

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen *Single Subject Research* (SSR). Metode penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran langsung efektif dalam meningkatkan keterampilan vokasional *handicraft decoupage* pada anak tunagrahita.

Menurut Rosnow dan Rosenthal (dalam Prahmana, R.C., 2021, hlm.9) bahwa secara garis besar desain penelitian eksperimen dibedakan menjadi dua kelompok yaitu:

1. Desain kelompok (*group desain*) yaitu memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu. Desain ini digunakan untuk membandingkan kinerja (*performance*) antar kelompok individu.
2. Desain subyek tunggal (*single subject design*) memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Tawney and Gas (dalam Heryati, E., Tarsidi, I., & Suherman, Y, 2022, hlm. 230) mengemukakan *Single Subject Research* (SSR) atau penelitian dengan subyek tunggal merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subyek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Menurut Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005) mendefinisikan *Single Subject Research* sebagai metodologi penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengevaluasi suatu intervensi yang dilakukan pada suatu subjek atau individu tunggal. Prahmana, R.C (2021, hlm.9) penelitian *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian subjek dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk

melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Single Subject Research* adalah penelitian eksperimen yang digunakan untuk melihat pengaruh dari suatu intervensi tertentu yang dilakukan secara berulang pada subjek penelitian. Dengan demikian, desain penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk melihat efektifitas atau pengaruh dari model pembelajaran langsung dalam meningkatkan keterampilan vokasional *handicraft decoupage* pada anak tunagrahita.

Keunggulan metode *Single Subject Research* adalah peneliti dapat melihat dengan cepat efek dari suatu intervensi dan cepat mengetahui apakah intervensi tersebut bekerja atau tidak. Hal ini sangat sesuai dengan terbatasnya jumlah subjek penelitian yang tersedia disekolah sehingga tidak dimungkinkan untuk dilakukan penelitian dengan sampel besar. Selain itu, dengan metode ini peneliti dapat mengamati perubahannya dari hari ke hari, apabila diperlukan perubahan maka dapat segera dilakukan perubahan pada hari berikutnya.

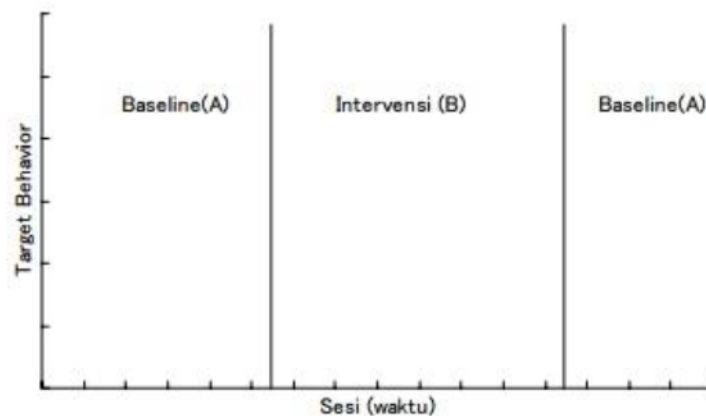
Hal ini yang membedakan dengan penelitian sampel besar yang membutuhkan waktu lama untuk menguji suatu intervensi dan melakukan analisis statistik serta pengetahuan yang diturunkan terbatas pada pernyataan dari efek intervensi suatu kelompok yang telah digenerasiliasi dan bukan pernyataan efek intervensi tiap individu subyek penelitian.

Berdasarkan alasan yang telah dipaparkan diatas, peneliti memilih menggunakan desain penelitian subjek tunggal (*Single Subjek Research*) dengan desain A-B-A.

