

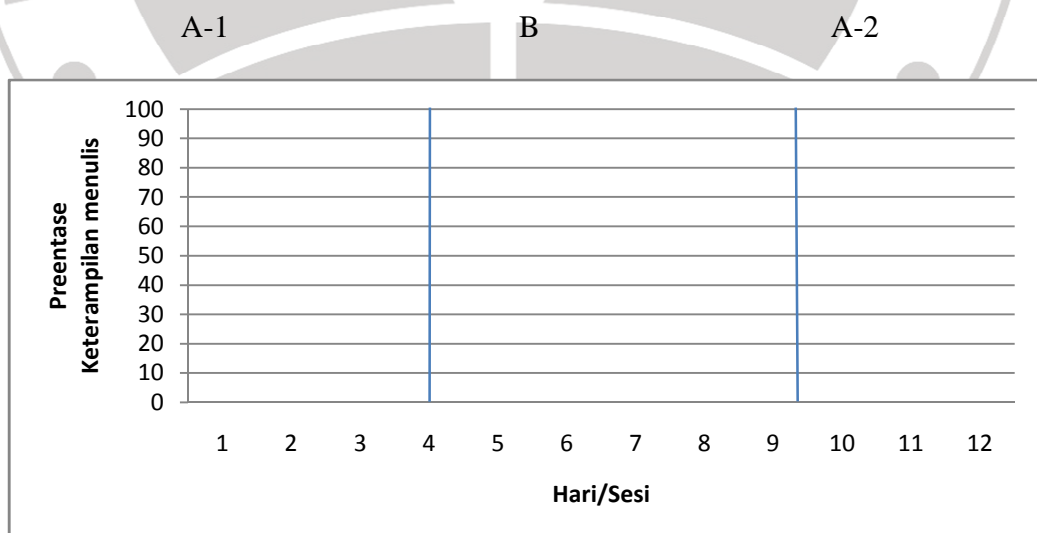
BAB III

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 Grafik Tampilan desain A- B- A

Keterangan :

A-1 = Suatu kondisi awal atau dasar kemampuan menulis subjek untuk mengetahui sejauhmana subjek mampu menceritakan idenya ke dalam bentuk tulisan. Pada baseline 1 ini subjek peneliti tidak sama sekali diberikan intervensi, subjek peneliti diberi kesempatan untuk melihat gambar animasi hingga waktu yang tidak ditentukan, dan memindahkan sendiri isi cerita dalam gambar animasi ke dalam bentuk tulisan.

B = Subjek peneliti diberikan perlakuan atau intervensi, intervensi yang diberikan berupa cara menulis karangan yang sesuai dengan kaidah penulisan dan hasil tulisan tersebut dapat dimengerti oleh pembaca.

A-2 = Merupakan pengulangan kondisi awal atau kemampuan dasar subjek peneliti dalam keterampilan menulis, pada tahap ini pula diberikan evaluasi untuk mengetahui sejauhmana intervensi dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis anak tunarungu.

B. Prosedur Eksperimen

1. Menentukan baseline

Pada fase ini anak tunarungu diperlihatkan gambar animasi dengan dimulai dari 2 step animasi, 3 step animasi dan terakhir 4 step animasi. Step animasi adalah jumlah kegiatan yang ada pada satu gambar animasi. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa step dua disebut juga gambar animasi level satu, dimana tingkat kesulitan dan kompleksitas cerita termasuk kategori mudah. Step 3 atau disebut juga gambar animasi

level dua, dimana ada tiga kegiatan pada gambar animasinya, tingkat kesulitannya ada pada level sedang, terakhir adalah step 4 atau disebut juga level tiga, dimana ada empat kegiatan pada gambar animasinya, levelnya ada pada tingkat kesulitan yang tinggi. Dari penggolongan level di atas maka gambar animasi diberikan pada siswa dimulai dari tingkat kesulitan yang paling mudah yaitu level 1. Pada setiap pertemuan, dalam satu hari siswa diberikan 3 gambar animasi yaitu dari level satu, level dua, dan level tiga. Hal pertama yang dilakukan adalah anak dikondisikan agar dapat menyaksikan gambar animasi dengan baik. Siswa diberikan pemahaman agar dapat berkonsentrasi pada saat penayangan gambar animasi dan memperhatikan setiap objek yang ditampilkan. Siswa pun diberikan kesempatan untuk dapat mengulang gambar animasi hingga siswa dapat mengerti bagaimana alur cerita gambar animasi tersebut. Setelah siswa dapat mengerti isi dari gambar animasi tersebut maka siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan cerita tersebut dalam bentuk tulisan. Untuk menentukan persentase keterampilan menulis, hasil tulisan siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian (dapat dilihat pada lampiran), besarnya persentase dihitung dengan rumus :

