

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam suatu kegiatan penelitian tentunya harus memiliki suatu usaha yang mendorong keberhasilan suatu penelitian agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu usaha dalam memperolehnya adalah dengan penggunaan jenis penelitian yang tepat.

Jenis metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *Single Subject Research* (SSR). Menurut Tawney dan Gas *Single Subject Research* (SSR) adalah penelitian eksperimen yang tujuannya untuk mengetahui permasalahan untuk diberikan perlakuan dan untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh atas perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada siswa secara konsisten dan dalam kurun waktu yang sudah ditentukan (Yuwono, 2015). Menurut Sunanto (dalam Bimantara, Sugianto, & Munaldus, 2018) penggunaan metode *subject* tunggal ini karena bertujuan untuk memantau dan mengetahui mengenai pengaruh dari sebuah perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas metode *single subject research* (SSR) yaitu suatu metode yang digunakan untuk memantau dan mengetahui keadaan subjek di awal pada saat sebelum diberi perlakuan dan mengambil hasil setelah diberikan perlakuan ada atau tidaknya sebuah perubahan yang terjadi. Dasar peneliti menggunakan metode ini adalah dikarenakan kebutuhan bahan penelitian atas permasalahan yang muncul dan pemilihan penanganan yang tepat untuk pemberian perlakuan secara berulang-ulang untuk mengubah tingkah perilaku siswa yang dituju.

3.2 Subjek Penelitian

Dalam suatu penelitian tentunya ada sesuatu yang menjadi bahan teliti, wujudnya baik itu manusia, benda atau instansi yang korelasi dengan maksud penelitian. Subjek penelitian harus dipersiapkan sebaik mungkin, sebelum dimulainya pengambilan *sample* agar penelitian tepat sasaran.

Subjek yang dilibatkan peneliti dalam penelitian ini adalah 3 orang siswa dari sekolah dasar kelas 3, di Kabupaten Purwakarta yang memiliki permasalahan yang dimaksud. Diharapkan setelah diberikannya perlakuan yang baik, menghasilkan *output* yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Rosnow dan Rosenthal (dalam Sumanto, Takeuchi, & Nakata, 2005) dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu:

3.3.1 Desain Kelompok (*Group Design*)

Fokus pengambilan data pada kelompok ini adalah yang bersumber dari kelompok individu. Tujuan dari kelompok ini adalah sebagai perbandingan proses antar kelompok individu yang terlibat.

3.3.2 Desain Subjek Tunggal (*Single Subject Design*)

Fokus pengambilan data pada kelompok ini adalah yang bersumber dari data individu yang digunakan untuk penelitian.

Desain penelitian dalam modifikasi perilaku dengan eksperimen kasus tunggal secara garis besar yakni:

a. Desain *Reversal*,

Menurut De Mario dan Crowley (dalam Sumanto dkk., 2005) yang terdiri dari:

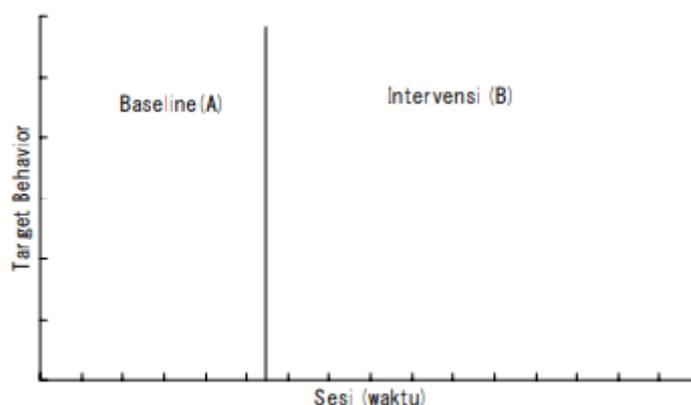
1) Desain A-B

Desain A-B merupakan desain yang paling dasar diantara desain penelitian *single subject research* yang lain. Langkah-langkah dalam desain ini dibuat berdasar *baseline logic* yang menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau targetan behavior yang mana sedikitnya terjadi dalam dua kondisi, yakni kondisi *baseline* (A) dan kondisi intervensi (B).

