

BAB III

METODE PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk memperoleh pengetahuan atau pemecahan masalah yang sedang dihadapi, yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis dalam suatu kegiatan penelitian. Sugiyono berpendapat bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu (Sugiyono, 2008 : 1). Adapun 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 merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*Behavior Analytic*). Desain penelitian yang digunakan adalah desain A – B – A yang merupakan pengembangan dari desain A – B. Desain A – B – A merupakan penelitian yang diharapkan dapat digunakan dalam menganalisis terjadinya suatu perubahan. Prosedur dasarnya dari desain A – B – A yaitu pada kondisi baseline (A1) kemudian pada kondisi intervensi (B) dan pengukuran kembali pada kondisi baseline (A2). Tawney dan Gast dalam Sunanto (2005:61).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes (uji) dengan bentuk tes tertulis kemudian setelah data terkumpul akan dianalisis ke dalam statistik deskriptif. Single Subject Research mengacu pada strategi penelitian yang

dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subjek secara individu.

B. DESAIN PENELITIAN

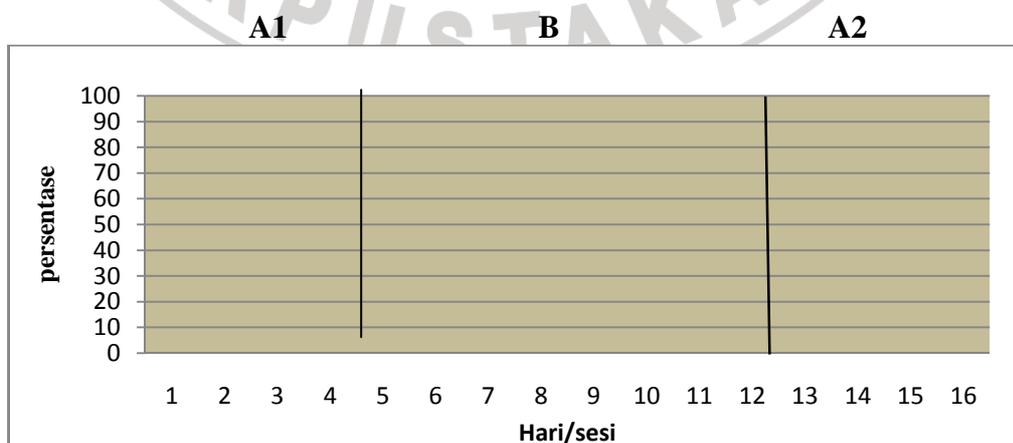
Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A – B – A. Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data subjek baik sebelum mendapatkan intervensi (A1), saat mendapatkan perlakuan (B), dan setelah mendapat evaluasi untuk baseline (A2).

Melalui desain A – B – A peneliti akan mendapatkan data-data dari hasil tes dan diolah menjadi skor. Karena dalam penelitian menggunakan bentuk instrument berupa tes ingatan visual. Tes memiliki arti “serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (Arikunto, 2002 : 127).

Secara visual desain A – B – A, dapat digambarkan sebagai berikut

Grafik 3.1

Desain A – B – A



Keterangan:

1. A1/Baseline 1

Adalah kondisi awal dimana subjek belum mendapat perlakuan/intervensi. Pengukuran pada fase ini dilakukan sebanyak 4 sesi, dengan durasi waktu yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2. B/Intervensi

Adalah kondisi kemampuan subjek dalam mengingat gambar binatang selama intervensi. Dalam fase ini, subjek diberi perlakuan/intervensi dengan memberikan permainan *puzzle* tangkai secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat kemampuan yang muncul selama intervensi diberikan pada subjek. Intervensi diberikan sebanyak 8 sesi yang setiap sesi diberi waktu 30 menit.

3. A2/Baseline 2

Adalah pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek yang dilakukan selama empat kali pertemuan dengan diberi waktu 30-45 setiap sesinya.

C. SUBJEK PENELITIAN

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 (dua) orang siswa dan siswi kelas TK 1 atau Persiapan 1 SLB-B Prima Bhakti Mulia. Penentuan subjek yang akan diteliti sangat penting karena berhubungan dengan sumber data yang akan diperlukan.

