

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena "telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkret/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis yang data penelitian berupa angka-angka serta analisis menggunakan statistik" (Sugiyono, 2007: 7). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan berwudhu murid tunagrahita ringan kelas III di SLB C YPPLB Cendrawasih Makassar menggunakan media video animasi

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research/ SSR*) yang bertujuan untuk menggambarkan kemampuan berwudhu murid tunagrahita ringan kelas III di SLB C YPPLB Cendrawasih Makassar pada analisis dalam kondisi *baseline 1* (A_1), pada saat intervensi (B) dan pada *baseline 2* (A_2) serta analisis antar kondisi dari *Baseline 1* (A_1) ke Intervensi (B) dan Intervensi (B) ke *Baseline 2* A_2 . Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2007 : 6).

B. Variabel Penelitian Dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Sunanto (2006: 12) "Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati". Arikunto (2006 : 42) mengemukakan bahwa Variabel penelitian merupakan hal - hal yang menjadi objek penelitian, dalam suatu kegiatan penelitian yang bervariasi baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Dengan demikian variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentangnya. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yang diteliti yaitu "kemampuan berwudhu" melalui media video animasi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berwudhu anak.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B-A , karena desain tersebut menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel bebas yang lebih kuat di banding dengan desain A-B. Dalam hal ini peneliti menggunakan disain A-B-A dengan satuan ukur persentase, yang dalam pelaksanaannya peneliti melakukan penelitian sebanyak 16 kali pertemuan (sesi) yang terbagi menjadi 4 kali pertemuan untuk *baseline 1*, 8 kali pertemuan untuk pelaksanaan intervensi dan 4 kali pertemuan untuk *baseline 2*. Disain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat yang lebih kuat

dibandingkan dengan desain A-B. Gambar tampilan desain A-B-A dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

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

1. **A1 (*baseline 1*)** yaitu Mengetahui profil dan perkembangan kemampuan berwudhu dasar murid sebelum mendapat perlakuan. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan).

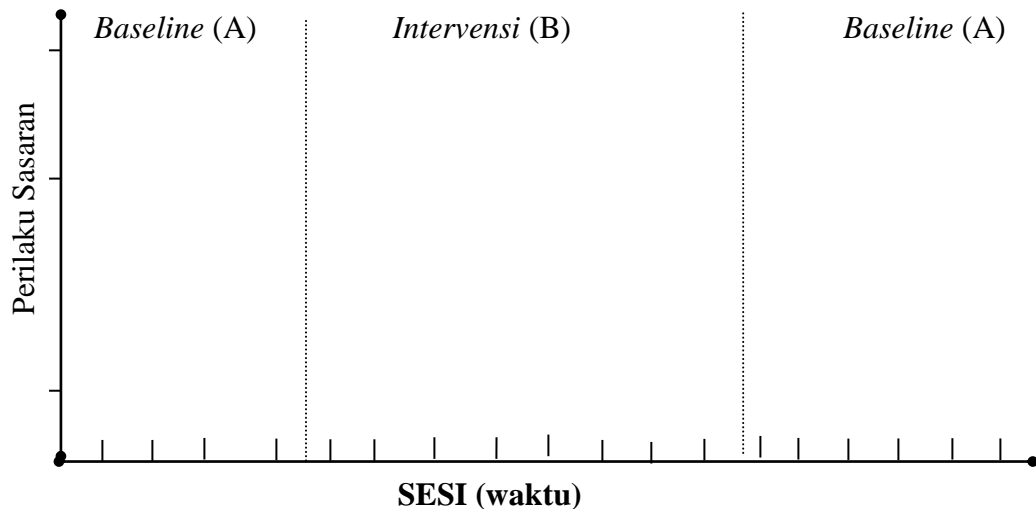
“*Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun (Sunanto, 2005: 54).”

2. **B (*intervensi*)** yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, berupa penggunaan media video animasi tujuannya untuk mengetahui kemampuan berwudhu subjek selama perlakuan diberikan.

“Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut (Sunanto, 2005: 54).

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

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



Gambar 3.1 . Desain A – B – A

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan berwudhu. Berwudhu adalah suatu amalan suci yang memiliki makna kebersihan yang pelaksanaannya didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang telah disyariatkan sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Maidah ayat 6 bahwa wudhu adalah membasuh muka, membasuh kedua tangan sampai siku, mengusap kepala, dan membasuh kedua mata kaki sampai mata kakidan dilaksanakan secara berurutan dan tertib.

