**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Desain Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, karena penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Eksperimen merupakan kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu. Penelitian ini didukung suatu rancangan eksperimen dengan penelitian subjek tunggal, atau lebih dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR). SSR mengacu pada strategi penelitian yang sengaja dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individu.

Dengan kata lainpenelitian subjek tunggal merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*behavior analytic*). SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individu. Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku.

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1 (*baseline* 1), B (intervensi), dan A2 (*baseline* 2). Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu:

**A1 (*baseline 1*)** yaitu Mengetahui profil dan perkembangan kemampuan dasar murid dalam hal ini kemampuan *life skill* murid sebelum mendapat perlakuan. Subjek (JP) diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan).

Sunanto, J,. *et al* (2006: 41) menyatakan bahwa “*Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun”.

**B (intervensi)** yaitu kondisi subjek (JP) penelitian selama diberi perlakuan, dalam hal ini adalah penerapan *making bed* secara berulang-ulang, tujuannya untuk mengetahui kemampuan subjek (JP) dalam pembelajaran *life skill* selama perlakuan diberikan.

Sunanto, J,. *et al* (2006: 41) menyatakan bahwa “Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.”

**A2 (*baseline* 2)** yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek (JP).

Struktur dasar desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

 *Baseline* (A) *Intervensi* (B) *Baseline* (A)

Perilaku Sasaran

**SESI (waktu)**

**Gambar 3.1. Desain A – B – A**

1. **Defenisi Operasional Variabel Penelitian**
2. Peubah Penelitian

Ada satu peubah dalam penelitian ini yaitu penerapan *making bed* dalam meningkatkan kemampuan *life skill*.

1. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kerancuan dalam menafsirkan variabel-variabel yang diteliti, maka dibutuhkan uraian tentang masing-masing variabel yang ada. Adapun definisi operasional yang dimaksud, yaitu :

1. *Making bed* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan menata tempat tidur di dalam sebuah ruangan/kamar. *Making bed* dalam penelitian ini difokuskan pada aktifitas merapikan tempat tidur sesuai dengan prosedur standar perhotelan.
2. Kemampuan *life skill* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kemampuan murid tunagrahita ringan yang diperoleh dari hasil tes pembelajaran *life skill*. Selain itu, kemampuan *life skill* dapat diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, atau kemampuan/keterampilan dalam mengelola aktifitas *making bed* dalam *housekeeping hotel* sesuai standar perhotelan.
3. **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah murid tunagrahita ringan kelas XI di SLB Leleani 1 Kota Ambon, dengan jumlah murid sebanyak 1 orang. Untuk lebih jelasnya keadaan subjek penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1. Data Murid Tunagrahita Ringan Kelas XI di SLB Leleani 1 Kota Ambon**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kode Murid | Jenis Kelamin | Umur | Jumlah |
| **Laki-laki** | **Perempuan** |  |
| 1 | JP | L | - | 19 | 1 |
|  | **Jumlah 1** |

***Sumber*:** Data SLB Leleani 1 Kota Ambon Tahun 2015/2016

Sebelum diberikan intervensi atau perlakuan, subjek JP di kelas XI SLB Leleani 1 Kota Ambon hanya mampu melakukan satu aktifitas *making bed* saja dari 10 SOP yang telah ditetapkan yaitu hanya mampu menarik bed dan tidak mampu melanjutkan ke langkah selanjutnya.

1. **Teknik/ Instrumen Pengumpulan Data**
2. Teknik Observasi

Peneliti menggunakan alat pengumpulan data berbentuk pedoman observasi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan *life skill* murid dalam proses pembelajaran melalui penerapan *making bed* *skill*. Adapun instrumennya berupa format observasi atau pedoman observasi. Item pengamatan berjumlah 10 item yang mengacu pada uraian tugas *room attendant* (pramu kamar) dan SOP *making bed* (menata tempat tidur).

1. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan menyimpan data atau informasi dari berbagai sumber yang berkaitan erat dengan penelitian ini.

