

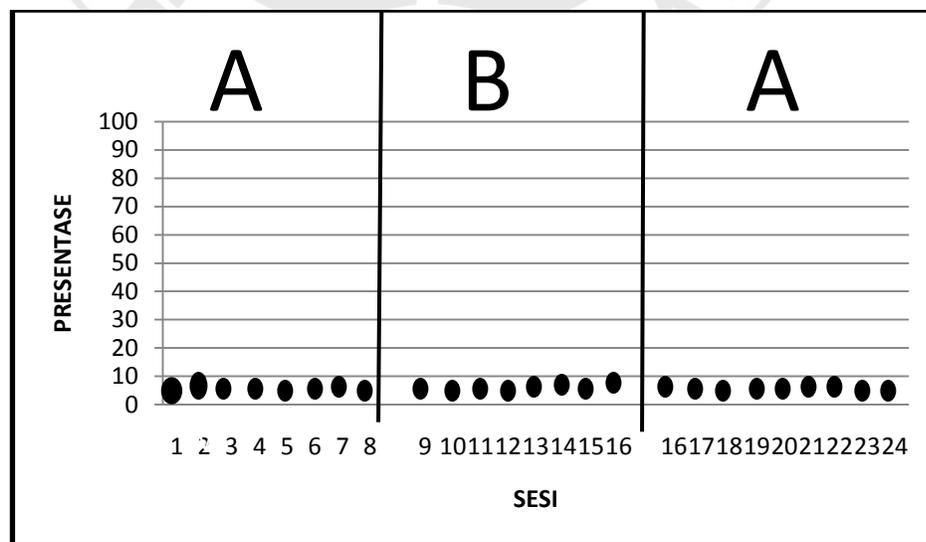
BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal (Single Subjek), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan, (intervensi) yang diberikan. Dalam hubungan ini, peneliti memanipulasi sesuatu perlakuan (intervensi), kemudian mengobservasi pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi secara sengaja dan sistematis. (Faisal, 1982:76)

A. Rancangan Eksperimen

Desain Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan subjek tunggal (Single Subjek Reaserch), dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah desain A- B- A. Gambar tampilan desain A- B- A dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



3.1 Rancangan Eksperimen A- B- A/p

Keterangan :

- A-1 = Kondisi awal atau dasar kemampuan subjek dalam menuliskan cerita. Pada baseline 1 ini subjek peneliti tidak sama sekali diberikan intervensi, subjek diberi kesempatan untuk melihat video hingga waktu tertentu, dan mengubah sendiri isi cerita dari video ke dalam bentuk tulisan.
- B = Subjek diberi perlakuan atau intervensi. Intervensi yang diberikan berupa cara memahami isi cerita ke dalam video kemudian dituliskan menjadi cerita tertulis.
- A-2 = Merupakan pengulangan kondisi awal atau kemampuan dasar subjek dalam keterampilan menulis, tahap ini dilakukan pengtesan sebagaimana pada baseline untuk mengetahui sejauh mana intervensi dengan media video dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis anak tunarungu.

B. Prosedur Eksperimen

1. Menentukan baseline

Pada fase ini pertama-tama subjek diberikan kesempatan untuk melihat media video, video dimulai dari adegan yang paling sedikit yaitu yang terdiri dari dua adegan dengan judul menyiram bunga dan membaca buku. perlakuan dengan satu judul video, didalam satu hari diberikan dua buah video. Setelah itu subjek diminta mengubah cerita dalam bentuk video itu ke dalam tulisannya masing-masing dengan judul menyiram bunga dan

membaca buku. Setiap video diselesaikan dalam satu sesi dalam waktu kurang lebih lima belas menit. Kemudian dengan cara yang sama dilakukan pada saat pengetesan dengan video dengan empat adegan, enam adegan maupun delapan adegan.