Desain A-B ini tidak ada pengulangan pengukuran, karena fase *baseline* dan fase intervensi masing-masing dilakukan hanya satu kali untuk subyek yang sama. Sehingga, pada desain ini tidak bisa dilakukan perbandingan perubahan yang terjadi dikarenakan tidak ada pengulangan fase. Kemungkinan perubahan yang terjadi pada target behavior akan dipengaruhi juga oleh factor atau variabel lain yang ada dan tidak terkontrol atau bisa dikatakan factor tersebut merupakan faktor alamiah.

Untuk meningkatkan validitas pada desain A-B ini, beberapa yang perlu diperhatikan:

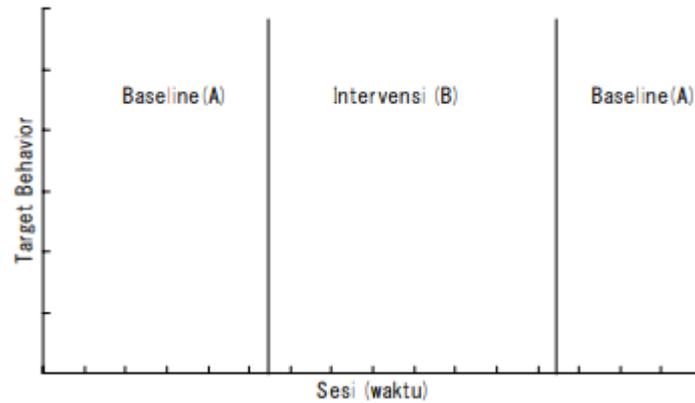
- b. Target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
- c. Melakukan pengukuran pada baseline sedikitnya 3 sampai 5 kali samapi level dapat diketahui dengan jelas.
- d. Memberikan intervensi setelah pada fase baseline stabil.
- e. Melakukan pengurkuran di fase intervensi secara terus-menerus sehingga data menjadi stabil
- f. Tidak mengambil kesimpulan dengan hubungan fungsional atau hubungan sebab- akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.



Gambar 3.1 Display Desain A-B

2) Desain A-B-A

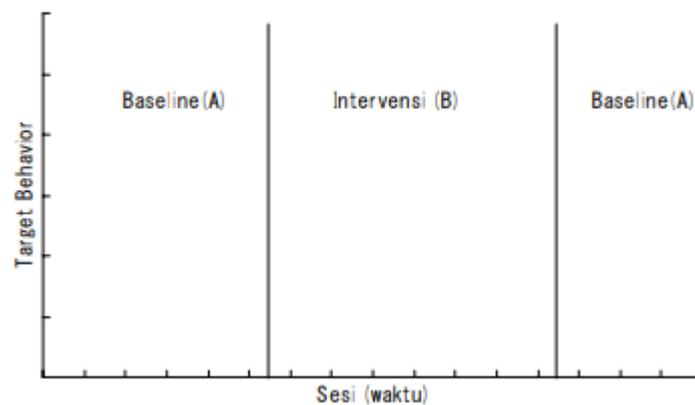
Desain A-B-A adalah salah satu desain pengembangan dari desain A-B. desain ini menunjukkan adanya sebab dan akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Pada desain ini, terjadi pengulangan fase di fase *baseline* dengan skala waktu tertentu. Penambahan fase ini, ditujukan agar lebih memastikan lagi dan dapat mengambil kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.



Gambar 3.2 Display Desain A-B-A

3) Desain A-B-A-B.

Desain ini lebih efektif dikarenakan adanya kontrol terhadap variabel bebas. Makan, validitas internal lebih meningkat sehingga hasil antara hubungan fungsional antara variabel terikat dan variabel bebas lebih akurat, karena bisa dibandingkan antar dua kondisi yang terjadi.



Gambar 3.3 Display Desain A-B-A-B

b. Desain *Multiple Baseline*,

Menurut Johnson (dalam Sumanto dkk., 2005) yang terdiri dari:

- 1) *Multiple baseline cross conditions*
- 2) *Multiple baseline cross variables*
- 3) *Multiple baseline cross subjects*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain A-B-A dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian A-B-A merupakan desain pengembangan dari desain A-B. Desain A-B-A dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat antara kedua variabel. Pada awal pelaksanaan desain ini mengukur terlebih dahulu potensi yang

dimiliki, setelahnya dilakukan pemberian perlakuan kepada subjek teliti lalu diukur Kembali akibat yang terjadi setelah diberikannya perlakuan di tahap sebelumnya.