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

Keterangan : P = Persentase

N = Jumlah skor tertinggi

F = Jumlah skor yang didapat

2. Prosedur Intervensi

Pada fase ini anak tunarungu mulai diberikan perlakuan, tidak jauh berbeda pada pertemuan pertama pada fase intervensi, siswa diperlihatkan gambar animasi dimulai dari level yang paling mudah yaitu level satu. Gambar animasi yang diberikan pada hari pertama yaitu gambar animasi dengan judul menyiram Bunga, membaca buku, bermain di pantai dan terakhir makan snack. Pada setiap harinya siswa diberikan empat judul gambar animasi, begitu pula pada pertemuan kedua pada fase intervensi, gambar animasi yang diberikan yaitu gambar animasi level dua, dengan judul : pulang ke rumah, memasak, kemping, dan terakhir olahraga. Pada pertemuan ketiga, gambar animasi diberikan adalah gambar animasi pada level tiga, judulnya yaitu bangun tidur, di dalam kamarku, membereskan rumah, dan mengasuh bayi. Pada fase intervensi, perlakuan diberikan dengan memperhatikan beberapa aspek yang dinilai dalam kriteria penilaian. Hal pertama yang dilakukan adalah mengkondisikan siswa hingga posisi tepat berada di depan computer dan siap untuk menyaksikan gambar animasi. Pada kriteria penilaian, aspek pertama yang dinilai adalah sistematika alur cerita, maka siswa dibimbing untuk dapat menceritakan gambar animasi ke dalam bentuk tulisan dengan sistematis, pembelajaran dilakukan dengan cara, gambar animasi di *pause* atau

diberhentikan sementara pada setiap step atau akhir kegiatan, sehingga siswa dapat melihat urutan cerita pada setiap judulnya dan pada akhirnya tulisan yang dihasilkan oleh siswa tunarungu lebih sistematis, dan apabila siswa tunarungu mampu menceritakan gambar animasi dengan sistematis, maka siswa akan memperoleh skor tertinggi yaitu tiga, seperti pada contoh di bawah ini :

Sistematika Alur cerita

Judul Cerita : Bangun Tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

2 : Sistematis sesuai dengan alur cerita

- Bangun tidur
- Membereskan tempat tidur
- Makan sepotong roti
- Mandi

2 : Kurang sistematis atau (hanya dua alur cerita yang sesuai)

- Bangun tidur
- Membereskan tempat tidur
- Mandi
- Makan sepotong roti

1 : Di bawah rata- rata (hanya satu alur cerita yang sesuai)

- Membereskan tempat tidur

- Makan sepotong roti
- Mandi
- Bangun tidur

0 : Sama Sekali tidak sistematis

- Makan sepotong roti
- Mandi
- Membereskan tempat tidur
- Bangun tidur

Aspek kedua yang dinilai yaitu jumlah kalimat, kelengkapan isi cerita dalam menceritakan gambar animasi secara tertulis, dinilai dari jumlah kalimat yang terdapat pada hasil tulisan siswa, pada aspek ini siswa dibimbing untuk dapat menceritakan gambar animasi dengan lengkap dan utuh, penayangan gambar animasi *dipause* pada setiap akhir step, sehingga siswa dapat dibantu dalam menuliskan dari kalimat satu ke kalimat lainnya untuk dapat memperoleh cerita yang lengkap. Apabila siswa dapat menuliskan jumlah kalimat sesuai dengan alur cerita yang ditayangkan maka siswa akan mendapatkan scor tertinggi yaitu tiga, contohnya :

Jumlah kalimat

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : Terdiri dari empat kalimat

2 : Terdiri dari tiga kalimat

1 : Terdiri dari dua kalimat

0 : Kurang dari dua kalimat

Aspek ketiga yang dinilai yaitu jumlah kata, dari jumlah kata yang ditulis anak tunarungu dalam menceritakan gambar animasi, dapat dilihat sejauhmana siswa dapat mengembangkan cerita. Pembelajaran dilakukan dengan cara mengenalkan siswa dengan kata sifat, kata sambung antar kalimat atau dapat dibimbing agar dapat menceritakan subjek pada gambar dengan lebih detail, contohnya menceritakan warna baju yang dipakai dan lain- lain.