Setelah diberikan semua setiap video satu persatu, maka hasil tersebut dihitung scorenya dengan cara menjumlahkan setiap score dari lima criteria yaitu aspek urutan cerita yaitu bagaimana kemampuan anak tunarungu dalam menuliskan karangan pada aspek urutan ceritanya, apakah urutan ceritanya sesuai dengan alur cerita yang ada dalam video, cara menentukan scorenya adalah dengan cara melihat berapa jumlah kalimatnya dan berapa jumlah kalimat dengan urutan yang tepat itu dijumlahkan, aspek kedua adalah jumlah kalimat, pada aspek ini dapat dilihat pada kriteria penilaian, berapa score yang didapat disesuaikan dengan tulisan yang mampu dituliskan oleh siswa, aspek selanjutnya adalah jumlah kata, pada aspek ini dapat dihitung berapa banyak kemampuan siswa dalam menuliskan kata, adapun score maksimal yang pada aspek ini berbeda pada setiap judulnya, maka hal ini dapat dilihat pada criteria penilaian. Aspek yang keempat adalah menuliskan objek, pada aspek ini bagaimana kemampuan siswa dalam menuliskan objek- objek yang ada ditampilkan pada video, score yang didapat pada setiap judulpun akan berbeda tergantung pada banyak atau sedikitnya objek yang ditampilkan dan terakhir menuliskan waktu atau tempat, pada aspek ini dilihat bagaimana

siswa mampu menggambarkan keterangan waktu yang ada dalam video, adapun contoh kriteria penilaian.

2. Prosedur Intervensi

Pada fase ini prosedur yang dilakukan pertama-tama tidak berbeda dengan sebelumnya yaitu dengan cara memperlihatkan video dari adegan yang paling sedikit yaitu dimulai dengan video dengan dua adegan yaitu dengan judul membaca buku dan menyiram bunga, kemudian dilanjutkan dengan video dengan jumlah empat adegan dengan judul memasak dan pulang sekolah, setelah itu dilanjutkan dengan video dengan jumlah enam adegan dengan judul pergi ke pasar dan beribadah, terakhir diperlihatkan video dengan jumlah adegan paling banyak yaitu dengan jumlah delapan adegan.

Prosedur yang dilakukan pada saat intervensi yaitu pada saat penayangan video, penayangan tersebut dapat diberhentikan sementara atau *pause* pada setiap objek yang tidak dapat dituliskan anak, ataupun ketika peran didalam mengerjakan sesuatu yang namanya tidak kenali oleh siswa, pada saat itupun diberikan pengajaran mengenai bagaimana menuliskan pengalaman visualnya dari video yang telah dilihat ke dalam sebuah tulisan sehingga siswa tersebut bertambah kosakatanya, mengetahui bagaimana cara menuliskan objek- objek yang ditayangkan dan tulisannyapun lebih dapat dimengerti. Setelah prosedur tersebut dilaksanakan maka score yang diperoleh

dapat dihitung dengan criteria penilaian sebagai panduannya dan di rubah ke dalam bentuk persentase dan terakhir dimasukan ke dalam grafik.

C. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Story board

Story board ini gunakan sebagai panduan dalam membuat kriteria penilaian, di dalam story board berisikan karangan yang isinya sesuai dengan media video yang ditampilkan. Dalam mengembangkan sebuah cerita dari satu media video hal pertama yang harus diperhatikan adalah menentukan subjek yang ada pada gambar animasi tersebut. Apabila subjek tersebut perempuan maka subjek tersebut dapat diberi nama ibu dan lain-lain atau subjek yang ditampilkan adalah laki- laki sehingga subjek tersebut dapat diberi nama ayah atau paman. Selanjutnya menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh subjek pada media video dalam bentuk tulisan dan dilanjutkan dengan keterangan waktu atau keterangan tempat, sehingga setiap bagian kegiatan dapat tersampaikan dengan sistematis. Terakhir yang harus diperhatikan adalah mampu menggambar setiap objek yang ditampilkan dalam bentuk tulisan. Salah satu contoh story boardnya dapat dilihat pada grafik 3.1

3.1 Contoh Story Board

Membersihkan rumah (delapan adegan)