Desain ini merupakan desain yang dapat mengambil hasil dengan mudah dan efisien. Dengan desain penelitian tersebut, peneliti yakin akan mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan.

Tabel 3.1 Jumlah Hari Penggunaan Siklus A-B-A

Jumlah hari	A1	B1	A2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Jumlah hari dalam penelitian ini membutuhkan 9 hari, terhitung untuk baseline yang akan dilaksanakan selama 3 hari. Intervensi atau pemberian perlakuan dalam penelitian ini dilaksanakan selama 3 hari. Dan untuk baseline 2 sebagai akhir dari tahap penelitian ini, dilakukan selama 3 hari.

3.4 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menyiapkan konsep prosedur dalam penelitian guna untuk, mengefektifkan pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan. Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dijabarkan sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti melakukan sejumlah persiapan untuk pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan. Persiapannya antara lain:

- 1) Pengajuan permohonan izin kepada sejumlah pihak terkait untuk dilakukan penelitian dan pemberian perlakuan agar siswa semakin meningkat rasa antusias belajarnya dalam bidang matematika dan dapat meningkat hasil belajarnya.
- 2) Mempersiapkan soal-soal tes yang akan diberikan kepada siswa yang diteliti untuk diisikan sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan.

Penyiapan soal ini disiapkan secara ganda karena akan dipergunakan Kembali

Ketika sudah diberikan perlakuan. Soal tes ini berbentuk lembaran dengan rentang penilaian 1 sampai dengan 100.

- 3) Membuat soal-soal yang disajikan dalam bentuk kartu soal, sebagai bahan utama untuk pelaksanaan pemberlakuan dalam penelitian. Soal yang diberikan merupakan soal dengan materi yang sudah diberikan sebelumnya. Jumlah soal berbeda di setiap tahapnya.
- 4) Mempersiapkan indikator-indikator keberhasilan pemberian perlakuan sebagai patokan pemberian perlakuan. Menurut Afdhal (2015) antusias adalah perasaan bahagia dalam belajar dan bergairah dalam belajar yang bersumber dari diri sendiri yang menandakan adanya reaksi, atensi, keinginan, konsentrasi, serta pemahaman untuk mengaitkan diri dalam proses belajar mengajar yang berlangsung, sehingga indikator observasi disusun sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Standar Antusias Menurut Afdhal (2015)

No.	Indikator	Capaian			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.				
2	Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.				
3	Minat berbobot emosional				
4	Minat berbobot egoisentris				

No.	Indikator	Capaian			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
5	Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental				
6	Tekun dalam menghadapi tugas				
7	Ulet dalam menghadapi kesulitan				
8	Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu				
9	Senang mencari dan memecahkan jawaban soal-soal				
10	Respon (menjawab jika guru bertanya, dan menanggapi penjelasan guru)				
11	Perhatian				
12	Konsentrasi				
13	Kesadaran dan kemauan yang timbul pada diri siswa tanpa adanya paksaan atau suruhan				

- 5) Mempersiapkan hadiah sebagai rasa bentuk apresiasi tambahan atas kinerja siswa yang telah dikeluarkan.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan terdapat 3 tahapan dengan desain A-B-A. Hierarki tersebut dijabarkan sebagai berikut:

TAHAP BASELINE 1 (A1) – 3 HARI

- 1) Pemberian tes soal yang berupa pertanyaan pilihan yang rian harus diisi oleh siswa yang diteliti. Soal yang diberikan kepada peserta didik merupakan soal yang telah dipelajari.
- 2) Melakukan pendataan skor yang diambil sebelum pemberian perlakuan.
- 3) Melakukan pemantauan terhadap siswa yang diteliti dalam segi belajar dan antusias dalam belajar.

TAHAP INTERVENSI 1 (B1) – 3 HARI

- 4) Pada tahap ini, siswa yang diteliti diperkenalkan dengan metode *Fun learning*, lalu mencoba memainkan permainan tersebut dengan soal dan waktu yang telah ditentukan.
- 5) Memeriksa jawaban-jawaban yang telah diisi oleh siswa.
- 6) Melakukan sesi refleksi dengan menanyakan perasaan siswa setelah bermain sambil belajar dengan metode *fun learning*.