Siswa akan mendapat skor sesuai dengan yang tertulis pada kriteria penilaian, contohnya :

Jumlah Kata

Judul Cerita : Bangun tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : 67- 97

2 : 36- 66

1 : Kurang dari 36

Aspek keempat yang dinilai adalah kemampuan dalam melukiskan objek, dari hasil tulisan siswa dapat dilihat sejauhmana siswa dapat menuliskan objek-objek yang ditampilkan gambar animasi, pada aspek ini dapat dilihat pembendaharaan kata yang dimiliki oleh anak tunarungu. Pembelajaran dilakukan dengan cara mengenalkan nama objek yang ditampilkan pada

gambar animasi, baik secara verbal maupun tulisan. Skor yang diperoleh siswa disesuaikan dengan kriteria penilain, contohnya :

Judul Cerita : Bangun Tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : Tempat tidur atau kasur, roti, kamar mandi, bak mandi.

2 : Tempat tidur atau kasur, roti, kamar mandi

1 : Tempat tidur

0 : Kurang menuliskan objek

Aspek kelima yang dinilai yaitu kemampuan dalam melukiskan tempat, pada aspek ini dapat dilihat sejauhmana kemampuan siswa dalam menceritakan keterangan tempat atau latar yang ada pada cerita. Pembelajaran diberikan dengan cara, gambar animasi *dipause* pada akhir step, siswa dibimbing agar dapat menceritakan latar cerita tersebut, contohnya dirumah, di kamar, atau mungkin menggantinya dengan keterangan waktu, contohnya pada siang hari. Skor yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria penilaian, seperti pada contoh di bawah ini :

Melukiskan Tempat

Judul Cerita : Bangun Tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : Kamar dan kamar mandi

0 : Tidak melukiskan tempat

Setelah dijumlah dari kelima aspek yang ada pada kriteria penilaian, selanjutnya dan dirubah dalam bentuk persentase dengan rumus yang sama seperti pada baseline satu. Pada fase ini merupakan fase pengulangan dari baseline satu, pada fase ini siswa tidak diberikan perlakuan, hal pertama yang dilakukan adalah tetap sama yaitu mengkondisikan siswa agar dapat berkonsentrasi untuk menyaksikan penayangan gambar animasi, level gambar animasi dimulai dari tingkat level yang paling mudah yaitu level satu, pada taraf ini digunakan untuk mengevaluasi sejauhmana gambar animasi dapat berpengaruh pada kemampuan anak tunarungu dalam keterampilan menulis. Terakhir hasil dari hasil tulisan siswapun dihitung atau dijumlahkan dalam bentuk skor dan dirubah dalam bentuk persentase dengan rumus yang sama dengan baseline satu dan intervensi.