Desain A-B-A

Desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain dasar A-B, yang mana terdapat pengulangan kondisi baseline setelah intervensi dilakukan. Pada desain ini dasar penarikan kesimpulan atas hubungan fungsional variabel dependen dan variabel independen lebih kuat dari pada desain A-B (Sunanto, Takeuchi & Nakata, 2005; Richard, 2018;

Fraenkel, Wallen & Hyun, 1993). Perilaku sasaran diukur berulang kali selama 3 tahapan yaitu pertama, kondisi baseline (A); kedua, kondisi intervensi (B) dan ketiga, kondisi dimana intervensi ditarik dan kembali ke kondisi semula atau baseline (A2) (Prahmana, R.C., 2021, hlm.12). Pada ketiga tahapan tersebut dilakukan pengukuran secara kontinyu dan hingga data stabil. Logika dari desain ini adalah apabila respon yang diinginkan atau pada perilaku sasaran terdapat perubahan yang terlihat selama intervensi ditarik dan kembali ke kondisi semula (baseline A2), maka dapat disimpulkan bahwa kemungkinan terdapat efek atas intervensi yang diterapkan atau terdapat hubungan fungsional antara variabel dependen dan independen. Prosedur desain reversal A-B-A dapat di visualisasikan berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Desain A-B-A

Keterangan:

- A-1 : Kondisi baseline dimana intervensi belum diberikan. Kondisi awal kemampuan anak tunagrahita dalam keterampilan vokasional *handicraft decoupage*.
- B : Intervensi yang diberikan setelah baseline. Intervensi diberikan kepada anak tunagrahita berupa penggunaan model pembelajaran langsung. Intervensi ini untuk meningkatkan keterampilan vokasional *handicraft decoupage*.

A-2 : Kondisi anak tunagrahita setelah diberikan intervensi menggunakan model pembelajaran langsung.

Menurut Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005, hlm. 60) untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan disain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini.

- a. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
- b. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil.
- c. Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil.
- d. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
- e. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2).

3.1.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari dua orang anak tunagrahita SMALB yang mengikuti vokasional *handicraft decoupage*.

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian

No	Inisial Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1	PN	XII	P
2	I	X	P

3.1.3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB B-C Purnama Cipanas Cianjur yang beralamat di Jl. Pahlawan, Kecamatan Cipanas, Kab. Cianjur, Jawa Barat 43253. Pemilihan lokasi ini dikarenakan dalam lokasi tersebut

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terdapat siswa tunagrahita dan peneliti menemukan permasalahan tentang model pembelajaran keterampilan vokasional.

3.2. Definisi Operasional

3.2.1. Definisi Operasional Variabel Bebas

Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Langsung atau dikenal dengan *Direct Instruction*. Menurut Trianto (dalam Pritandhari, 2017 hlm 50) model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar mengajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Joyce dalam (Sidik NH. & Winata, 2016) Model pembelajaran langsung terdiri dari lima tahap aktivitas yakni orientasi, presentasi, praktik yang terstruktur, praktik di bawah bimbingan, dan praktik mandiri. Model pembelajaran langsung yang dilaksanakan dalam penelitian ini terkait dengan pembelajaran vokasional *handicraft* pada anak tunagrahita.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran langsung keterampilan vokasional *handicraft decoupage* pada anak tunagrahita adalah sebagai berikut:

1. **Fase orientasi**, guru menentukan tujuan pembelajaran dan menentukan prosedur *handicraft decoupage*.
2. **Fase presentasi**, guru menjelaskan konsep atau keterampilan *handcraft decoupage*, menyajikan representasi visual atas tugas yang diberikan dan memastikan pemahaman.
3. **Fase praktik yang terstruktur**, guru menuntun kelompok siswa dengan contoh praktik beberapa langkah *handcraft decoupage*, lalu siswa merespon dengan pertanyaan dan diakhiri dengan memberikan koreksi terhadap kesalahan lalu memperkuat praktik yang benar.

4. **Fase praktik di bawah bimbingan guru**, dimana siswa berpraktik secara semi-independen, dilanjutkan dengan menggilir siswa untuk melakukan praktik dan mengamati praktik, lalu guru memberikan tanggapan balik berupa petunjuk.
5. **Fase praktik mandiri**, dalam tahapan ini siswa melakukan praktik secara mandiri di kelas atau di rumah, dan diakhir guru memberikan umpan balik terhadap hasil produk *decoupage* siswa.

