada pangkuan subjek.
 - 2) Peneliti mengintruksikan subjek untuk melepas kemeja yang dikenakan boneka dengan sesuai dengan rincian tugas (*task analysis*) yang telah dibuat .
 - 3) Peneliti mengintruksikan anak untuk memakaikan kemeja pada boneka dengan sesuai dengan rincian tugas (*task analysis*) yang telah dibuat.
 - b. Periode 3 (5 menit), subjek beristirahat, peneliti meminta tim penilai masuk ruangan.

- c. Periode 4 (5 menit), Peneliti meminta subjek untuk melepas dan memakai kemejanya sendiri, pada saat ini peneliti melakukan hal yang sama melalui boneka, sedangkan tim penilai mencatat data

Gambar pada kondisi ini dapat dilihat pada lampiran

6. Proses pada fase baseline-2
- d. Pengamatan ulang dilakukan selama tiga sesi untuk melihat kemampuan subjek menggunakan (melepas dan memakai) kemeja.
- e. Pengamatan keterampilan menggunakan (melepas/memakai) kemeja dan pencatatan data sama pada fase baseline-1.

E. Tahap Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.

Sebelum memberikan perlakuan terlebih dahulu diadakan persiapan-persiapan yang menunjang terhadap proses pengumpulan data:

1. Tahap Persiapan Penelitian

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini, yaitu:

a. Penyusunan Rancangan Penelitian

Kegiatan ini merupakan tahap awal dari kerangka proses penelitian, berupa penyusunan rancangan penelitian yang akan diajukan ke dewan skripsi berkenaan dengan masalah yang akan diteliti.

b. Memilih Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil informasi, pengamatan, dan seleksi, peneliti memutuskan memilih anak autistik yang tidak dapat menggunakan (melepas/memakai) kemeja.

c. Mengurus Perizinan

Pengurusan surat-surat izin mulai dari jurusan dan berlanjut pada fakultas dan kemudian diteruskan pada instansi yang terkait guna memperlancar penelitian ini.

d. Mempersiapkan Alat Intervensi

Pada saat intervensi, alat yang digunakan adalah boneka

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan komunikasi dengan kepala sekolah dan wali kelas 2 SLTP, dalam rangka meminta izin untuk melakukan penelitian terhadap salah satu siswa di sekolah tersebut.
- b. Studi pendahuluan, pelaksanaan penelitian diawali dengan mengamati atau mengobservasi terhadap situasi/keadaan tempat subjek. Tempat dilakukannya penelitian yaitu di kelas.
- c. Melakukan penelitian dengan setting kelas yang berukuran 3 x 2.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul melalui instrumen , kemudian data tersebut diolah dan dianalisis kedalam statistic deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu. Pada penelitian SSR, analisis data dilakukan dengan subjek persubjek (Tawney dan Gast,1987: 188). Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah satu, sehingga analisis yang dilakukan hanya pada satu subjek.

Data diolah dan disajikan menggunakan grafik garis dan batang. Penggunaan analisis melalui grafik ini diharapkan akan lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen. Mengenai analisis dengan grafik ini Sunanto, Koji dan Nakata (2005: 36)