Pada pagi hari seorang perempuan berkerudung merah jambu membereskan buku- buku yang berserakan dimeja, perempuan itu menyusunnya satu demi satu hingga tersusun rapi, setelah buku itu tersusun dan ditumpuk dengan rapi lalu perempuan itu memasukan semua buku tersebut ke sebuah rak buku atau lemari yang ada di sebelahnya, setelah itu mengambil kunci yang bergeletakan di lantai dan menyimpannya di tempat yang sama. Setelah itu perempuan itu mengambil kemoceng untuk membersihkan kaca yang kotor hingga bersih, perempuan itu menyingkap korden tersebut agar tidak ada tempat yang terlewatkan untuk dibersihkan. Setelah kaca- kaca itu terlihat lebih bersih, lalu perempuan itu mengambil cairan pembersih untuk mengelap kaca, disemprotkannya cairan itu ke kaca beberapa kali, lalu perempuan itupun mengeluarkan lapnya dari tempatnya lalu mengelap kaca itu hingga bersih, setelah dirasa bersih maka perempuan itu memasukan kembali lap itu ke tempatnya. Setelah itu perempuan itu mengambil sapu dan pengki untuk membereskan teras, perempuan itu menyapu hingga bersih, lalu mengepel tempat itu. Setelah mengepel, perempuan itu menyuci baju di kamar mandi hingga bersih, baju itu disikatnya hingga mengeluarkan busa, lalu perempuan itu membilas baju tersebut hingga bersih, lalu memerasnya hingga baju itu lebih kering, setelah itu baju itu dibawanya untuk dijemur, setelah baju itu dijemur, perempuan itu mengangkat baju yang lain yang terasa sudah kering, lalu setelah itu perempuan itu membawa baju itu untuk disetrika hingga rapi, setelah rapi perempuan itu mencabut setrika tersebut lalu baju itupun dilipat dan akhirnya dimasukan ke dalam lemari.

2) Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian adalah merupakan panduan dalam menentukan besar atau kecilnya skor yang di dapat siswa dalam membuat karangan reproduksi, kriteria penilaian dibuat berdasarkan story board yang telah dibuat sebelumnya. Adapun contoh Kriteria penilaian pada media video 3.2 Membereskan rumah adalah:

1. Aspek yang dinilai : Urutan Cerita

Judul : Membereskan Rumah

Jumlah Adegan : 8

Kriteria :

Dapat menceritakan keseluruhan cerita dengan urutan yang benar

Contoh:

- Membereskan buku dan kunci
- Membersihkan kaca
- Mengelap kaca
- Menyapu lantai
- Mengepel
- Mencuci baju dan menjemur
- Menyetrika pakaian
- Melipatnya dan memasukannya ke dalam lemari

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Aspek Urutan Cerita**Judul Membereskan Rumah**

Ketentuan		
Jumlah Kalimat	Jumlah Urutan Benar	Skor
8	8	16
8	7	15
8	6	14
8	5	13
8	4	12
8	3	11
8	2	10
8	1	9
8	0	8

Tabel di atas adalah contoh criteria penilaian ketika subjek dapat menuliskan cerita dengan jumlah kalimat lengkap, yaitu delapan kalimat, artinya skor yang diperoleh merupakan penjumlahan dari jumlah kalimat yang dapat dituliskan subjek dan jumlah urutan cerita yang benar.

2. Aspek yang dinilai : Jumlah Kalimat

Judul : Membereskan Rumah

Jumlah Adegan : 8

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aspek Urutan Cerita**Judul Membereskan Rumah**

Jumlah Kalimat	Skor
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

3. Aspek yang dinilai : Jumlah Kata

Judul : Membereskan Rumah

Jumlah Adegan : 8

Kriteria : Jumlah maksimal kata pada cerita ini adalah 238 kata, skor yang didapat subjek, tergantung pada jumlah kata yang mampu dituliskan

4. Aspek yang dinilai : Jumlah Objek

Judul : Membereskan Rumah

Jumlah Adegan : 8

Kriteria : Jumlah objek pada judul ini ada 12, sehingga skor maksimal pada criteria ini adalah 12. Objek yang ada dalam video ini adalah: Buku, rak buku, kunci, lap, kemoceng, debu, ember, baju, kaca, sabun, jemuran, setrika.

5. Aspek yang dinilai : Jumlah kata tempat, lokasi atau waktu.

Judul : Membereskan Rumah

Jumlah Adegan : 8

Kriteria : Jumlah kata tempat pada judul ini ada 3, sehingga skor maksimal pada criteria ini adalah 3. Kata tempat yang ada dalam video ini adalah: Ruangan atau di luar atau jemuran, kamar mandi dan kamar.

Setelah dijumlah scorenya dari lima criteria di atas lalu di rubah ke dalam bentuk presentase dengan rumus:

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

Keterangan : P = Persentase

N = Jumlah skor tertinggi

F = Jumlah skor yang didapat

D. DEFINISI OPERASIONAL VARIBEL

1. Variabel Bebas

Media Video

Variabel bebas dapat diartikan sebagai variabel penyebab munculnya variabel lain, variabel bebas atau variabel penyebab pada penelitian ini adalah media video, Media Video adalah film pendek yang di dalamnya terdiri dari beberapa objek yang dapat ditemui pada kehidupan sehari-hari dan pada setiap ceritanya terdiri dari beberapa kegiatan atau adegan cerita yang merupakan suatu cerita utuh dan sistematis.