3.2.2. Definisi Operasional Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Keterampilan vokasional *handicraft decoupage*. *Decoupage* adalah sebuah kerajinan atau bentuk seni yang memerlukan potongan-potongan bahan (biasanya kertas) yang ditempel pada objek dan kemudian dilapisi dengan beberapa lapis pernis atau pelitur (Nurlaila & Yulastri, 2017). Variabel ini akan diukur melalui tes kinerja/praktik yang melihat kemampuan siswa dalam melaksanakan langkah vokasional *handicraft decoupage*.

Indikator keefektifan peningkatan keterampilan *handicraft decoupage* siswa tunagrahita ini sebagai berikut:

1. Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam *handicraft decoupage*. Alat dan bahan yang dibutuhkan adalah:
 - a. Tissue bermotif
 - b. Objek yang akan dihias
 - c. Pernis
 - d. Gunting
 - e. Lem kertas
 - f. Kuas
 - g. Spons/rol kecil
2. Membersihkan objek yang akan dihias
3. Menggunting motif kertas tisu dengan estetika menggunakan gunting dengan cara memegang posisi gunting lebih miring ke sebelah kanan.

4. Membuat lem decoupage yang sesuai untuk objek hias.
5. Membubuhkan lem menggunakan spons dengan lapisan tipis lem pada permukaan objek dan bagian belakang kertas tissue.
6. Menempel kertas tisu pada objek.
7. Meratakan permukaan tissue pada objek dari bagian tengah permukaan ke arah luar menggunakan spons hingga tidak timbul lekukan dan kekusutan.
8. Mengeringkan lem hingga kering sempurna.
9. Mengoleskan lem kembali diatas permukaan tissue hingga merata dan tidak ada lekukan/kekusutan.
10. Mengeringkan lem lapisan kedua hingga kering sempurna.
11. Memberi lapisan varnish pada tissue yang telah kering hingga seluruh permukaan sekitar tissue tertutupi varnish.
12. Mengeringkan lapisan varnish hingga kering sempurna.

3.3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data Penelitian

3.3.1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Rosdiana & Rianto, 2020) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1. Kisi-kisi instrumen; 2. Tes perbuatan/unjuk kerja; 3. Lembar penilaian tes perbuatan/unjuk kerja.

Instrumen tes kinerja yang digunakan, memiliki rentang nilai dalam mengukur kemampuan anak dalam melaksanakan langkah-langkah keterampilan *decoupage* yang melihat dari tahap pertama (A-1) bagaimana kondisi awal anak, setelah itu melihat bagaimana kondisi anak diberikan suatu perlakuan dengan model *direct instruction* (B) , tahap terakhir berupa penilaian untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan yang dialami anak setelah diberi perlakuan (A-2).

Tes Praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi (Widiyanto, 2018, hlm 44).

3.3.1.1. Menyusun butir-butir soal

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes Kinerja Keterampilan Vokasional
*Handicraft Decoupage***

No	Variabel Terikat	Aspek	Indikator	No Butir
1	Keterampilan Vokasional <i>Decoupage</i>	1.1.Mempersiapkan alat dan bahan	1.1.1. Mampu mempersiapkan alat <i>decoupage</i> berupa gunting, kuas, dan sponge. 1.1.2. Mampu mempersiapkan bahan <i>decoupage</i> berupa kertas tisu, lem putih, pelitur/pernis, dan objek hias.	1 2
		1.2.Membersihkan permukaan objek hias	1.2.1. Mampu membersihkan permukaan objek yang akan dihias hingga bersih.	3
		1.3.Menggunting Tissue	1.3.1. Mampu membuat rancangan pola motif tisu yang bernilai estetika. 1.3.2. Mampu menggunting tisu sesuai pola yang dibuat/dipilih .	4 5