C. Instrument Penelitian

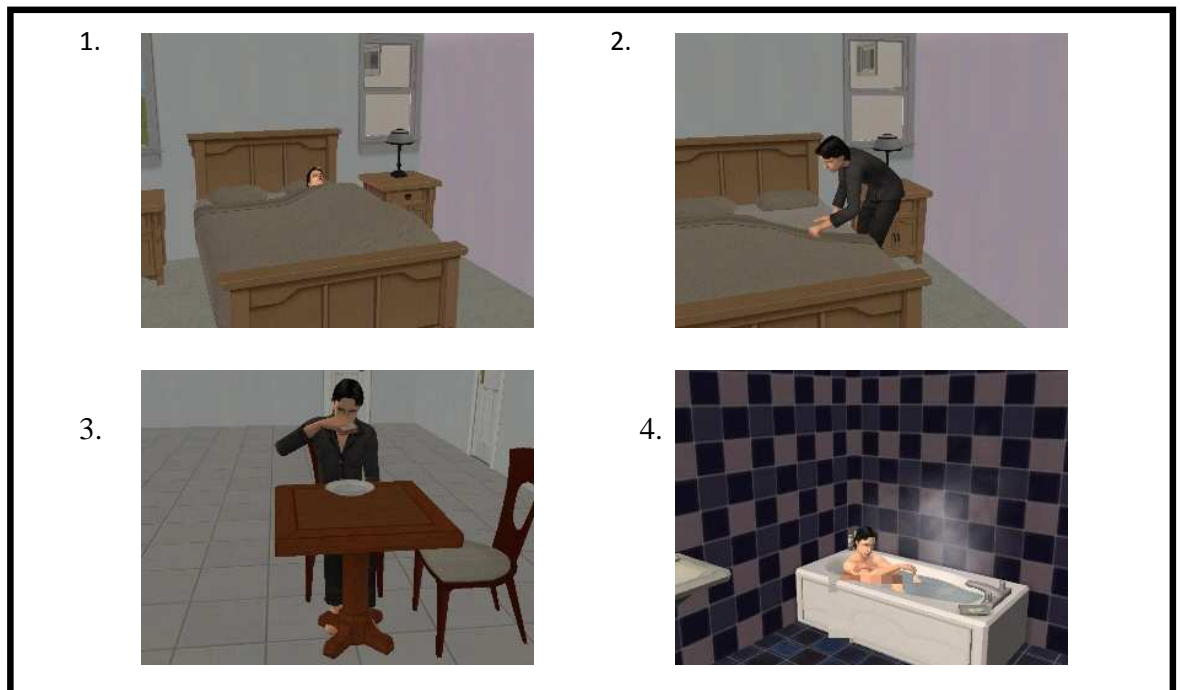
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 1) Gambar animasi dan 2) Story board.

1. Gambar animasi

Gambar animasi adalah gambar bergerak yang di dalamnya terdiri dari beberapa objek yang dapat ditemui pada kehidupan sehari-hari dan pada setiap ceritanya terdiri dari beberapa kegiatan atau step cerita yang merupakan suatu cerita utuh dan sistematis, pada setiap penayangan gambar animasi dalam rangka melatih keterampilan menulis anak tunarungu, siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman

visual di dalamnya seperti berbagai macam objek, menentukan subjek yang ada di dalam cerita, menentukan keterangan tempat atau waktu. Dalam meningkatkan keterampilan menulis anak tunarungu siswa dibimbing untuk dapat menceritakan apa yang dilihat dalam gambar animasi ke dalam bentuk tulisan, selain itu karena gambar animasi dalam satu ceritanya terdiri dari beberapa kegiatan yang merupakan satu kesatuan cerita maka siswa tunarungu juga dibimbing untuk dapat menceritakan kembali gambar animasi tersebut tersebut menjadi satu cerita utuh dan tidak terpisah-pisah.

Gambar animasi digunakan sebagai media dalam melatih keterampilan anak tunarungu dalam membuat karangan reproduksi. Gambar animasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 12 judul cerita dan tiga level tingkat kesulitan yang disebut step. Level 1 terdiri dari dua step, artinya terdapat dua kegiatan dalam satu judul animasinya, Level 2 terdiri dari tiga step, artinya terdapat tiga kegiatan dalam satu judul animasinya, terdiri dari tiga kegiatan dalam satu judul animasinya, dan Level 3 yang terdiri dari empat step, artinya terdapat empat kegiatan dalam satu judul animasinya. Tingkat kesulitan dalam setiap level dilihat dari kompleksitas cerita yang terkandung dalam animasi.



3.2 Contoh Gambar animasi (Judul bangun tidur)

2. Story Board

Story board ini digunakan sebagai panduan dalam membuat kriteria penilaian, di dalam story board berisikan karangan yang isinya sesuai dengan gambar animasi ditampilkan. Dalam mengembangkan sebuah cerita dari satu gambar animasi 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 gambar animasi 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. Adapun contoh story board dari gambar animasi 3.2 adalah

Judul : Bangun Tidur

4 step cerita (level 3)

Pagi hari telah tiba maka ayahpun segera bangun dari tempat tidur, setelah bangun tidur tidak lupa ayah membereskan tempat tidur hingga rapi ayah menarik selimut yang ayah pakai ke bagian atas tempat tidur dan memasukan setiap ujungnya ke bagian dalam kasur hingga tempat tidur tersebut rapi dan kembali ke bentuk semula, setelah membereskan tempat tidur ayah pergi ke dapur untuk mengambil roti yang ada di meja dan memakan roti tersebut di meja makan. Setelah memakan roti itu, aku pergi menuju kamar mandi, kubuka keran untuk mengisi bak mandi hingga penuh, kubuka bajuku lalu aku masuk ke dalam bak mandi dan kubersihkan tangan dan kakiku hingga bersih.

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 gambar animasi 3.2 yang berjudul bangun tidur adalah:

a. Sistematika alur cerita

a. Judul Cerita : Bangun Tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : Sistematis sesuai dengan alur cerita

- Bangun tidur
- Membereskan tempat tidur
- Makan sepotong roti
- Mandi

2 : Kurang sistematis atau (hanya dua alur cerita yang sesuai)

- Bangun tidur
- Membereskan tempat tidur
- Mandi
- Makan sepotong roti

1 : Di bawah rata- rata (hanya satu alur cerita yang sesuai)

- Membereskan tempat tidur
- Makan sepotong roti
- Mandi
- Bangun tidur

0 : Sama Sekali tidak sistematis

- Makan sepotong roti
- Mandi

- Membereskan tempat tidur
- Bangun tidur

b. Judul Cerita : Di dalam kamarku

b. Jumlah kalimat

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : Terdiri dari empat kalimat

2 : Terdiri dari tiga kalimat

1 : Terdiri dari dua kalimat

0 : Kurang dari dua kalimat

Step Cerita : 3

3 : Terdiri dari tiga kalimat

2 : Terdiri dari dua kalimat

1 : Terdiri dari satu kalimat

Step Cerita : 2

3 : Terdiri dari dua kalimat

2 : Terdiri dari satu kalimat

c. Jumlah Kata

a Judul Cerita : Bangun tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : 67- 97

2 : 36- 66

1 : Kurang dari 36

d. Melukiskan objek

a. Judul Cerita : Bangun Tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : Tempat tidur atau kasur, roti, kamar mandi, bak mandi.

2 : Tempat tidur atau kasur, roti, kamar mandi

1 : Tempat tidur

0 : Kurang menuliskan objek

e. Melukiskan Tempat

a. Judul Cerita : Bangun Tidur

Step Cerita : 4

Score yang diperoleh :

3 : Kamar dan kamar mandi

0 : Tidak melukiskan tempat

Dapat dilihat dari kriteria penilaian di atas bahwa skor dibagi menjadi lima kriteria, kriteria pertama yaitu sistematika alur cerita, cara menentukan skor pada kriteria ini adalah siswa akan mendapat nilai tiga apabila alur cerita yang disampaikan sesuai dengan story board, seperti contohnya pada gambar animasi 3.2 yaitu pada urutan pertama menceritakan “Bangun tidur”, “Membersihkan tempat tidur”, lalu “Makan sepotong roti” dan terakhir “Mandi dan akan mendapatkan skor

dua apabila kurang sistematis atau (hanya dua alur cerita yang sesuai) seperti pada contoh di atas dan selanjutnya. Kriteria penilaian kedua adalah jumlah kalimat, cara menentukan skor pada kriteria ini adalah menghitung jumlah kalimat dari hasil tulisan siswa, dan siswa akan mendapat skor tiga apabila pada gambar animasi yang terdiri dari empat step cerita seperti pada gambar animasi 3.2 atau level tiga terdiri dari empat kalimat. Kriteria penilaian ketiga yaitu jumlah kata, siswa akan mendapatkan skor tiga, apabila tulisannya terdiri dari 67 sampai 97 kata. Kriteria penilaian keempat adalah melukiskan objek, skor didapat dengan melihat seberapa banyak siswa dapat menceritakan dan menuliskan objek dengan benar ke dalam bentuk tulisan, siswa akan mendapatkan nilai tiga apabila pada tulisannya dapat menceritakan objek- objek yang tampil secara rinci contohnya 3.2 adalah : “Tempat tidur atau kasur”, “roti”, “kamar mandi”, “bak mandi”, dan akan mendapatkan skor dua apabila dapat menceritakan sedikit dari objek yang ditampilkan contohnya : “Tempat tidur atau kasur”, “roti”, “kamar mandi”. Dan kriteria penilaian terakhir adalah melukiskan tempat, skor didapat dengan melihat apakah siswa dapat melukiskan tempat pada tayangan gambar animasi seperti contoh pada gambar animasi 3.2 adalah siswa akan mendapatkan skor tiga apabila dapat melukiskan latar kamar dan kamar mandi di dalam tulisannya. Untuk merubah skor yang didapat siswa menjadi persentase maka, jumlahkanlah skor yang didapat oleh siswa dari lima kriteria penilaian di atas, lalu hitung dengan persentase yang di dapat siswa dengan rumus dibawah ini :

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

Keterangan : P = Persentase

N = Jumlah skor tertinggi

F = Jumlah skor yang didapat

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini sebanyak satu orang, yaitu anak tunaganda (tunarungu berat- spasyic). Adapun data datanya adalah sebagai berikut :

Nama	: MT
Usia	: 14 tahun
Kelas	: L2 (SLTP kelas 2)
Karakteristik	: Tunarungu ringan dan sudah dapat membaca

Perijinan dilaksanakan dari jurusan dan fakultas untuk mendapatkan SK pengangkatan pembimbing skripsi I dan II. Surat Pengantar ke Rektorat Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung. Selanjutnya mengurus surat mengurus surat perijinan ke Intansi Badan Pemberdayaan Masyarakat, agar mendapatkan surat mendapat surat rekomendasi ke Kanwil Diknas Jabar yang memberikan rekomendasi ke SLB- B YP3ATR Cicendo.

E. Pengolahan dan Analisis data

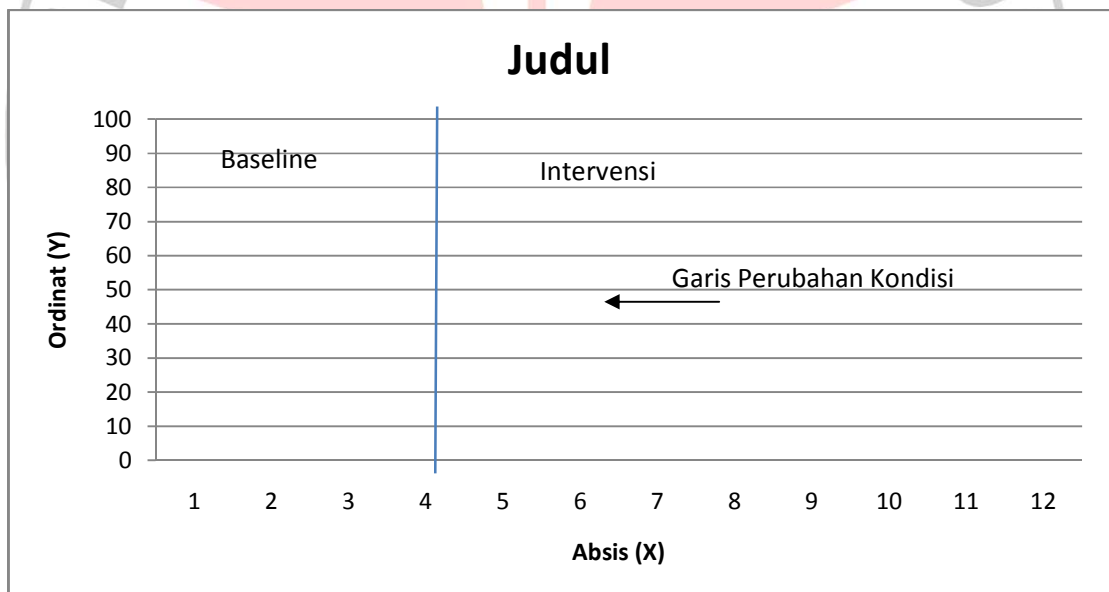
Tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan adalah analisis data, pada penelitian desain kasus tunggal akan terfokus pada data individu daripada data

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. 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)
2. Ordint adalah sumbu Y merupakan sumbu vertical yang menunjukkan satuan untuk variable terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi)
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.

Bentuk dasar dari grafik garis yang digunakan dalam penelitian modifikasi adalah



3.2 Contoh grafik garis