

BAB III

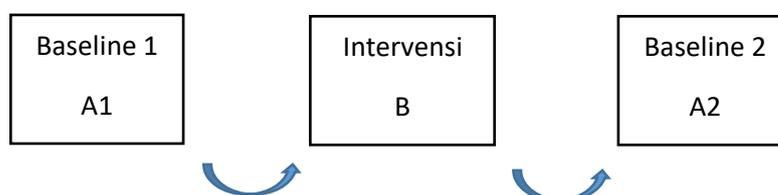
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *Single Subject Research*. Menurut Sunanto, 2005 (dalam Prahmana, 2021, hlm. 9) mengemukakan bahwa *Single Subject Research* sebagai metodologi penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengevaluasi suatu intervensi yang dilakukan pada suatu subjek atau individu tunggal. *Subject Research* dapat dikatakan sebagai metode penelitian eksperimen untuk melihat dan mengevaluasi suatu intervensi tertentu atas perilaku dari suatu subjek tunggal dengan penilaian yang dilakukan berulang-ulang dalam suatu waktu tertentu.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah desain subjek tunggal. Dengan pola desain A-B-A pola 3-5-3 untuk mengetahui pengaruh metode bercerita dengan media video interaktif terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Desain A-B-A pada penelitian ini memberikan pretest terlebih dahulu kepada subjek untuk mengetahui keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Tahap selanjutnya subjek diberikan treatment menggunakan metode bercerita dengan media video interaktif. Setelah diberlakukan treatment diberikan baseline untuk mengetahui keterampilan subjek setelah diberikan treatment. Berdasarkan uraian diatas, desain dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Pola desain A-B-A

Keterangan :

- Baseline 1 (A1) merupakan gambaran kemampuan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun sebelum menerapkan metode bercerita dengan media video interaktif, dilaksanakan selama satu minggu dengan tiga sesi.
- Intervensi (B) merupakan menerapkan metode bercerita dengan media video interaktif yang dilaksanakan selama satu minggu lima sesi.
- Baseline 2 (A2) merupakan gambaran kemampuan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun setelah menerapkan metode bercerita dengan media video interaktif, dilaksanakan selama satu minggu dengan tiga sesi.

3.3 Partisipan

3.3.1 Lokasi

Lokasi kegiatan penelitian yang dilakukan di salah satu TK di Kabupaten Purwakarta.

3.3.2 Subjek

Subjek dalam penelitian ini yaitu tiga orang anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil observasi pengamatan yang sudah dilakukan selama kurang lebih 1 bulan di TK X memperhatikan subjek selama pembelajaran berlangsung.

Nama : KHA

Usia : 5 Tahun

Kelas : Kelompok B

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang sudah dilakukan, subjek KHA memiliki keterampilan menyimak masih kurang baik. Terlihat kurang optimalnya keterampilan KHA, keterampilan menyimak erat kaitannya dengan pemahaman anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. KHA lebih banyak diam saat diberikan pertanyaan kepadanya.

Nama : RAN

Usia : 5 Tahun

Kelas : Kelompok B

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang sudah dilakukan, subjek RAN memiliki keterampilan menyimak masih kurang baik. Hal ini terlihatnya kurang optimalnya keterampilan menyimak RAN. Subjek RAN sesekali menjawab pertanyaan yang diberikan walaupun jawaban yang disampaikan kurang tepat, seringkali fokus atau pandangannya mudah teralihkan oleh temannya.

Nama : ADA

Usia : 6 Tahun

Kelas : Kelompok B

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang sudah dilakukan, subjek ADA memiliki keterampilan menyimak masih kurang baik. Hal ini terlihatnya kurang optimalnya keterampilan menyimak. Subjek ADA di usianya yang 6 tahun lebih banyak diam saat diberikan pertanyaan kepadanya, seringkali fokus atau pandangannya mudah teralihkan oleh temannya.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto, 2014, hlm. 203 menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen pada penelitian ini adalah tes. Tes dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Penyusunan instrumen diawali dengan menyusun kisi-kisi instrumen tentang kemampuan keterampilan menyimak diukur meliputi indikator pencapaian. Tes yang digunakan adalah tes pengetahuan berupa pretest atau fase baseline 1 dan fase baseline 2. Tes pretest diberikan sebelum penerapan media video interaktif terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun, sedangkan baseline 2 dilaksanakan setelah penerapan media video interaktif terhadap peningkatan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Kisi-kisi soal digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek yang Dinilai	No Item
Keterampilan Menyimak	Mendengar	Anak mampu mendengarkan dan memusatkan perhatian dalam pembelajaran	Anak mampu mendengarkan cerita dan pertanyaan telah disampaikan (anak mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar)	1
	Memahami	Anak mampu memahami isi dalam cerita	Anak dapat menyebutkan judul cerita yang dibawakan	2
			Anak dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita	3
	Menginterpretasi	Anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengar atau dilihat	Anak dapat menceritakan kembali cerita yang telah dibawakan dengan bahasa sendiri	4
	Mengevaluasi	Anak mampu menyampaikan karakter tokoh dalam cerita	Anak mampu menyampaikan perbuatan baik atau buruk tokoh dalam cerita	5
	Menanggapi	Anak mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain	Anak mampu menyampaikan pendapat terkait dalam cerita	6

(Tarigan,2018)

3.5 Prosedur Penelitian

Rencana pelaksanaan penelitian sebanyak 11 sesi, yaitu tiga sesi merupakan fase baseline 1 (A1), lima sesi merupakan fase intervensi (B1), dan tiga sesi merupakan fase baseline 2 (A2). Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut.