		1.4.Menempel Tissue	1.4.1. Mampu melarutkan lem putih dengan air sampai tekstur lem sedikit encer.	6
			1.4.2. Mampu membuka lapisan tisu hingga lapisan terakhir.	7
			1.4.3. Mampu mengoleskan lem putih menggunakan spons pada permukaan media hias dan pada permukaan belakang tissue dengan tepat.	8
			1.4.4. Mampu menempel pola tisu yang telah dibuat pada media yang telah diberi lem.	9
			1.4.5. Mampu meratakan tisu menggunakan jari tangan hingga permukaan tisu rapi dan rata (tidak menonjol).	10
			1.4.6. Mampu melakukan proses pengeringan lem hingga lem benar-benar kering.	11
			1.4.7. Mampu memberi lem pada permukaan tisu menggunakan spons dengan cara di tap-tap hingga semua	12

			permukaan tisu tertutupi lem. 1.4.8. Mampu melakukan proses pengeringan lem hingga lem benar-benar kering.	13
		1.5.Pernis (<i>Finishing</i>)	1.5.1. Mampu mengoleskan pernis menggunakan kuas pada permukaan tisu yang telah kering. 1.5.2. Mampu melakukan proses pengeringan hingga pernis kering sempurna.	14 15

Tabel 3. 3 Butir Instrumen Tes Kinerja Keterampilan Vokasional Handicraft Decoupage

Butir Soal	Skor			Keterangan
	0	1	2	
1. Mempersiapkan alat <i>decoupage</i> dengan lengkap berupa gunting, kuas, dan spons.				
2. Mempersiapkan bahan <i>decoupage</i> dengan lengkap berupa kertas tisu, lem putih, pelitur/pernis, dan objek hias.				
3. Membersihkan permukaan objek yang akan dihias hingga bersih menggunakan lap atau tisu biasa.				

4. Membuat rancangan pola motif tisu pada objek hias dengan memperhatikan estetika.				
5. Menggunting tisu sesuai pola yang dibuat/dipilih menggunakan gunting dengan cara memegang posisi gunting lebih miring ke sebelah kanan hingga rapi.				
6. Melarutkan lem putih dengan air hingga tekstur lem yang tepat (sedikit encer).				
7. Membuka lapisan tisu dengan rapi (tidak sobek) hingga lapisan tisu terakhir.				
8. Mengoleskan lem putih dengan tipis pada permukaan objek dan bagian belakang kertas tissue menggunakan spons dengan rapi.				
9. Menempel potongan tisu sesuai pola pada objek hias yang telah diberi lem dengan rapi.				
10. Meratakan permukaan tissue pada objek dari bagian tengah permukaan ke arah luar menggunakan spons hingga tidak timbul lekukan dan kekusutan.				
11. Mampu melakukan proses pengeringan lem hingga lem benar-benar kering.				

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

12. Mengoleskan lem kedua pada permukaan tisu menggunakan spons dengan cara di tap-tap hingga semua permukaan tisu tertutupi lem.				
13. Mengeringkan objek hias menggunakan alat pengering hingga lem diatas permukaan tisu kering sempurna.				
14. Mengoleskan pernis menggunakan kuas pada tisu yang telah kering dengan rapi dan merata.				
15. Melakukan proses pengeringan hingga pernis kering sempurna.				

Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian

No Butir	Skor 0	Skor 1	Skor 2
Kriteria	Tidak mampu Subjek tidak dapat melakukan keterampilan yang dimaksud sama sekali.	Mampu dengan bantuan Subjek dapat melakukan keterampilan yang dimaksud dengan tepat tetapi memerlukan	Mampu tanpa bantuan (berhasil) Subjek dapat melakukan keterampilan yang dimaksud dengan tepat tanpa bantuan

		perbaikann atau bantuan	
1	Subjek tidak mampu mempersiapkan alat yang dibutuhkan dengan lengkap (kurang dari 3 alat).	Subjek mampu mempersiapkan alat yang dibutuhkan dengan lengkap (3 alat) dengan bantuan/ dengan diberitahu.	Subjek mampu mempersiapkan alat yang dibutuhkan dengan lengkap (3 alat) tanpa bantuan.
2	Subjek tidak mampu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan dengan lengkap (kurang dari 4 bahan).	Subjek mampu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan dengan lengkap (4 bahan) dengan bantuan/ dengan diberitahu.	Subjek mampu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan dengan lengkap (4 bahan) tanpa bantuan.
3	Subjek tidak membersihkan dahulu permukaan objek yang akan dihias.	Subjek membersihkan objek yang akan dihias dengan cara yang kurang tepat (tidak menggunakan alat pembersih seperti tisu/lap).	Subjek membersihkan objek yang akan dihias menggunakan lap atau tisu hingga permukaan objek bersih.
4	Subjek tidak mampu membuat rancangan pola motif tisu yang	Subjek mampu membuat rancangan pola motif tisu dengan penempatan	Subjek mampu membuat rancangan pola motif tisu dengan penempatan motif

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	indah dengan penempatan yang tidak beraturan.	motif yang beraturan tetapi kurang indah/variatif.	yang beraturan dan indah.
5	Subjek memotong tisu tidak menggunakan gunting (dengan cara di robek) tidak sesuai pola dan dengan hasil yang tidak rapi.	Subjek memotong tisu menggunakan gunting sesuai pola dengan hasil yang belum rapi (harus diperbaiki).	Subjek memotong tisu menggunakan gunting cara memegang posisi gunting lebih miring ke sebelah kanan sesuai pola dengan hasil yang rapi.
6	Subjek melarutkan lem dengan air yang terlalu banyak sehingga lem tidak bisa digunakan.	Subjek melarutkan lem dengan air hingga tekstur lem kurang encer sehingga membutuhkan bantuan/perbaikan.	Subjek mampu melarutkan lem dengan air hingga tekstur lem sedikit encer (dengan tepat).
7	Subjek hanya mampu membuka lapisan tisu sebanyak kurang dari 3 lapisan walaupun sudah dengan bantuan.	Subjek mampu membuka lapisan tisu dengan baik (tidak sobek) sebanyak 3 lapisan dengan bantuan.	Subjek mampu membuka lapisan tisu dengan baik (tidak sobek) sebanyak 3 lapisan tanpa bantuan.
8	Subjek mengoleskan lem putih hanya pada	Subjek mampu mengoleskan lem pada kedua bagian	Subjek mampu mengoleskan lem pada kedua bagian

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	salah satu bagian saja dan lem dioleskan dengan tidak rapi.	menggunakan spons tetapi masih kurang rapi.	menggunakan spons dengan hasil yang rapi.
9	Subjek tidak mampu menempelkan potongan tisu dengan rapi.	Subjek mampu menempelkan potongan tisu dengan rapi tetapi dengan perbaikan/bantuan.	Subjek mampu menempelkan potongan tisu sesuai pola dengan rapi
10	Subjek tidak mampu meratakan tisu yang telah di tempel dengan cara yang tepat yaitu menggunakan spons dari bagian tengah permukaan ke arah luar sehingga tisu tidak rata atau terdapat lekukan dan kekusutan.	Subjek mampu meratakan permukaan tisu dengan yang telah di tempel dengan cara yang tepat yaitu menggunakan spons dari bagian tengah permukaan ke arah luar tetapi dengan hasil yang kurang rapi (masih terdapat lekukan/kekusutan).	Subjek mampu meratakan permukaan tisu dengan yang telah di tempel dengan cara yang tepat yaitu menggunakan spons dari bagian tengah permukaan ke arah luar tetapi dengan hasil yang rapi (tidak terdapat lekukan/kekusutan)
11	Subjek tidak mampu melakukan pengeringan dengan tepat.	Subjek mampu melakukan pengeringan dengan baik tetapi disertai perbaikan.	Subjek mampu melakukan proses pengeringan dengan hasil lem benar-benar kering.