Subjek 1

Nama : DN

Jenis kelamin : Laki-laki
Kelas : TK 1
Tempat, tanggal lahir : Bandung, 20 Desember 2003
Alamat : Jl. Borobudur I/10 Pharmindo

Karakteristik : kemampuan DN dalam menulis sudah mandiri akan tetapi dalam proses menulis perhatian anak mudah teralihkan oleh hal-hal yang terjadi di sekitar kelas pada saat pembelajaran berlangsung sehingga dalam menuliskan nama benda terkadang hanya sebagian yang ditulis oleh anak. Terkadang anak tidak merasa percaya diri dan ragu-ragu apabila menuliskan nama benda ataupun dalam berhitung karena takut salah atau tidak tepat, sehingga sedikit-sedikit anak selalu menoleh ke arah guru untuk menanyakan apakah yang ditulis itu benar atau salah. Kesalahan yang sering dilakukan DN ialah menulis b dan p selalu tertukar dan huruf h selalu terbalik sehingga mirip dengan angka 4 lalu menulis angka 2 dan 3 sering terbalik dalam penulisannya. Dalam pengucapan atau artikulasi anak cukup bagus dan anak sudah mulai bisa membaca.

Subjek 2

Nama : HS
Jenis kelamin : Perempuan
Kelas : TK 1
Tempat, tanggal lahir : Bandung, 17 Mei 2004
Alamat : Jl. Begawan Sempani No. 21/66 Bandung

Karakteristik: kemampuan HS dalam menulis sudah mandiri akan tetapi dalam proses menulis anak lebih sering melamun dan bengong sehingga kurang fokus dan suka tertinggal oleh teman-temannya dalam menulis latihan. Anak kadang sering lupa dalam menulis nama benda padahal gambar benda yang dibuat sudah benar. Huruf b dan d sering tertukar. Dalam pengucapan atau artikulasi anak cukup bagus dan anak sudah mulai membaca.

D. TARGET BEHAVIOR

Perilaku sasaran dalam penelitian ini adalah anak mampu meningkatkan kemampuan ingatan visual.

E. TAHAP-TAHAP PENELITIAN

1. Persiapan

Sebagai langkah awal penelitian diperlukan persiapan untuk membantu kelancaran penelitian.

Tahap-tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Pengurusan Perizinan
 - 1) Permohonan surat pengantar dari jurusan untuk pengangkatan dosen pembimbing
 - 2) Permohonan surat pengantar dari fakultas kepada rektor untuk membuat surat pengantar ke kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat propinsi Jawa Barat
 - 3) Permohonan izin dari kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat propinsi Jawa Barat sebagai pengantar ke kepala Dinas

Pendidikan propinsi Jawa Barat sebagai rekomendasi penelitian di SLB-B
Prima Bhakti Mulia.

b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari tentang subjek yang akan diteliti. Studi pendahuluan dilakukan pada beberapa anak tunarungu dengan jenjang kelas yang berbeda dengan mengobservasi langsung.

2. Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan permainan *puzzle* tangkai sebagai intervensi dalam meningkatkan kemampuan ingatan visual anak tunarungu memiliki 3 tahap, yaitu: tahap persiapan, tahap intervensi, tahap evaluasi. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Menyiapkan tempat/ruangan, menyingkirkan benda-benda yang dapat mengalihkan perhatian anak.
- 2) Anak diharapkan pada situasi yang nyaman, rileks dan tidak merasa terpaksa sebelum memulai permainan *puzzle* tangkai tersebut.
- 3) Persiapan berlangsung 5-10 menit.

b. Tahap Intervensi

- 1) Peneliti duduk saling berhadapan dengan anak.
- 2) Peneliti memperlihatkan beberapa gambar binatang kepada anak.
- 3) Peneliti memperlihatkan *puzzle* tangkai yang bergambar binatang.
- 4) Peneliti menjelaskan mengenai aturan atau kegiatan yang harus dilakukan anak.

- 5) Setelah anak paham peneliti mulai melakukan intervensi, dimulai dengan mengenali kembali 2 buah gambar.
- 6) Pada saat 2 gambar itu diperlihatkan, peneliti menjelaskan tentang ciri-ciri gambar binatang tersebut.
- 7) Anak diminta untuk mengamati kedua gambar binatang tersebut.
- 8) Peneliti memperlihatkan *puzzle* tangkai yang setiap tangkainya ada potongan-potongan gambar binatang yang telah diperlihatkan sebelumnya, lalu peneliti meletakkan kembali potongan tangkai tersebut untuk menyusun ulang gambarnya.
- 9) Peneliti menutup 2 gambar binatang yang telah diperlihatkan sebelumnya.
- 10) Peneliti menyiapkan beberapa *puzzle* tangkai yang sudah diacak. Setelah itu lalu anak diminta menyusun tangkai-tangkai tersebut, supaya anak dapat mengetahui gambar binatang apa saja yang ada pada *puzzle* tangkai tersebut.
- 11) Setelah tangkai-tangkai tersebut sudah tersusun dengan benar berupa sederetan gambar binatang, lalu peneliti meminta kepada anak untuk mencoba mengenali gambar yang tadi telah diperlihatkan kepada anak.
- 12) Tahapan-tahapan berikutnya hampir sama pelaksanaannya seperti di atas namun perbedaannya terletak pada jumlah gambar yang harus dikenali oleh anak dan sebagai alternatif untuk melatih ingatan visual dengan mengingat pasangan gambar dan mengingat urutan gambar.

