

BAB III

METODE PENELITIAN

A. VARIABEL PENELITIAN

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen, termasuk penelitian dengan subyek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri sesuatu yang diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk kejadian yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka plastik. Media ini menjadi variabel yang akan dilatihkan kepada anak dalam pembelajaran.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah ketrampilan anak dalam memakai baju berkancing.

B. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu media pembelajaran boneka plastik dan keterampilan memakai baju berkancing.

1. Media Pembelajaran Boneka Plastik

Dalam pembelajaran ini media yang digunakan adalah boneka plastik yang mirip dengan anggota tubuh. Pada pembelajaran ini guru membuka pembelajaran

Sunarni, 2012

Penggunaan Media Boneka Plastik Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Memakai Baju Berkancing Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas II SDLB-C Tunas Harapan Karawang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan menunjukkan boneka plastik yang mirip anggota tubuh, kemudian guru menunjukkan bagian-bagian dari baju misalnya lubang kancing, kancing, kerah, lengan baju, dan saku baju, kemudian mempraktekan memakai baju pada boneka dengan langkah-langkah; 1) memasukkan tangan kanan boneka ke dalam lengan baju kanan boneka, 2) memasukkan tangan kiri boneka ke lengan baju kiri boneka, 3) memasukkan kancing baju boneka ke dalam lubang kancing baju boneka secara urut dari bawah ke atas dan 4) merapikan kerah baju boneka. Kemudian anak mempraktekan atau mencobakan memakai baju pada diri sendiri.

2. Keterampilan Memakai Baju Berkancing

Keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam memakai baju seragam sekolah yang berkancing. Keterampilan yang dimaksud yaitu agar anak dapat: 1) memasukkan tangan kanan ke dalam lengan kanan baju, 2) memasukkan tangan kiri ke dalam lengan kiri baju, 3) memasukkan kancing baju ke dalam lubang kancing baju secara urut, dari bawah ke atas dan 4) merapikan kerah, tanpa bantuan orang lain. .

C. METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian diperlukan cara untuk memecahkan masalah atau mencari penyelesaian masalah penelitian yang dihadapi. Metode penelitian menjadi unsur paling penting untuk mencapai hasil yang diharapkan. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Sunarni, 2012

Penggunaan Media Boneka Plastik Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Memakai Baju Berkancing Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas II SDLB-C Tunas Harapan Karawang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Metode eksperimen menurut Sumanto (1995:115) adalah: “penelitian memanipulasi variabel independen (suatu stimulasi, treatment atau kondisi eksperimental) kemudian mengobservasi pengaruh dari perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi yang dilakukan”. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui tentang seberapa besar pengaruh penggunaan media boneka plastik terhadap keterampilan memakai baju berkancing.

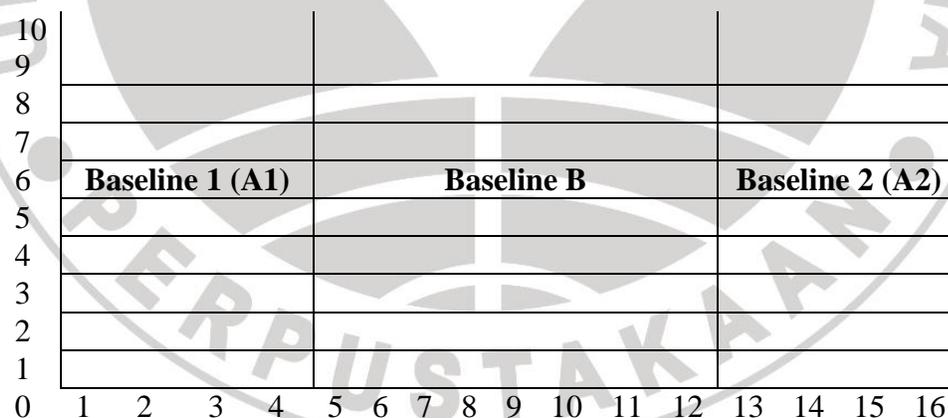
Metode eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan. Menurut M. Ali (1993:135) yang dimaksud dengan eksperimen yaitu “Metode penelitian yang menggunakan kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul untuk diamati dan dikontrol secermat mungkin sehingga dapat diketahui sebab akibat munculnya gejala tersebut”. Begitu juga menurut Sumanto (1995:115), menyatakan bahwa penelitian memanipulasi variabel independen (suatu stimulasi, treatment, atau kondisi eksperimental) kemudian mengobservasi pengaruh dari perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi yang dilakukan.