	Objek hias masih basah.		
12	Subjek tidak mampu mengoleskan lem ke permukaan tisu dengan cara yang tepat dan hasil yang tidak rapi (sebagian besar permukaan tidak tertutup lem).	Subjek mampu mengoleskan lem dengan cara yang tepat tetapi dengan hasil yang masih kurang rapi.	Subjek mampu mengoleskan lem dengan cara yang tepat tetapi dengan hasil yang rapi dan seluruh permukaan tisu tertutupi lem..
13	Subjek tidak mampu melakukan pengeringan dengan tepat. Objek hias masih basah.	Subjek mampu melakukan pengeringan dengan baik tetapi disertai perbaikan.	Subjek mampu melakukan proses pengeringan dengan hasil lem benar-benar kering.
14	Subjek tidak mampu mengoleskan pernis menggunakan kuas dengan hasil yang tidak rapi dan tidak merata.	Subjek mampu mengoleskan pernis menggunakan kuas pada tisu yang telah kering dengan rapi tetapi tidak merata (sebagian terlalu banyak atau sedikit).	Subjek mampu mengoleskan pernis menggunakan kuas pada tisu yang telah kering dengan rapi dan merata (tidak terlalu banyak atau sedikit).
15	Subjek tidak mampu melakukan	Subjek mampu melakukan	Subjek mampu melakukan proses

	pengeringan pernis dengan tepat. pernis masih basah.	pengeringan pernis dengan baik tetapi disertai perbaikan.	pengeringan pernis dengan hasil pernis benar-benar kering.
--	---	---	--

Tabel 3. 5 Pedoman Penskoran

$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{jumlah total skor yang diperoleh subjek}}{\text{jumlah total butir instrumen (30)}} \times 100\%$
--

6. Uji Validitas

Peneliti menguji validitas instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi atau *content validity*. Adanya pengujian validitas terhadap butir soal ini, untuk mengetahui apakah soal cocok untuk diterapkan dan untuk mengetahui kecocokan antara pertanyaan dan materi yang telah ditentukan. Pengujian validitas dilakukan dengan cara *Expert Judgment*. Dengan cara menghitung presentase butir yang cocok dengan indikator/tujuan. Menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan :

f = frekuensi cocok menurut penilai

Σf = jumlah penilai/ *Expert Judgment*

a. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas instrumen penelitian ini dilakukan kepada 3 orang ahli yang terdiri dari: 2 orang ahli sebagai dosen dari Departemen Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun 2 orang ahli tersebut adalah Prof. Dr. Endang Rochyadi, M. Pd (Ahli 1), dan Ibu Een Ratnengsih, M. Pd (Ahli 2).

Kemudian, satu orang guru vokasional *handicraft decoupage* SLB BC Purnama Cipanas yaitu Ibu Mikawati Dwi Idhariyani S. Pd (Ahli 3).

Tabel 3. 6 Hasil Penilaian Instrumen Penelitian dari Ahli

No	Butir Instrumen	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Jumlah Cocok	Jumlah Tidak Cocok	Jumlah nilai
1	Mempersiapkan alat <i>decoupage</i> dengan lengkap berupa gunting, kuas, dan spons.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
2	Mempersiapkan bahan <i>decoupage</i> dengan lengkap berupa kertas tisu, lem putih, pelitur/pernis, dan objek hias.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
3	Membersihkan permukaan objek yang akan dihias hingga bersih menggunakan lap atau tisu biasa.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
4	Membuat rancangan pola motif tisu pada objek hias dengan memperhatikan estetika.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5	Menggunting tisu sesuai pola yang dibuat/dipilih menggunakan gunting dengan cara memegang posisi gunting lebih miring ke sebelah kanan hingga rapi.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
6	Melarutkan lem putih dengan air hingga tekstur lem yang tepat (sedikit encer).	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
7	Membuka lapisan tisu dengan rapi (tidak sobek) hingga lapisan tisu terakhir.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
8	Mengoleskan lem putih dengan tipis pada permukaan objek dan bagian belakang kertas tissue menggunakan spons dengan rapi.	Cocok	Cocok	Tidak Cocok	2	1	2
9	Menempel potongan tisu sesuai pola pada objek hias yang telah diberi lem dengan rapi.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