Video animasi adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan dalam meningkatkan kemampuan berwudhu yakni pada proses pemahaman dan kemampuan melakukan langkah-langkah berwudhu sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan oleh syara. Media

ini digunakan karena memiliki kelebihan yakni dapat menampilkan suara beserta gambar bergerak yang dapat meningkatkan perhatian anak dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran wudhu melalui video animasi adalah sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan ruangan tertutup sehingga cahaya yang masuk tidak mengganggu pemutaran video animasi.
2. Guru memeriksa keadaan listrik dan mempersiapkan laptop.
3. Atur tempat duduk murid sedemikian rupa.
4. Sampaikan kepada murid tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran melalui video animasi.
5. Guru memerintahkan murid untuk menyimak dan mengikuti lafal – lafal yang di lafalkan sebelum pelaksanaan wudhu, serta menirukan gerakan – gerakan wudhu yang terdapat pada video animasi, dan murid diperintahkan untuk menirukan lafal doa sesudah wudhu.
6. Ulangi langkah kelima hingga murid memahami, dan mampu melaksanakan tata cara wudhu dengan benar sesuai syariat islam.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas dasar III di SLB C YPPLB Cendrawasih Makassar, yang difokuskan pada seorang murid sebagai subjek penelitian. Murid tersebut berinisial MF berjenis kelamin laki-laki, berusia 9 tahun yang aktif dan terdaftar sebagai murid kelas dasar III di SLB C YPPLB Cendrawasih

Makassar tahun ajaran 2018/2019. Adapun karakteristik anak tersebut yaitu dilihat dari segi fisik cukup baik, anak memiliki warna kulit kuning langsung, pendek, dan rambut hitam lurus serta MF ini memiliki kemampuan motorik halus yang baik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes merupakan suatu cara yang berbentuk praktik atau praktik tugas yang harus diselesaikan oleh siswa yang bersangkutan.

Tes yang digunakan adalah test perbuatan yang diberikan kepada anak pada *baseline 1*, intervensi dan *baseline 2*. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan berwudhu pada murid tunagrahita ringan.

a. Bentuk tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan tes perbuatan praktek wudhu baik sebelum maupun sesudah diterapkannya pembelajaran wudhu melalui video animasi. Tes ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan kemampuan pelaksanaan tata cara wudhu setelah diterapkannya pembelajaran wudhu melalui video animasi. Dalam penelitian ini difokuskan pada materi pelaksanaan tata cara wudhu. Materi dalam tes ini dibagi ke dalam dua kategori yaitu melaksanakan praktek gerakan tata cara wudhu, dan menghafal basmalah, niat wudhu dan doa setelah wudhu. Untuk kategori tes lisan terdiri dari 3 (tiga) butir tes. Dan untuk tes perbuatan terdiri dari 9 (sembilan) butir tes. Jadi jumlah tes dalam penelitian ini berjumlah 12 butir. Bentuk tes yang digunakan dalam

penelitian ini adalah tes lisan dan perbuatan. Teknik pemberian skor digunakan angka “ 0 sampai 2 untuk setiap butir soal tes.”

Adapun pedoman penskoran setiap butir tes adalah sebagai berikut :

Tes Lisan

- Mengucapkan dengan lancar, benar, utuh, dan sesuai tajwid, mendapat skor 2.
- Mengucapkan dengan lancar, benar, tidak utuh, tidak sesuai tajwid, mendapat skor 1.
- Mengucapkan tidak lancar, tidak benar, tidak sesuai tajwid, mendapat skor 0.

Tes Perbuatan

- Melakukan gerakan wudhu dengan benar dan sesuai ketentuan, mendapat skor 2.
- Melakukan gerakan wudhu dengan benar, sesuai ketentuan tetapi tidak lengkap/melebihi mendapat skor 1.
- Melakukan gerakan wudhu tidak benar, dan tidak sesuai ketentuan, tidak lengkap, tidak sesuai mendapat skor 0.

b. Analisis Dalam Kondisi

Yang dimaksud dengan analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis mengenai perubahan data pada suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi, sementara komponen-komponen yang dianalisis meliputi :

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunjukkan banyaknya data dan sesi yang ada pada suatu kondisi atau fase. 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.

b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah data pada suatu grafik sangat penting untuk memberikan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti. 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 diatas dan dibawah garis tersebut; (2) metode membelah tengah (*split-middle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan Stabilitas (*Trend Stability*)

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.

d. Tingkat Perubahan

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam kondisi maupun data antarkondisi. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

e. 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.

f. Rentang

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

c. 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:

a. Jumlah Variabel Yang Diubah

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

b. 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 meningkat, 3) mendatar ke menurun, 4) meningkat ke meningkat, 5) meningkat ke mendatar, 6) meningkat ke menurun, 7) menurun ke meningkat, 8) menurun ke mendatar, 9) menurun ke menurun. Sedangkan makna efek tergantung pada tujuan intervensi.

c. Perubahan Kecenderungan Stabilitas Dan Efeknya

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

d. 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.

e. 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.