Dalam hal ini mengacu pada eksperimen dengan subyek tunggal, lazimnya disebut *Single Subject Research* (SSR). SSR adalah suatu metode eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya dampak yang terjadi dari suatu perlakuan (treatment) yang dilakukan berulang-ulang. Desain yang digunakan adalah desain A-B-A yang memiliki tiga fase, yaitu A-1

(baseline), B (intervensi), dan A-2 (baseline). Digunakan desain ini karena akan lebih mudah melihat sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas.

Desain A-B-A bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) terhadap variabel tertentu yang diberikan kepada individu. Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas (Sunanto, dkk. 2006:44).

Penelitian SSR dengan desain A-B-A juga bertujuan untuk memperoleh data sebelum subyek mendapatkan perlakuan atau intervensi, saat mendapatkan perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan, selanjutnya dilihat ada tidaknya pengaruh yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan. Secara visual desain A-B-A tersaji pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Desain A-B-A

Keterangan:

Baseline (A_1) yaitu keadaan subjek sebelum mendapat perlakuan dimana subjek diperlakukan secara alami tanpa perlakuan yang diberikan secara

Sunarni, 2012

Penggunaan Media Boneka Plastik Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Memakai Baju Berkancing Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas II SDLB-C Tunas Harapan Karawang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berulang-ulang sebanyak empat sesi. Sebagaimana yang dikemukakan Sunanto (2006:41) bahwa “baseline adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun”.

Intervensi (B) adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur dibawah kondisi tersebut (Sunanto, 2006:41). Tujuannya untuk melihat tingkah laku yang terjadi selama diberikan perlakuan. Intervensi yang diberikan dengan menggunakan media boneka plastik sampai menemukan kejegan.

Baseline (A₂) adalah pengulangan kondisi sebagai evaluasi pengaruh perlakuan yang telah diberikan terhadap kemampuan keterampilan memakai baju berkancing sebanyak empat sesi.

D. SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subyek penelitian tunggal (*Single Subject Research*) yaitu anak tunagrahita sedang kelas 2 SLB-C.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB-C Tunas Harapan Karawang, yang beralamat di jalan Malabar Karang Indah, Karawang.

E. INSTRUMEN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan pada waktu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kinerja. Jenis tes disini yaitu anak langsung diminta untuk praktek memakai baju berkancing. Tes dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan media boneka plastik terhadap keterampilan siswa dalam memakai baju berkancing. Alat tes ini dibuat berdasarkan kurikulum bina diri tahun 2006 yang kemudian dijudgment oleh dosen pendidikan luar biasa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini tersaji dalam Tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

No.	Masalah	Aspek yang Diteliti	Dapat	Tidak Dapat
1.	Bagaimana kemampuan menunjukkan bagian-bagian baju sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media boneka.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kancing baju. 2. Menunjukkan lubang kancing baju. 3. Menunjukkan bagian legan baju. 4. Menunjukkan bagian saku baju. 5. Menunjukkan bagian kerah baju. 		
2.	Bagaimana kemampuan keterampilan memakai baju berkancing sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media boneka.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukkan tangan kanan ke dalam legan kanan baju. 2. Memasukkan lengan tangan kiri ke dalam legan baju kiri. 3. Meluruskan posisi baju. 4. Memasukan kancing baju ke dalam lubang kancing baju secara urut dari bawah ke atas. 5. Merapihkan kerah baju. 		
3.	Bagaimana kemampuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kancing baju . 		