10	Meratakan permukaan tissue pada objek dari bagian tengah permukaan ke arah luar menggunakan spons hingga tidak timbul lekukan dan kekusutan.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
11	Mampu melakukan proses pengeringan lem hingga lem benar-benar kering.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
12	Mengoleskan lem kedua pada permukaan tisu menggunakan spons dengan cara di tap-tap hingga semua permukaan tisu tertutupi lem.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3
13	Mengeringkan objek hias menggunakan alat pengering hingga lem diatas permukaan tisu kering sempurna.	Cocok	Cocok	Tidak Cocok	2	1	2
14	Mengoleskan pernis menggunakan kuas pada tisu yang telah	Cocok	Cocok	Cocok	3		3

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kering dengan rapi dan merata.						
15	Melakukan proses pengeringan hingga pernis kering sempurna.	Cocok	Cocok	Cocok	3		3

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No Butir Soal	<i>f</i>	Presentase	Hasil
1	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
3	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
4	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	2	$\frac{2}{3} \times 100\% = 66,7\%$	Valid
9	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
10	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
11	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
12	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

13	2	$\frac{2}{3} \times 100\% = 66,7\%$	Valid
14	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
15	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen penelitian dapat dikatakan valid karena hasil perhitungan mendapat nilai melebihi persentase 50%. Adapun saran yang diberikan para ahli kepada peneliti terkait instrumen penelitian adalah **Ahli kedua**, menyarankan pada butir no 5 dan 9 ditambahkan berdasarkan pola apa. **Ahli ketiga**, menyarankan pada butir instrumen no 8 untuk menghilangkan bagian mengoleskan lem pada belakang kertas tisu, serta mengubah point butir instrumen no 13 dengan tidak menggunakan alat pengering (karena jika begitu, harus ada item untuk menerangkan cara menggunakan alat pengering dahulu). Serta selebihnya dilakukan pengkoreksian peristilahan/penggunaan kata dalam butir instrumen.

3.4.Sistem Pencatatan Data Penelitian

Pencatatan data dalam penelitian kali ini menggunakan pencatatan data dengan observasi langsung. Prosedur pencatatan ini adalah kegiatan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mencatat data variabel terikat pada saat kejadian atau perilaku terjadi (Yuwono, I, 2018, hlm. 34). Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Nurdin & Hartati, 2019, hlm 173).

Satuan data yang digunakan dalam pencatatan observasi langsung ini adalah magnitude. Menurut Yuwono, I (2018, hlm. 27) Magnitude merupakan satuan ukuran yang menunjukkan kualitas suatu respon. Respon adalah suatu kegiatan tertentu yang dapat diukur kualitasnya dengan satuan tertentu baik menggunakan alat ukur tertentu maupun tidak. Respon yang menjadi target

behaviour dalam penelitian ini adalah keterampilan vokasional *handicraft decoupage*.

3.5. Teknik Analisis data

Teknik analisis data Menurut Sugiyono (2017:333) analisis data yang akan digunakan sudah jelas dengan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian .

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis visual terhadap grafik. Data hasil penelitian disajikan dalam grafik garis. Dengan menampilkan grafik, peneliti akan lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subyek secara efisien, kompak, dan detail. Di samping itu, grafik juga akan mempermudah untuk mengkomunikasikan kepada pembaca mengenai urutan kondisi eksperimen, waktu yang diperlukan setiap kondisi, menunjukkan variabel bebas dan terikat, disain yang digunakan, dan hubungan antara variabel bebas dan terikat (Yuwono, I, 2018, hlm. 49).