TAHAP BASELINE 2 (A2) – 3 HARI

- 7) Pada tahap ini dilakukan tes ulang, yang akan dibandingkan dengan hasil yang awal dilakukan pengisian. Soal yang diberikan merupakan soal yang sama ketika di awal.
- 8) Melakukan pendataan terhadap nilai yang diperoleh kedua.
- 9) Memantau aktivitas siswa ketika di kelas mengikuti pembelajaran.

Tabel 3.3 Kegiatan Pemberian Perlakuan Penelitian

Hari ke-	Kegiatan	Keterangan
TAHAP A1		
1, 2, 3	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan apersepsi dan pengenalan - Mengambil data tes, wawancara, observasi sebelum dan pemantauan 	

Hari ke-	Kegiatan	Keterangan
TAHAP B		
4	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan <i>fun learning</i>. - Melakukan kegiatan <i>fun learning</i>. (perorang) - Menceritakan kesan. - Dokumentasi - Pengambilan data. 	
5	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan <i>fun learning</i>. - Melakukan kegiatan <i>fun learning</i>. (perorang) - Menceritakan kesan. - Dokumentasi - Pengambilan data. 	
6	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan <i>fun learning</i>. (tim) - Menceritakan kesan. - Dokumentasi - Pengambilan data. 	
TAHAP A2		
7, 8, 9	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pemantauan kegiatan peserta didik di dalam kelas. - Melakukan tes akhir, wawancara, observasi sesudah dan pemantauan lebih lanjut. - Peninjauan kepada wali kelas. - Pengucapan terima kasih 	

Setiap tahap yang dilakukan, harus dalam kondisi yang terpantau dengan baik. Karena, setiap tahapnya akan menjadi nilai perkembangan siswa selama mengikuti penerapan metode *fun learning* dilaksanakan.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *fun learning* ini sebagai berikut:

1. Sebelum memulai metode ini, harus dipastikan guru telah selesai mengajari siswanya materi yang nantinya akan muncul dalam soal metode permainan ini.
2. Guru mempersiapkan soal-soal yang berbentuk kartu soal, penghitung waktu, indikator, *clue* (petunjuk atau kata kunci rahasia), dan tentunya jawaban atas

soal-soal yang ada. yang dibutuhkan untuk pelaksanaan metode permainan nanti.

3. Guru menginstruksikan siswanya untuk mempersiapkan dengan membawa alat tulis secukupnya dan penutup mata.
4. Guru memulai metode permainan ini ditahap yang pertama, yang mana soal tidak terlalu banyak dan waktu tidak terlalu lama.
5. Guru memperhatikan siswanya agar tetap aman selama kegiatan berlangsung.
6. Setelah selesai, guru memeriksa jawaban yang telah diisi oleh siswa dan mengakumulasikan perolehan skornya.
7. Terakhir, yang paling penting guru harus memberikan apresiasi terhadap kinerja siswa yang telah dikeluarkan.

Dengan adanya metode permainan *fun learning* ini diharapkan siswa dapat aktif secara belajar mampu menjawab soal pertanyaan dengan cepat dan tepat, partisipasi di dalam kelas meningkat dan memiliki hasil akhir yang optimal.

3.4.3 Tahap akhir penelitian

- 1) Membuat rekap data atas hasil yang diperoleh ketika pemberian perlakuan, dan menyimpulkan hasil penelitian dan pemberian perlakuan.
- 2) Memberikan ucapan dan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang terkait dalam penelitian.
- 3) Membuat laporan akhir yang disajikan dalam skripsi, sebagai tugas akhir dan syarat mendapatkan gelar sarjana.

3.5 Instrumen Penelitian

Gulo menyatakan instrumen penelitian merupakan pedoman yang bersifat tertulis untuk wawancara, atau pengamatan suatu hal yang disiapkan untuk mendapatkan informasi yang ingin diperoleh. Instrumen disebut juga sebagai pedoman untuk memperoleh informasi.

Menurut Arikunto (dalam Alhamid, 2019) instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data agar hasilnya baik dan data mudah diolah. Instrumen penelitian dapat berupa wawancara, pengisian kuesioner, pengamatan ataupun dokumentasi.

Pada penelitian ini, peneliti memakai beberapa instrumen penelitian sebagai fasilitas atau alat bantu dalam proses penelitian agar berjalan lebih efektif dan efisien diantaranya menggunakan:

1) Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada beberapa narasumber, seperti orang tua, guru-guru, dan siswa yang diteliti.

