

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan menulis murid autis kelas III di SLB Arnadya Makassar melalui penerapan teknik *finger painting*.

2. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research/ SSR*) yang bertujuan untuk menggambarkan peningkatan kemampuan menulis pada murid autis kelas III di SLB Arnadya 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 .

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yang akan diteliti yakni penerapan teknik *finger painting* terhadap kemampuan menulis huruf murid autis. Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen, termasuk penelitian dengan subjek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati.

Sunanto (2006:12) ”Variabel merupakan suatu atribut atau ciri - ciri mengenai sesuatu yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati”. Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentangnya. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini terdapat satu variabel yang diteliti yaitu ”kemampuan menulis” melalui penerapan teknik *finger painting*.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah *Withdrawl* dan *Reversal* dengan Konstelasi 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 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 menulis dasar murid sebelum mendapat perlakuan. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan).

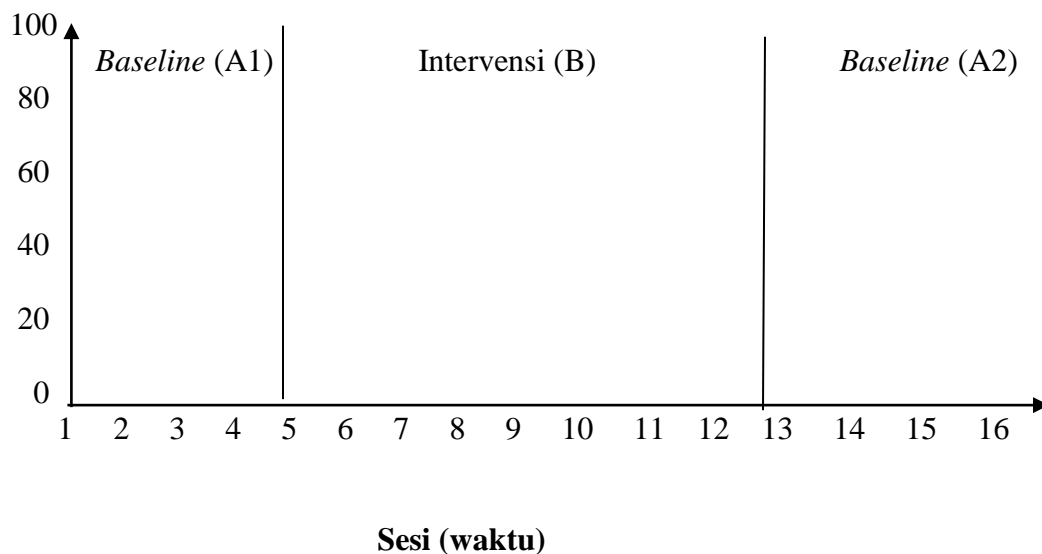
“*Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun (Sunanto, 2006: 54).”

2) B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, berupa penggunaan teknik *finger painting* tujuannya untuk mengetahui kemampuan menulis subjek selama perlakuan diberikan.

“Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut (Sunanto, 2006: 54).

3) A2 (*baseline 2*) yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Sugiono (2007) mengemukakan statistik deskriptif adalah penghitungan yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

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



Gambar 3.1 . Desain A – B – A

C. Defenisi Operasional Variabel

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis. Kemampuan menulis adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mengomunikasikan pikiran, perasaan, melalui simbol-simbol bahasa sehingga orang lain dapat memahaminya.

Finger painting adalah melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan. Aktivitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan control jarinya dan mambentuk konsep gerak membuat huruf.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah seorang murid autis Kelas III di SLB Arnadya Makassar, berinisial MF, berumur 11 tahun, berjenis kelamin laki-laki. Mengalami hambatan dalam menulis huruf, baik huruf vokal maupun huruf konsonan. pada dasarnya murid sudah memiliki kemampuan awal yakni murid sudah bisa memegang pensil dengan baik, menulis angka, menyebutkan huruf dan angka, sudah bisa membaca kata meskipun harus mendapat sedikit bantuan dari guru, selain itu kontak mata murid cukup baik dan bisa bertahan sampai 5 menit, murid juga sangat tertarik pada suatu benda yang berwarna-warni. Akan tetapi ketika murid dihadapkan dengan

pelajaran Bahasa Indonesia dalam hal menulis yakni menulis huruf, murid hanya menulis beberapa huruf itupun tidak begitu jelas huruf apa yang sedang ditulisnya walaupun telah diperlihatkan contoh huruf yang akan ditulis. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kondisi murid itu sendiri yang cenderung kurang konsentrasi, adanya sedikit kekakuan pada jari tangan, dan cepat bosan pada saat guru menyampaikan pelajaran.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

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

Tes yang digunakan adalah test perbuatan yang diberikan kepada anak pada kondisi *baseline 1*, *intervensi* dan *baseline 2*. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan menulis huruf pada murid autis.

1) Bentuk Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan menulis huruf. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri dan diberikan pada suatu kondisi (*baseline*). Dalam penelitian dengan subjek tunggal pengukuran perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, misalnya perhari, perminggu, atau perjam. Perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dengan kondisi (*baseline*) berbeda. *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan *natural* sebelum

diberikan intervensi. Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menulis untuk mengetahui kemampuan menulis huruf dan hasil menulis murid sebelum, selama dan setelah penerapan teknik *finger painting*. Kriteria penilaian adalah panduan dalam menentukan besar kecilnya skor yang didapat anak dalam setiap tes yang diberikan. Adapun kriteria yang digunakan untuk melihat kemampuan menulis huruf anak dalam 26 butir soal adalah sebagai berikut :

- a. Apabila murid mampu menulis huruf dengan benar maka diberi skor 1
- b. Apabila murid tidak mampu menulis huruf dengan benar maka diberi skor 0

2) Teknik dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berisi catatan-catatan penting suatu peristiwa yang berbentuk gambar, tulisan, foto, sketsa, dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data visual berupa foto anak.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian subjek tunggal terfokus pada data individu. Analisis data dilakukan untuk melihat ada tidaknya efek variabel bebas atau intervensi terhadap variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*). Dalam penelitian dengan subjek tunggal di samping berdasarkan analisis statistik juga dipengaruhi oleh desain penelitian yang digunakan.

Ada beberapa komponen penting yang akan dianalisis dalam penelitian ini.

Antara lain :

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 :

a. 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.

b. 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 langsung pada suatu kondisi sehingga membelah data sama banyak terletak diatas dan dibawah garis tersebut. 2) metode belah tangan (*split-middle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas (*trend stability*) yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam 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 85-100% maka data tersebut dikatakan stabil.

d. 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

e. Rentang

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

f. 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.

2. Analisis antar kondisi

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

a. Jumlah variabel yang diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada suatu 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 antar 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*.

c. Perubahan level data

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

d. 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.

Perhitungan dalam mengubah data yaitu menggunakan persentase (%). Sunanto, dkk (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 menulis huruf. Kemampuan menulis huruf yang mampu menuliskan huruf (skor yang dijawab benar) dengan skor kemampuan menulis huruf yang tidak mampu menuliskan huruf (skor yang dijawab salah), kemudian skor kemampuan menuliskan huruf dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan 100%.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$