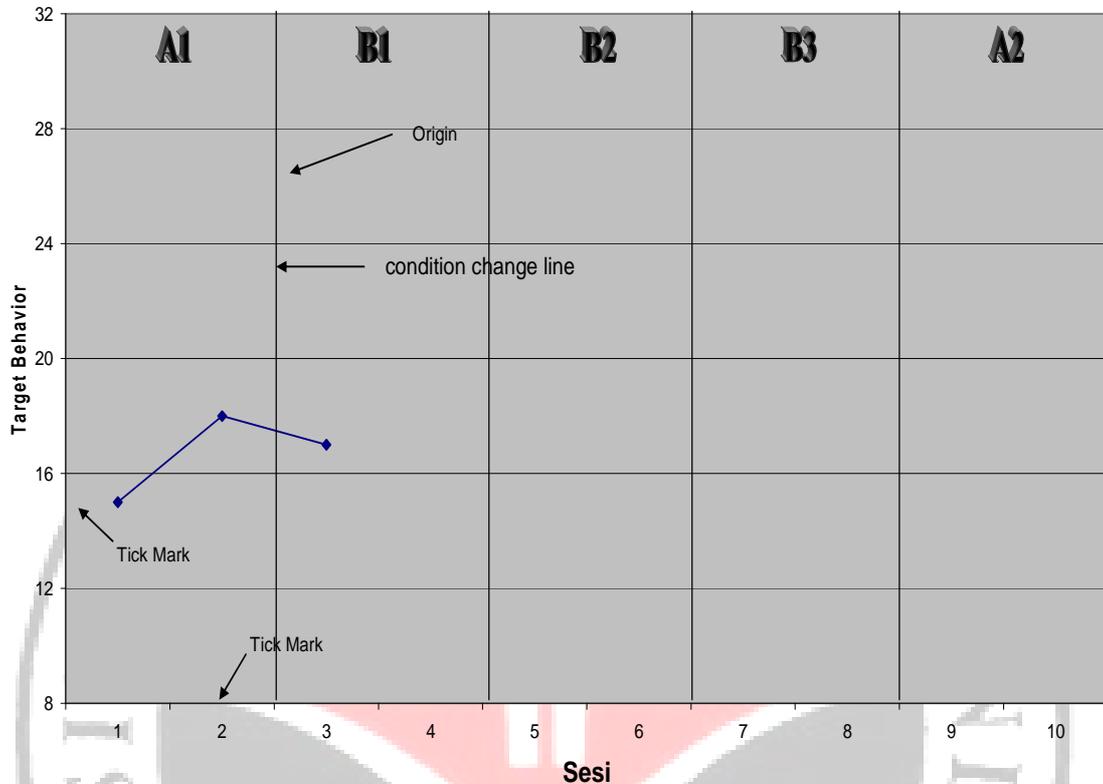
menyatakan, bahwa “dengan menampilkan grafik, peneliti akan lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek secara efisien, kompak, dan detail”. Grafik juga mempermudah mengkomunikasikan kepada pembaca mengenai urutan kondisi eksperimen, waktu yang diperlukan setiap kondisi, desain yang digunakan. Tawney dan Gast (1946: 143) mengemukakan beberapa fungsi grafik diantaranya:

1. Membantu mengelompokkan data selama proses pengumpulan data untuk
2. memudahkan pemberian nilai.
3. Dapat memperlihatkan ringkasan atau rangkuman berbentuk angka secara
4. Detail dan menggambarkan tingkah laku.

Tujuan penggunaan diagram garis dikemukakan oleh Sunanto, Koji dan Nakata (2005: 41), bahwa “Diagram garis lebih mudah dibaca dan lebih mudah dipahami, selain itu relative mudah dibuat”.

Tipe diagram yang digunakan dalam SSR ini, adalah tipe grafik garis yang sederhana (*type simple line graph*). Menurut Tawney dan Gast (1984: 144) terdapat beberapa komponen yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

Kemampuan Menggunakan Kemeja (Judul)



Grafik 3.2
Visual Analysis of Grafik Data

- 1) *Absis*: garis horizontal (x) yang memberikan keterangan waktu (sesi, hari, tanggal).
- 2) *Ordinat*: garis vertikal (y) sebagai variabel terikat (skor).
- 3) *Origin*: titik yang menyilang antara absis dan ordinat.
- 4) *Tick Mark*: nilai-nilai yang terdapat sepanjang garis absis dan ordinat yang menunjukkan nilai skala..

- 5) *Condition label*: satu atau dua kata yang menjelaskan masing- masing kondisi penelitian (baseline, social reinforcement, intervention).
- 6) *Condition change line*: baris vertical yang mengidentifikasi adanya perubahan akibat eksperimen.
- 7) *Key*: satu atau dua kata yang menjelaskan masing- masing kondisi penelitian (baseline, social reinforcement, intervention).
- 8) *Figure number and legend*: nomor ganda yang digunakan untuk menunjukkan nomor suatu grafik dan ulasan “legend” dengan memperlihatkan laporan singkat dan lengkap yang menggambarkan variabel bebas dan variabel terikat.