1. **Prosedur Dan Teknik Pengolahan Data**

Tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan adalah analisis data, pada penelitian desain kasus tunggal akan terfokus pada data individu dari pada data kelompok, setelah data semua terkumpul kemudian data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang komplek tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto, J. 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 dapat lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek (JP) secara efisien dan detail.

1. **Analisis Dalam Kondisi**

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi :

1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi. Banyaknya data dalam kondisi menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada tiap kondisi. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam kondisi tidak ada ketentuan pasti. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan arah yang jelas.

1. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi. Untuk membuat garis, dapat dilakukan dengan 1) metode tangan bebas (*freehand*) yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga membelah data sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut. 2) metode belah tengah (*split-middle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

1. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas (*trend stability*) yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data *point* yang berada di dalam rentang, kemudian dibagi banyaknya data *point,* dan dikalikan 100%. Jika persentase stabilitas sebesar 85 – 90% maka data tersebut dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.

1. Jejak Data

Jejak data yaitu perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu : menaik, menurun, dan mendatar.

1. Rentang

Rentang yaitu jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level.

1. Perubahan Level

Perubahan level yaitu menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

1. **Analisis Antar Kondisi**

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B). Komponen – komponen analisis antar kondisi meliputi:

1. Jumlah Variabel Yang Diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sararan difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

1. Perubahan Kecenderungan Arah Dan Efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi. Kemungkinan kecenderungan grafik antar kondisi adalah 1) mendatar ke mendatar, 2) mendatar ke menaik, 3) mendatar ke menurun, 4) menaik ke menaik, 5) menaik ke mendatar, 6) menaik ke menurun, 7) menurun ke menaik, 8) menurun ke mendatar, 9) menurun ke menurun. Sedangkan makna efek tergantung pada tujuan intervensi.

1. Perubahan Kecenderungan Stabilitas Dan Efeknya

Perubahan kecederungan stabilitas yaitu menunjukan tingat stabilitas perubahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukan arah (mendatar, menarik, dan menurun) secara konsisten.

1. Perubahan Level Data

Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (baseline) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

1. Data Yang Tumpang Tindih

Data yang tumpang tindih berarti terjadi data yang sama pada kedua kondisi (*baseline* dengan intervensi). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Semakin banyak data tumpang tindih, semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih pada kondisi intervensi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Dalam penelitian ini, bentuk grafik yang digunakan untuk menganalisis data adalah grafik garis. Sunanto, J., *et al* (2006 : 30) menyatakan komponen-komponen yang harus dipenuhi untuk membuat grafik, antara lain

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari, dan tanggal).
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi, dan durasi).
3. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
4. Skala adalah garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 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 dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
7. Judul Grafik yaitu judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Judul Grafik

Label kondisi Label kondisi

Ordinat (Y)

 Skala

 Garis perubah kondisi

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Absis (X)

**Gambar 3.2** **Komponen – komponen Grafik**

Perhitungan dalam mengolah data yaitu menggunakan persentase (%). Sunanto, *et al.* (2006: 16) menyatakan bahwa “persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%.” Alasan menggunakan persentase karena peneliti akan mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara menghitung skor kemampuan *life skill* dalam melakukan keterampilan *housekeeping* *hotel* dengan benar dan skor kemampuan *life skill* jika tidak dapat melakukan keterampilan *housekeeping* *hotel*, kemudian skor kemampuan *life skill* dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan 100%.

 *Hasil skor jawaban benar*

Nilai = X 100%

 *Hasil jumlah skor keseluruhan*

Selanjutnya nilai hasil akhir yang diperoleh dirujuk pada kriteria penafsiran data atau pengambilan kesimpulan. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

**Tabel. 3.2.** Kriteria Penafsiran Data atau Acuan Pengambilan Kesimpulan

|  |
| --- |
| **No. Rentang Skor Keterangan** |
| 1. 81 - 100 Sangat baik |
| 2. 71 - 80 Baik |
| 3. 61 - 70 Cukup  |
| 4. 40 - 60 Kurang |
| 5. 0 - 39 Sangat Kurang  |

**Sumber**: Mengacu pada Kriteria Penilaian Raport