1. Fase Baseline 1 (A1)

Fase baseline 1 dilaksanakan selama 3 hari dengan tiga sesi pertemuan. Pada fase baseline 1 (A1) peneliti mengukur kapasitas awal yang dimiliki subjek sebelum peneliti memberikan intervensi apapun, dengan peneliti membawakan sebuah cerita lalu setelah itu diberikan pertanyaan secara lisan yang dibacakan oleh peneliti. Hasil skor tes yang didapatkan nantinya disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan dan persentase dari keberhasilan menjawab pertanyaan.

2. Fase Intervensi (B)

Fase intervensi (B) dilaksanakan selama 5 hari dengan lima sesi pertemuan. Fase intervensi merupakan fase peneliti memberikan perlakuan/intervensi kepada semua subjek menggunakan media video interaktif. Pada video memiliki variasi cerita yaitu cerita binatang. Variasi video memiliki 5 tahapan yang membawakan cerita berbeda-beda pada setiap sesi pertemuan.

3. Fase Baseline 2 (A2)

Fase baseline 2 (A2) dilaksanakan selama 3 hari dengan tiga sesi pertemuan. Pada fase baseline 2 (A2) merupakan tahap terakhir dari penelitian, yaitu pengulangan baseline dilakukan untuk pengukuran kembali untuk mengetahui apakah ada pengaruh video interaktif terhadap subjek. Hasil skor yang telah didapatkan akan dinilai sesuai dengan kriteria dan persentase keberhasilan subjek dalam menjawab pertanyaan.

3.6 Analisis Data

Menurut sugiyono (2017, hlm 207) menyatakan bahwa analisis data merupakan hasil data terkumpul dari responden. Penelitian ini menggunakan analisis data yaitu statistik deskriptif.

Pada penelitian ini analisis data dalam bentuk grafik dan perhitungan persentase. Grafik yang digunakan untuk menggambarkan perubahan data dalam semua tahapan sesi yaitu fase baseline 1, fase intervensi (B), Baseline 2. Oleh karena itu, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.6.1 Analisis Dalam Kondisi

Menurut Sunanto, (2005, hlm. 96) menyatakan bahwa analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam suatu kondisi seperti baseline dan intervensi. Komponen-komponen sebagai berikut.

3.6.1.1 Panjang Kondisi

Panjang kondisi merupakan banyak jumlah poin atau skor pada setiap kondisi. Pada penelitian ini, menentukan panjang interval. Panjang interval menunjukkan beberapa fase-fase dalam kondisi. Penelitian ini menggunakan fase baseline 1 sebanyak tiga sesi, intervensi sebanyak lima sesi dan baseline 2 sebanyak tiga sesi. Gambaran tabel panjang kondisi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2
Panjang kondisi

Kondisi	Baseline 1	Intervensi	Baseline 2
Panjang Kondisi	3	6	3

3.6.1.2 Estimasi Kecenderungan Arah

Dalam penelitian ini menggunakan grafik dan menggunakan 3 macam kecenderungan. Menurut Sunanto, dkk (2005, hlm. 95) menyatakan bahwa ada 3 macam kecenderungan (1) meningkat (2) mendatar, dan (3) menurun.

3.6.1.3 Kecenderungan Tingkat Stabilitas

Kecenderungan tingkat stabilitas untuk menunjukkan variasi/besar kecilnya sebuah data. Menentukan kecenderungan stabilitas perhitungan sebagai berikut.

- Rentang stabilitas = Skor tertinggi x Kriteria stabilitas
- Mean level = $\frac{\text{Jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{Banyaknya sesi}}$
- Batas atas = Mean level + (0,5 x Rentang Stabilitas)
- Batas bawah = Mean level – (0,5 x Rentang Stabilitas)

$$- \text{Kecenderungan stabilitas} = \frac{\text{Data yang berada pada rentang}}{\text{Banyaknya sesi}} \times 100\%$$

3.6.1.4 Jejak Data

Jejak data menganalisis cara sama dengan menganalisis kecenderungan arah. Maka dengan itu hasil jejak data sama dengan hasil kecenderungan arah.

3.6.1.5 Level Stabilitas Rentang

Pada level ini dua kemungkinan yaitu variabel stabil dan variabel tidak stabil. Data didapat berdasarkan perhitungan stabilitas kecenderungan.

3.6.1.6 Level Perubahan

Level perubahan menunjukkan besar kecilnya perubahan data dalam kondisi. Data diperoleh dengan menentukan besar data pertama dan akhir. Selanjutnya mengurangi jumlah data besar dengan data kecil.

3.6.2 Analisis Antar Kondisi

Menurut Sunanto, dkk (2005, hlm. 104) menyatakan bahwa analisis antar kondisi memiliki komponen-komponen sebagai berikut.

3.6.2.1 Jumlah Variabel Yang Diubah

Variabel yang diubah merupakan jumlah banyaknya variabel yang telah diberikan pada peserta didik. Variabel tersebut diberikan selama berlangsung penelitian.

3.6.2.2 Perubahan Kecenderungan dan Efeknya

Perubahan kecenderungan dan efeknya dengan cara mengambil dari hasil data kecenderungan arah berbagai kondisi fase baseline.

3.6.2.3 Perubahan Stabilitas

Perubahan stabilitas merupakan menentukan skor data dari kecenderungan stabilitas dari berbagai fase-fase.

3.6.2.4 Perubahan Level

Perubahan level merupakan diperoleh dari skor tahap baseline pertama dan baseline akhir. Selanjutnya menghitung selisih dari keduanya.

3.6.2.5 Data Overlap

Data overlap dengan cara melihat kembali data batas bawah dan batas pada kondisi baseline. Setelah itu menghitung poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi. Hasil tersebut dibagi sebanyak jumlah data poin dalam kondisi, kemudian dikalikan 100.