Pada penelitian ini keseluruhan terdiri dari delapan video, yang pertama yaitu video yang terdiri dari delapan adegan cerita atau delapan kegiatan yang berbeda, video dengan jumlah delapan adegan ini terdiri dari dua judul cerita yaitu, membereskan rumah dan berolah raga. Selanjutnya video dengan jumlah enam adegan, judul yang diangkat adalah kepasar dan beribadah, selanjutnya adalah video dengan jumlah empat adegan, judul yang diangkat adalah memasak dan pulang sekolah, dan yang terakhir video dengan jumlah dua adegan, judul yang diangkat adalah menyiram bunga dan membaca buku. Penggunaan yaitu dengan cara pertama-tama yang dilakukan adalah anak dikondisikan agar dapat menyaksikan Media Video dengan baik, karena siswa tunarungu hanya akan diberi satu kali kesempatan untuk menyaksikan video, setelah itu siswa diberi kesempatan untuk menuliskan cerita yang terdapat dalam video dengan jangka waktu tertentu



3.2 Contoh Media Video (Judul Membereskan Rumah)

2. Variabel Terikat (Target Behavior)

Keterampilan Mengarang Reproduksi

Variabel terikat atau target behavior dapat diartikan sebagai variabel dipengaruhi variabel lain. Variabel terikat atau target behavior pada penelitian ini adalah keterampilan reproduksi. Keterampilan mengarang Reproduksi adalah kegiatan mempersepsikan indravisual yaitu menceritakan kembali pengalaman visualnya melalui media video yang merupakan sebuah cerita yang sistematis ke dalam bentuk tulisan.

Pada penelitian ini keterampilan dalam membuat karangan reproduksi akan diukur dalam bentuk presentase, semakin besar presentase yang didapat siswa tunarungu tersebut maka dapat diartikan bahwa keterampilan membuat karangan reproduksi semakin baik.

E. Subjek Penelitian

Subjek yang diikutsertakan dalam penelitian ini berjumlah tiga orang. Dua siswa yang mengalami ketunarunguan dengan tingkat kehilangan pendengaran berat, dan satu orang dengan tingkat kehilangan pendengaran sedang.

Tabel 3.3 Subjek

No	Inisial	Tingkat kehilangan pendengaran	Kelas
1	A	Berat	SMPLB kelas 2
2	B	Berat	SMPLB kelas 2
3	C	Sedang	SMPLB kelas 2

F. Pengolahan dan Analisis data

Tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan adalah analisis data, pada penelitian desain kasus tunggal akan terfokus pada data individu daripada data kelompok, setelah data semua terkumpul kemudian data dianalisis menggunakan

teknik statistic deskriptif. Pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistic yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistic deskriptif yang sederhana (Sunanto 2005: 65). Adapun tujuan analisis data dalam bidang modifikasi perilaku adalah untuk dapat melihat sejauhmana pengaruh intervensi terhadap perilaku yang ingin dirubah atau target behavior, pada penelitian ini untuk melihat bagaimana pengaruh media video pada keterampilan mengarang reproduksi anak tunarungu. Metode analisis visual yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik, dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik khususnya grafik garis, tujuan grafik dalam penelitian adalah peneliti lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek secara efisien dan detail. Menurut Sunanto (2005: 36) terdapat beberapa komponen- komponen dasar yang harus dipenuhi dalam pembuatan grafik di antaranya sebagai berikut:

1. Absis adalah sumbu X merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan variable bebas (misalnya sesi, hari, tanggal). Dalam penelitian ini absis digunakan untuk menunjukkan banyaknya sesi
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertical yang menunjukkan satuan untuk variable terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi). Penelitian ini menggunakan ordinat untuk menunjukkan kemampuan keterampilan mengarang reproduksi

3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan bebas dan terikat.
4. Skala garis- garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran(misalnya : 0 %, 25%, 50 %, 75 %).
5. Label kondisi,yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya baseline atau intervensi
6. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variable bebas dan terikat.