c. Tahap Evaluasi

- 1) Tahap evaluasi sebenarnya tercakup dalam pelaksanaan dalam artian evaluasi tidak secara tegas berdiri sendiri.
- 2) Penilaian jika anak dapat menjawab dengan benar mendapat nilai 1 pada tahap mengingat dua buah gambar, nilai 2 pada tahap mengingat tiga buah gambar, nilai 3 pada tahap mengingat empat buah gambar bila jawabannya benar, dan jika salah menjawab maka nilainya 0.

F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes (uji) tertulis. Dengan demikian maka akan diperoleh skor mengenai kemampuan mengingat dalam hal ini menjawab soal.

Adapun langkah-langkah pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan format pencatatan (*Formulir recording sheet for rate data*) yang akan digunakan dalam menskor kemampuan ingatan visual.
2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi adalah "...alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data pada suatu penelitian, agar pekerjaan menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah". (Suharsimi Arikunto, 2006 : 160). Instrumen atau alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Suharsimi Arikunto (2006 : 150) menjelaskan bahwa: "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat

lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu terdiri dari 3 macam yaitu mengingat kembali gambar binatang dengan cara menjawabnya yaitu dengan menceklis sederetan gambar binatang, mengingat pasangan gambar cara menjawabnya yaitu dengan memberi garis penyambung terhadap pasangan gambar binatang, mengingat urutan gambar dengan cara menuliskan urutan gambar pada kotak yang tersedia di bawah gambar binatang. Kemudian setelah data terkumpul akan dihitung dengan menggunakan rumus persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{tes yang dikerjakan dengan benar}}{\sum \text{tes keseluruhan}} \times 100\%$$

3. Kriteria Penelitian

Kriteria penilaian untuk mengingat gambar, mengingat pasangan gambar dan mengingat urutan gambar.

Tabel 3.1
Kriteria Penskoran Kemampuan Ingatan Visual

Aspek yang dinilai	Skor	
	Benar	Salah
A. Mengingat Gambar		
1. Mengidentifikasi/mengingat 2 dari 5 gambar binatang yang diperlihatkan kemudian.	1	0
2. Mengidentifikasi/mengingat 3 dari 6 gambar	2	0

binatang yang diperlihatkan		
3. Mengidentifikasi/mengingat 4 dari 7 gambar binatang yang diperlihatkan	3	0
B. Mengingat Pasangan Gambar		
1. Menjodohkan 2 gambar binatang sesuai dengan pasangannya, untuk dipasangkan kembali setelah dilakukan reposisi tempat.	1	0
2. Menjodohkan 3 gambar binatang sesuai dengan pasangannya, untuk dipasangkan kembali setelah dilakukan reposisi tempat.	2	0
3. Menjodohkan 4 gambar binatang sesuai dengan pasangannya, untuk dipasangkan kembali setelah dilakukan reposisi tempat.	3	0
C. Mengingat Urutan Gambar		
1. Mengurutkan gambar binatang sesuai dengan urutan gambar yang telah diperlihatkan sebelumnya sebanyak 2 gambar. Dengan cara mengisi angka-angka pada kotak sesuai dengan urutan yang telah diperlihatkan sebelumnya.	1	0
2. Mengurutkan gambar binatang sesuai dengan urutan gambar yang telah diperlihatkan sebelumnya sebanyak 3 gambar. Dengan cara mengisi angka-angka pada kotak sesuai dengan urutan yang telah diperlihatkan sebelumnya.	2	0
3. Mengurutkan gambar binatang sesuai dengan urutan gambar yang telah diperlihatkan sebelumnya sebanyak 4 gambar. Dengan cara mengisi angka-angka pada kotak sesuai dengan urutan yang telah diperlihatkan sebelumnya.	3	0

4. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang akan digunakan. Uji coba instrument dilakukan di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung.

Aspek-aspek yang dianalisa untuk menetapkan baik tidaknya butir soal adalah sebagai berikut:

a. Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mencari kesesuaian antara alat pengukuran dengan tujuan pengukuran atau ada kesesuaian antara pengukuran dengan apa yang hendak diukur. Uji validitas yang digunakan adalah validitas isi dengan teknik penilaian ahli (judgment). Menurut Sugiyono, (2008 : 141) “Untuk menguji validitas dapat digunakan pendapat dari ahli (expert-judgement)”. Para ahli dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Jumlah tenaga ahli yang dimintai pendapat adalah 2 orang dosen dan 1 orang guru TKLB 1 di SLB B Prima Bhakti Mulia.

Data yang diperoleh melalui expert-judgement akan dihitung dengan rumus:

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

Keterangan : P = Persentase

N = Jumlah skor tertinggi

F = Jumlah skor yang didapat

b. Reliabilitas *Stability*

Uji reliabilitas bertujuan untuk menentukan apakah instrumen penelitian yang dibuat dapat dipercaya atau tidak, untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. “Jika instrument yang dibuat dapat dipercaya atau reliabel, maka akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula” (Arikunto, 2006 : 178). Reliabilitas instrumen yang peneliti buat diuji tingkat reliabilitasnya dengan menggunakan metode tes ulang atau metode satu tes (*Test-retest method*) dengan cara mencobakan instrumen dua atau beberapa kali kepada sekelompok responden yang sama, instrument yang sama tetapi dalam waktu yang berbeda. Sugiyono (2008 : 130) menjelaskan bahwa: “ reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrument tersebut sudah dinyatakan reliabel”. Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen ini adalah rumus koefisien stabilitas:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY/N - (\bar{X})(\bar{Y})}{S_x S_y}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien reliabilitas instrumen
- N = banyaknya item
- X = skor uji instrumen 1 (yang pertama kali)
- Y = skor uji instrument 2 (yang kedua kali)
- S = standar deviasi dari skor total

G. ANALISIS DATA

Setelah semua data terkumpul melalui format pencatatan (*Formulir recording sheet for rate data*), kemudian data diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu.

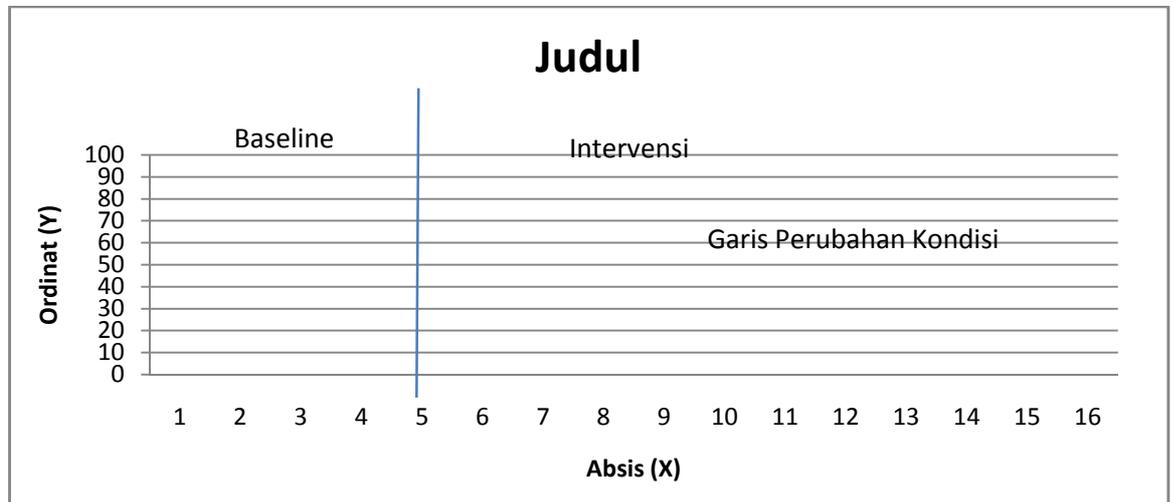
Pada penelitian SSR, analisis data dilakukan dengan subjek per subjek menurut Tawney dan Gast (1987) dalam (Ilham:2009). Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan sebanyak dua subjek, sehingga analisis dilakukan subjek per subjek.

Penyajian data diolah dengan menggunakan grafik/diagram. Penggunaan analisis dengan visual grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran stabilitas perkembangan kemampuan ingatan visual dari pelaksanaan sebelum diberi perlakuan maupun setelah diberi perlakuan.

Desain *Single Subject Research* ini menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*Type simple line graph*).

Grafik 3.2

Komponen Grafik Garis



Menurut Tawney dan Gast dalam Sunanto, (2005 : 37) terdapat beberapa komponen grafik yang harus dipenuhi antara lain sebagai berikut:

1. Absis adalah garis horizontal (X) yang memberikan keterangan waktu serta yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas (sesi, hari, tanggal)
2. Ordinat adalah garis vertical (Y) yang menunjukkan satuan variabel terikat (frekuensi, persen, durasi)
3. Titik awal merupakan pertemuan antara garis X dan garis Y sebagai titik awal
4. Skala garis-garis pendek pada garis X dan garis Y yang menunjukkan ukuran (0%, 25%, 50%, 75%,)
5. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen (baseline, intervensi)
6. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertical yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

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

1. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline-1 dari setiap subjek pada setiap sesinya