Sunarni, 2012

Penggunaan Media Boneka Plastik Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Memakai Baju Berkancing Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas II SDLB-C Tunas Harapan Karawang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	menunjukkan bagian-bagian baju saat diberikan pembelajaran dengan menggunakan media boneka.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menunjukkan lubang kancing baju. 3. Menunjukkan bagian legan baju. 4. Menunjukkan bagian saku baju. 5. Menunjukkan bagian kerah baju. 		
4.	Bagaimana kemampuan keterampilan memakai baju berkancing saat diberikan pembelajaran dengan menggunakan media boneka.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukkan tangan kanan ke dalam legan kanan baju. 2. Memasukkan lengan tangan kiri ke dalam legan baju kiri. 3. Meluruskan posisi baju. 4. Memasukan kancing baju ke dalam lubang kancing baju secara urut dari bawah ke atas. 5. Merapihkan kerah baju. 		
5.	Bagaimana kemampuan menunjukkan bagian-bagian baju sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media boneka.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kancing baju . 2. Menunjukkan lubang kancing baju. 3. Menunjukkan bagian legan baju. 4. Menunjukkan bagian saku baju. 5. Menunjukkan bagian kerah baju. 		
6.	Bagaimana kemampuan keterampilan memakai baju berkancing sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media boneka.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukkan tangan kanan ke dalam legan kanan baju. 2. Memasukkan lengan tangan kiri ke dalam legan baju kiri. 3. Meluruskan posisi baju. 4. Memasukan kancing baju ke dalam lubang kancing baju secara urut dari bawah ke atas. 5. Merapihkan kerah baju. 		

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan guna mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang

Sunarni, 2012

Penggunaan Media Boneka Plastik Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Memakai Baju Berkancing Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas II SDLB-C Tunas Harapan Karawang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

digunakan dalam penelitian ini berupa tes kinerja dimana siswa diminta untuk melakukan praktek memakai baju berkancing.

Peneliti menggunakan tes mulai dari tahap baseline 1, intervensi dan baseline 2 untuk mendapatkan skor siswa sebelum mendapatkan intervensi dan sesudah mendapatkan intervensi. Setelah semua data terkumpul kemudian dijumlahkan dan untuk menghitung persentase (%) dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

F. TEKNIK PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

Setelah seluruh data terkumpul, maka data tersebut akan diolah menggunakan persen/persentase. Persentase merupakan satuan pengukuran yang sering digunakan oleh peneliti dan guru untuk mengukur perilaku-perilaku dalam bidang akademik maupun sosial dan dianalisis ke dalam grafik dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi, adakah peningkatan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita sedang setelah diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu melalui media boneka plastik. Datanya dijabarkan dalam bentuk grafik atau diagram.

Menurut Pakasi (1970:150), grafik merupakan suatu cara untuk menggambarkan suatu keadaan yang bersangkutan dengan bilangan agar lebih mudah untuk dimengerti dan ditafsirkan. Sebelum dimasukkan ke dalam grafik, hasil tes

diolah menjadi skor dengan perhitungan yang sesuai dengan ketentuan rumus di dalam SSR.

Selanjutnya hasil perhitungan dimasukkan ke dalam grafik yang akan menggambarkan atau mendeskripsikan kondisi subyek dari mulai sebelum mendapatkan perlakuan hingga mendapatkan perlakuan.

Adapun langkah-langkah yang dapat diambil dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menjumlahkan hasil penskoran pada kondisi baseline 1 terhadap subyek penelitian yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.
2. Menjumlahkan hasil penskoran pada kondisi intervensi terhadap subyek penelitian yang dilakukan setelah menemukan keajegan .
3. Menjumlahkan hasil penskoran pada kondisi baseline 2 terhadap subyek penelitian yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.
4. Membuat tabel skor yang telah diperoleh pada kondisi baseline 1, intervensi, dan baseline 2.
5. Membuat grafik dari data yang telah diperoleh pada kondisi baseline 1, intervensi, dan baseline 2.