Komponen analisis visual dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis dalam Kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi base line atau kondisi intervensi, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi komponen seperti yang dibicarakan di atas yakni tingkat stabilitas, kecenderungan arah, dan tingkat perubahan (*level change*) (Yuwono, I, 2018, hlm. 103). Komponen analisis visual dalam kondisi meliputi:

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data point atau banyaknya sesi yang dilakukan dalam kondisi baseline atau intervensi.

Banyaknya panjang kondisi yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan. Namun, yang menjadi pertimbangan utama adalah tingkat kestabilan data. banyaknya sesi dalam tiap kondisi dilakukan hingga data stabil.

b. Estimasi kecenderungan arah

Kecenderungan arah menunjukkan perubahan setiap data dari setiap sesi ke sesi, sehingga dengan kecenderungan arah dan level peneliti dapat menentukan pengaruh kondisi. Terdapat tiga macam kecenderungan arah yaitu meningkat, mendatar dan menurun, hal ini sesuai dengan tujuan dari intervensi yang diberikan (Prahmana, R.C., 2021, hlm.30).

c. Jejak data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data yang lain dalam satu kondisi. Perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi dalam tiga kemungkinan, yaitu menaik, mendatar, dan menurun.

d. Level stabilitas dan rentang

Level stabilitas menunjukkan besar kecilnya rentang atau derajat deviasi dari suatu kelompok data tertentu. Data dikatakan stabil apabila rentang data atau derajat deviasinya rendah. Persentase stabilitas ditentukan dengan banyaknya data point dalam rentang (dilihat dari visualisasi data pada grafik garis) dibagi dengan banyaknya semua data point dikali 100%. Menurut Sunanto (dalam Prahmana, R.C., 2021, hlm.29) secara umum presentase stabilitas sekitar 80% hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil.

e. Level perubahan

Astri Nursifa, 2022

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIONAL HANDICRAFT PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB BC PURNAMA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Level perubahan menunjukkan besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Selisih data pertama dan data terakhir akan diberikan tanda. Jika membaik maka diberikan tanda positif (+), jika memburuk maka diberikan tanda negatif (-) dan jika tidak terjadi perubahan maka diberikan tanda (=).

2. Analisis antar kondisi

Komponen analisis visual antar kondisi meliputi:

a. Jumlah variabel yang diubah

Analisis data antar kondisi di dalamnya sebaiknya target behavior difokuskan pada satu perilaku.

b. Perubahan kecenderungan dan efeknya

Perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi. Kondisi kemungkinan dari besar kecenderungan arah grafik antar kondisi adalah:

1. Mendatar ke mendatar
2. Mendatar ke menaik
3. Mendatar ke menurun
4. Menaik ke menaik
5. Menaik ke mendatar
6. Menaik ke menurun
7. Menurun ke menaik
8. Menurun ke mendatar
9. Menurun ke menurun

c. Perubahan stabilitas

Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah mendatar, menaik, atau menurun secara konsisten.

d. Perubahan level

Tingkat perubahan level data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama pada kondisi berikutnya. Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

e. Data overlap

Overlap dapat ditentukan dengan cara yaitu melihat batas atas dan batas bawah pada suatu kondisi baseline (A). Selanjutnya menghitung banyak data point pada suatu kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi A, kemudian menghitung presentase dan terakhir dilihat hasil perhitungan presentase overlapnya, semakin kecil presentase overlap maka semakin menunjukan bahwa terdapat perubahan pada target behavior (Prahmana, R.C., 2021, hlm.30).

3.6. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan vokasional *handicraft decoupage* pada anak tunagrahita.

H_1 : Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) efektif dalam meningkatkan keterampilan vokasional *handicraft decoupage* pada anak tunagrahita.