2) Tes

Pengisian tes ini dilakukan oleh siswa yang diteliti. Diisi berdasarkan perasaan yang sedang terjadi pada dirinya.

3) Dokumentasi

Dokumentasi berguna sebagai bukti bahwa siswa diberikan perlakuan dan proses penelitian terekam jejak digitalnya.

4) Observasi

Pengambilan data berdasarkan penilaian kejadian nyata untuk mengetahui suatu kondisi.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari, mengumpulkan data dan Menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil pengumpulan sebelumnya baik itu dari hasil wawancara, pengamatan, ataupun dokumentasi. Lalu di amati kembali dengan cara dijelaskan secara rinci kembali, dijabarkan ke dalam beberapa unit, memasukkan ke dalam kategori dan lain sebagainya (Sugiyono, 2015, hlm. 333).

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik analisis kuantitatif statistik inferensial. Yang bersifat memaparkan data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan membuat keputusan atas apa yang telah diperoleh.

Pada tahap ini, peneliti menganalisis setiap perubahan di tiap fase menggunakan Teknik analisis visual grafik atau memasukkan hasil presentasi ke dalam grafik agar terlihat signifikan perubahan yang terjadi.

3.6.1 Analisis Data Dalam Kondisi

Menurut Sumanto dkk. (2005) analisis data dalam kondisi adalah analisis perubahan yang terjadi pada suatu kondisi sebagai berikut:

a. Panjang kondisi

Banyak data atau sesi dalam suatu kondisi di setiap fasenya.

- b. Kecenderungan arah
Digambarkan dengan garis lurus yang melewati setiap data yang mana data tersebut berada di bawah atau di atas garis yang sama.
- c. Tingkat stabilitas
Tingkat stabilitas adalah tingkat yang menunjukkan suatu tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat stabilitas itu menghitung banyak data yang berada dalam rentang 50% di bawah dan di atas mean.
- d. Tingkat perubahan
Menunjukkan besar atau kecilnya perubahan antar dua data. Tingkat perubahannya adalah selisih antara data yang pertama dengan data yang terakhir.
- e. Jejak data
Perubahan dari suatu data ke data lain dalam suatu kondisi yang memiliki tiga kemungkinan yakni mendatar menurun dan menaik.
- f. Rentang
Jarak antara data pertama dengan data terakhir dalam suatu data.

3.6.2 Analisis Data Antar Kondisi

Menurut Sumanto dkk. (2005) komponen yang harus ada di analisis data antar kondisi adalah:

- a. Menentukan banyak variabel yang berubah
Variabel berubah ini menunjukkan banyaknya analisis yang dilakukan atau analisis lebih ditekankan pada pengaruh yang dilakukan (intervensi).
- b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya
Perubahan kecenderungan arah antar grafik kondisi A1 dengan intervensi yang menunjukkan adanya perubahan yang terjadi pada subjek setelah diberikan intervensi.
- c. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya
Tingkat kestabilan perubahan dari deretan data. Data dapat disimpulkan menjadi data yang konsisten jika menunjukkan arah.
- d. Menentukan level perubahan

Level perubahan merupakan hal yang menunjukkan seberapa besar dan banyak data yang berubah.

3.7 Pengolahan data

Pengolahan data untuk dijadikan sebagai hasil dari penelitian disusun menjadi satu. Pada awalnya dibaca dan dipelajari penuh seluruh data yang dipergunakan untuk penelitian. Seluruh data dikumpulkan untuk ditinjau langsung dan disusun berdasarkan tahapan penelitian. Data yang ada akan ditindak lanjuti sebagai bahan pertimbangan di akhir mengenai keefektivitasan. Selanjutnya, akan dibuat sejauh mana perbandingan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada tahap intervensi dikumpulkan data melalui skor penjumlahan dari soal yang diisi dan peningkatan tingkah laku yang dilakukan oleh siswa. Persentase yang menunjukkan jumlah terjadinya peristiwa dikalikan dengan 100 (Sumanto dkk., 2005). Jika sudah terdapat semuanya nilai, maka bisa disimpulkan dengan menggunakan tabel antara sebelum dan sesudah untuk melihat hasil perbedaan dari diberikannya perlakuan. Selain melihat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, hasil dari pemberian perlakuan pun akan dijadikan sebagai grafik perkembangan peserta didik yang diteliti ketika diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif.