

BAB III

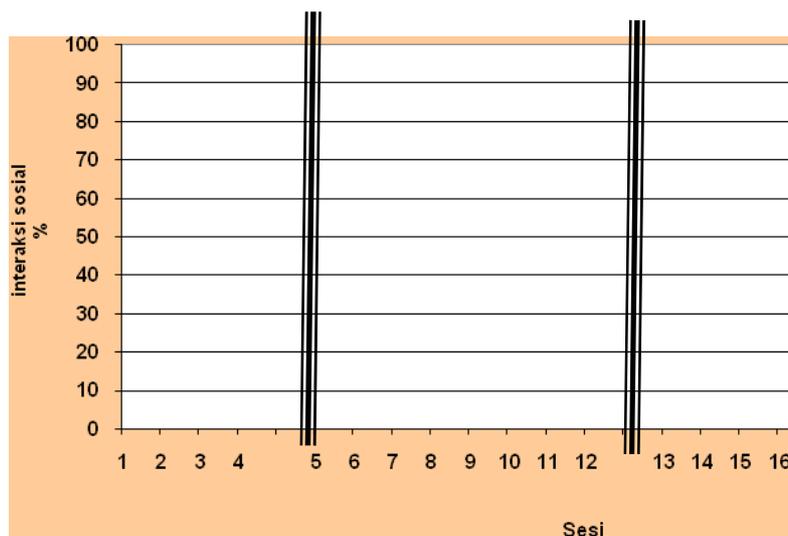
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diberikan kepada satu subjek. Perlakuan yang diberikan kepada subjek dalam penelitian ini adalah pemberian reinforcement positif dan negatif melalui aktivitas bermain angklung dalam upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial dengan teman sebaya anak tunagrahita sedang.

A. Desain Penelitian

Pola desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat. Target behavior diukur pada kondisi baseline-1 (A-1) secara kontinyu selama periode waktu tertentu kemudian pada fase intervensi (B).

Pada desain A-B-A dilakukan penambahan kondisi baseline-2 (A-2) yang dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat. Adapun Pola desain A-B-A adalah seperti grafik dibawah ini.



Grafik 3.1 Pola desain A-B-A

A-1 (Baseline-1):

Adalah kemampuan interaksi sosial selama jam istirahat berlangsung yang dimiliki subjek penelitian sebelum diberikan Reinforcement positif dan negatif melalui bermain angklung. Pada tahap ini, pengukuran kemampuan interaksi sosial dilakukan secara berulang-ulang sebanyak empat sesi.

B (Intervensi):

Adalah kondisi kemampuan interaksi sosial subjek penelitian selama pemberian reinforcement positif dan negatif melalui bermain angklung yang di berikan sebagai intervensi terhadap keterlambatan kemampuan interaksi sosial subjek penelitian. Intervensi kemampuan interaksi sosial dilakukan secara berulang selama 8 sesi sehingga diketahui peningkatan kemampuan interaksi sosial subjek penelitian.

A-2 (Baseline-2):

Adalah kondisi kemampuan interaksi sosial subjek penelitian setelah perlakuan pemberian reinforcement positif dan negatif melalui bermain angklung (post intervensi) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan interaksi sosial subjek penelitian yang dilihat dari peningkatan baseline-1 (A-1) ke baseline -2 (A-2). Pada tahap ini, pengukuran kemampuan interaksi sosial dilakukan secara berulang-ulang sebanyak empat sesi yang dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat.

B. Tempat dan Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah seorang siswa tunagrahita sedang yang berada di kelas II SD 9 Mutiara yang beralamat di Jln. Situ Aksan Komplek taman hijau permai No.43 Bandung. Semester I tahun ajaran 2009/2010. Penelitian dilakukan di ruang makan dan ruangan kesenian. Subjek yang diteliti adalah berinisial KY, laki-laki, usia 9 tahun, termasuk tunagrahita sedang.

Karakteristik kemampuan interaksi sosial subjek sebagai berikut: Kurang mampu berinteraksi pada lingkungan dengan baik, dan terkadang cuek / sensitif. Mampu dengan cepat mengenal orang-orang disekitar lingkungan baru. Terkadang suka memukul pada orang yang menyapanya dengan tiba-tiba tanpa ada sebab, Harus selalu diingatkan untuk selalu merapihkan mainan pada tempatnya jika anak telah selesai bermain.

C. Prosedur pelaksanaan penelitian

Pemberian reinforcement positif dan negatif melalui aktivitas bermain angklung sebagai intervensi kemampuan interaksi sosial dengan teman sebaya dengan desain A-B-A memiliki tiga tahapan sebagai berikut:

1. A-1 (Baseline-1)

Pada tahap ini pengukuran kemampuan interaksi sosial teman sebaya dilakukan secara berulang selama empat sesi untuk memperoleh baseline sebagai landasan pembandingan keefektifan. Dimana masing-masing sesi dilakukan pada hari yang berbeda, dalam periode waktu selama 10 menit. Dalam pelaksanaannya peneliti mengamati dengan menggunakan video rekaman. Subjek dengan didampingi oleh guru pendamping. Pada kondisi baseline 1 ini langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Subjek dan teman-teman sebayanya duduk bersama diruang makan ketika istirahat
2. Peneliti mengamati subjek dalam aspek interaksi sosial teman sebaya ketika jam istirahat berlangsung dalam waktu \pm 10 menit seperti mau mengantri ketika mengambil makan, membantu teman yang mengalami kesulitan ketika makan, meminta maaf kepada teman ketika melakukan kesalahan.

3. peneliti menghitung dalam waktu 10 menit apakah anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya dengan memberikan tanda (menggunakan checklist) pada angket yang telah disediakan. Apabila anak mampu melakukannya sendiri diberi skor 1 (checklist).
4. dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan (sesi) dengan hari yang berbeda
5. setelah data diperoleh, peneliti memasukan data ke pencatatan data

2. Intervensi

Intervensi ini dilakukan berulang-ulang dan dilakukan selama 8 kali pertemuan dengan waktu \pm 10 menit. Dalam pelaksanaannya peneliti mengamati dengan menggunakan video rekaman dan yang melakukan intervensi adalah Ahli bermain angklung yang sebelumnya sudah diberitahu peneliti apa saja yang akan dilakukan terhadap subjek dan kelima teman sebayanya mengenai teknik pemberian reinforcement yaitu dengan memberikan reinforcement positif (*reward*) berupa tos dan kata-kata pujian seperti, pintar, pandai setelah anak bertindak sesuai dengan yang diinginkan dan setelah selesai bermain angklung subjek dan teman-temannya diberikan penghargaan berupa pemberian cap stempel lucu ketangan subjek dan kelima teman sebayanya. selain itu ahli angklung juga memberikan reinforcement negatif ketika subjek tidak bertindak sesuai yang diharapkan berupa kata-kata peringatan seperti memanggil nama subjek dengan suara yang sedikit tinggi disertai mimik muka masam.

Perlakuan yang diberikan kepada siswa, sebagai berikut:

1. Mengkondisikan subyek dan kelima teman sebayanya didalam ruangan khusus kesenian untuk bermain angklung secara bersama-sama
2. Posisi subjek dan kelima teman sebayanya pada awal bermain angklung dalam posisi duduk sambil mendengarkan penjelasan guru
3. posisi subjek dan kelima teman sebayanya berdiri ketika memainkan instrument angklung dengan melihat pada partitur lagu.
4. Subjek dan kelima teman sebayanya diberi masing-masing satu buah angklung yang memiliki nada-nada *diathonis melodis* yaitu yang mempunyai 7 tangga nada (Do, re, mi, fa, so, la, ti). Guru juga memegang satu buah angklung.
5. Guru meminta tiap anak untuk membunyikan angklung yang dipegangnya
6. Guru mulai memimpin keenam anak untuk memainkan angklungnya sesuai lagu yang berjudul “dua mata saya”
7. Peneliti mengamati keterlibatan subjek melalui aktivitas bermain angklung, apakah subjek ikut membunyikan angklung sesuai gilirannya. Ketika subjek tidak mau membunyikan angklung maka ahli angklung langsung memberikan penguatan negatif dengan memanggil nama subjek dan berkata “hey...ayo bunyikan angklungnya....”

8. Kemudian peneliti mengamati Ketika ada salah satu temannya yang tidak mau membunyikan angklung, apakah subjek bisa mengingatkan temannya untuk membunyikan angklung atau tidak. Apabila subjek mau mengingatkan temannya langsung diberi penguatan positif oleh ahli angklung berupa kata-kata pujian
9. Apabila anak mampu melakukannya sendiri diberi skor 1 (checklist). akan tetapi apabila anak melakukannya dengan diberikan reinforcement negatif anak tidak diberikan skor.
10. Selesai bermain angklung kemudian guru meminta subjek dan kelima temannya untuk bergiliran memberikan angklung yang telah dimainkan sesuai giliran nada yang dipanggil.
11. selesai bermain angklung Ahli angklung memberikan reward berupa pengecapan stempel lucu kepada subjek dan teman-temannya karena menyelesaikan bermain angklung dengan baik

3. A-2 (Baseline-2)

Untuk memantau apakah subjek telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan, peneliti melakukan evaluasi. Dalam hal ini peneliti mengamati kembali persentase subjek mengenai interaksi sosial teman sebaya dilakukan ketika jam istirahat dengan waktu \pm 10 menit dengan menggunakan checklist. Apabila anak mampu melakukannya sendiri diberi skor 1 (checklist). akan

tetapi apabila anak melakukannya dengan diberikan bantuan tidak diberikan skor. Pada tahap ini, pengukuran kemampuan interaksi sosial dilakukan secara berulang-ulang sebanyak empat sesi Dimana masing-masing sesi dilakukan pada hari yang berbeda yang dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Dari Hasil kegiatan di atas maka, akan diketahui apakah ada peningkatan interaksi sosial teman sebaya sebelum dan sesudah diberikan reinforcement positif dan negatif melalui aktivitas bermain angklung.

D. Instrumen Penelitian

Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. terdiri dari kemampuan interaksi sosial siswa tunagrahita sedang, instrument disusun dengan mengacu pada definisi operasional yang tercantum dalam kisi-kisi. Kriteria penilaian dilakukan dengan memberikan tanda checklist (√) ketika anak mampu melakukan interaksi dan terlibat aktif dengan teman sebaya, kemudian dijumlahkan untuk mengetahui persentase interaksi sosial yang dilakukan anak pada setiap sesinya.

Setelah semua daftar terkumpul, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus persentase yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jumlah Perilaku yang muncul}}{\sum \text{Perilaku Keseluruhan}} \times 100 \%$$

Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrument Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator
Interaksi sosial teman sebaya	1. Aspek inklusi (keikutsertaan dan keterlibatan)	<ul style="list-style-type: none"> a. anak ikut memainkan alat musik angklung b. Turut membantu membereskan alat musik angklung yang telah digunakan
	2. Aspek kontrol (memberi arahan, petunjuk)	<ul style="list-style-type: none"> a. mau meminta maaf kepada teman sebaya ketika angklung yang dipegangnya bersentuhan dengan angklung temannya b. mengingatkan teman sebayanya ketika lupa untuk membunyikan angklung gilirannya. c. menerima saran dari orang lain ketika lupa membunyikan angklung

E. Teknik Analisis Data Kemampuan interaksi sosial dengan teman sebaya

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *observasi* kemampuan interaksi sosial dengan teman sebaya. untuk mengetahui adanya pengaruh satu perlakuan terhadap target behaviour yang sudah ditentukan selanjutnya data dianalisis dengan membandingkan hasil penelitian pada saat A-1 (baseline-1) dan A-2 (Baseline-2) setelah subjek menerima perlakuan selama intervensi. Setelah semua data terkumpul, data diolah dan dianalisis kedalam statistik deskriptif agar

memperoleh gambaran yang jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu yang ditentukan.

1. Langkah-langkah analisis yang dilakukan dalam menganalisis data kemampuan interaksi sosial adalah sebagai berikut:
 - a. Menghitung persentase interaksi sosial yang dilakukan anak ketika jam istirahat sebagai pengukuran data pada fase baseline dari subjek pada setiap sesinya.
 - b. Menghitung persentase interaksi sosial yang dilakukan anak ketika diberi reinforcement positif dan negatif melalui aktivitas bermain angklung sebagai pengukuran data pada fase intervensi dari subjek pada setiap sesinya.
 - c. Menghitung persentase interaksi sosial pada tabel perhitungan dari persentase interaksi sosial yang dilakukan subjek pada fase baseline 2 pada subjek setiap sesinya.
 - d. Membandingkan persentase interaksi sosial pada fase baseline dan persentase interaksi sosial pada fase intervensi dari subjek.
 - e. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi dari kedua fase tersebut.
 - f. Adapun grafik perkembangan yang digunakan untuk mengolah data berupa grafik disain A-B-A.