

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengurangi perilaku agresif memukul peserta didik hambatan intelektual dengan teknik token ekonomi di SLB Negeri 02 Jakarta, Lenteng Agung.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 02 Jakarta, Jl. Lenteng Agung, Jakarta Selatan.

##### **2. Waktu**

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret – Mei 2018. Dengan beberapa tahapan sebagai berikut : 1) pengajuan proposal dilanjutkan dengan seminar proposal, 2) mencari bahan kajian pustaka, 3) pembuatan instrumen, 4) pengumpulan data, 5) mengolah hasil instrumen dan 6) membuat hasil laporan penelitian.

## C. Metode dan Desain Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Single Subject Research* yaitu suatu penelitian yang memfokuskan perubahan perilaku yang disebabkan adanya perlakuan pada subjek yang diteliti.

Dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik eksperimen yaitu penelitian dilakukan dengan menggunakan dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel bebas (*independent variable*) saling mempengaruhi. Dalam penelitian kasus tunggal dalam bidang modifikasi perilaku yang menjadi variabel terikat adalah perilaku sasaran (*target behavior*) yang ingin diubah dengan memberikan intervensi (*intervention*) tertentu, intervensi tersebut merupakan variabel bebas.<sup>1</sup>

## D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang peserta didik hambatan intelektual. Peserta didik tersebut laki-laki, berinisial MRR. Subjek berusia 14 tahun dan sekolah di SLB Negeri 02 Jakarta. Dari

---

<sup>1</sup> Juang sunanto, dkk. *Penelitian degan Subyek Tunggal* (Bandung : UPI Press, 2006), h. 11.

segi perilaku MRR, perilaku MRR sangat agresif dibandingkan dengan teman-temannya.

#### **E. Variabel Terikat**

Variabel terikat atau target perilaku dalam penelitian ini adalah perilaku agresif memukul teman sekelas yang dihitung berdasarkan frekuensi dan durasi terjadinya perilaku selama berada di kelas.

#### **F. Variabel Bebas**

Variabel bebas atau intervensi dalam penelitian ini adalah teknik token ekonomi untuk mengurangi perilaku memukul teman sekelas. Prosedur dalam penerapan teknik token ekonomi dalam penelitian ini menggunakan stiker yang ditempelkan pada sebuah buku pencapaian atau buku keberhasilan. Stiker ini ditempel di buku keberhasilan, untuk mempermudah peserta didik menghitung kepingan yang telah didapatkan setiap sesi intervensi.

Setelah memenuhi jumlah stiker yang ada didalam buku keberhasilan, maka dapat ditukarkan dengan *reward*/pengukuhan idaman yang telah disepakati *reward* tersebut sebuah mainan atau makanan yang telah disepakati.

## **G. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di ruang kelas peserta didik di SLB Negeri 02 Jakarta.

## **H. Peralatan**

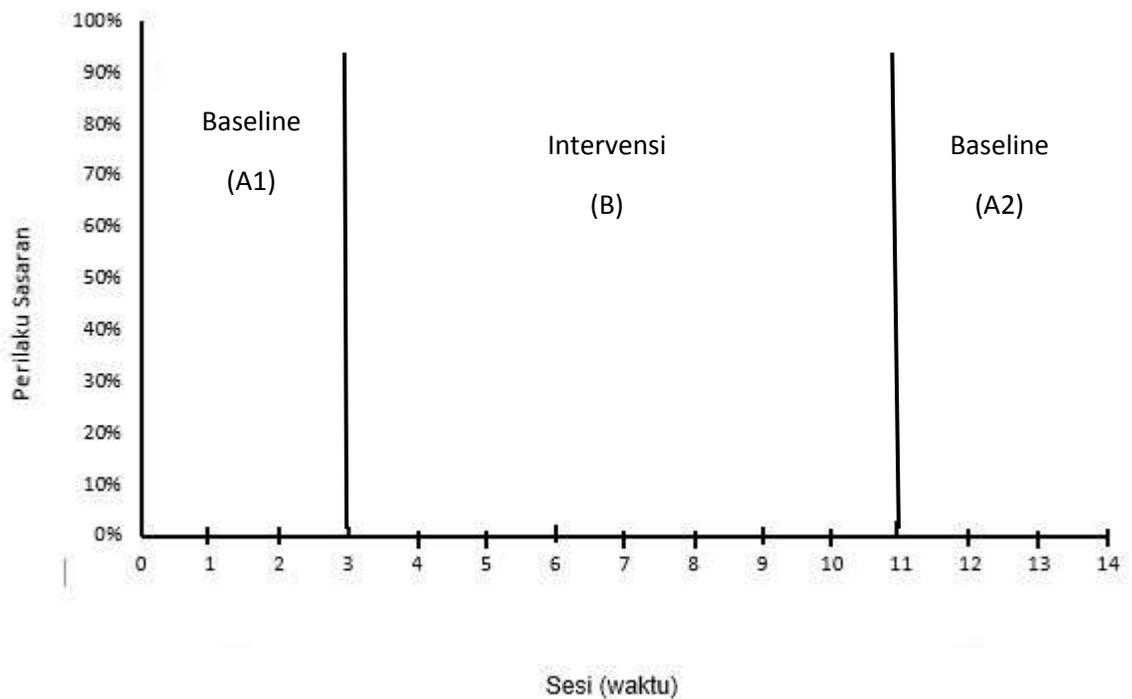
Peralatan yang dibutuhkan antara lain : (1) lembar observasi, (2) stiker sebagai pengukuhan (token), (3) buku yang digunakan untuk menempelkan stiker, (4) makanan yang telah disepakati sebagai *reward*.

## **I. Disain Penelitian**

Disain penelitian pada bidang modifikasi perilaku dengan kasus *Single Research Subject* ada beberapa macam disain penelitian, antara lain A-B, A-B-A, A-B-A-B, dan disain dengan *baseline* jamak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan disain A-B-A, karena pada desain A-B-A peneliti dapat melakukan pengukuran ulang, sehingga peneliti mengetahui atau yakin adanya pengaruh intervensi dengan perilaku sasaran. Disain A-B-A ini juga sederhana, karena tidak terlalu memakan waktu untuk melakukan penelitian.

Disain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Awalnya perilaku sasaran akan diukur secara berulang pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode

waktu tertentu kemudian dengan pengukuran pada kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengulangan kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.<sup>2</sup>



Gambar 3.1.

### Grafik Prosedur Dasar Desain A-B-A

<sup>2</sup> *Ibid.*, h. 44.

Keterangan :

1. A1 (kondisi sebelum diberikan intervensi) adalah perilaku agresif memukul peserta didik hambatan intelektual sebelum diberikan intervensi.
2. B (intervensi) adalah kondisi intervensi perilaku agresif memukul peserta didik hambatan intelektual dengan teknik token ekonomi.
3. A2 (kondisi setelah intervensi) adalah kondisi perilaku peserta didik hambatan intelektual pada subjek penelitian dengan teknik token ekonomi di *baseline* (A1) setelah intervensi diberikan.

## **J. Tahapan dan Prosedur Penelitian**

### **1. Tahapan Penelitian**

Desain penelitian Subjek Tunggal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain A-B-A, maka tahapan dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Tahap pertama, mendefinisikan sasaran dalam perilaku yang diamati dan diukur secara akurat.
- b. Tahap kedua, mengukur dan mengumpulkan data perilaku sasaran pada kondisi *baseline* pertama (A1) selama periode tertentu secara kontinu sebanyak 3 sesi. Tahap ini merupakan

sesi observasi untuk melihat sejauh mana perilaku agresif memukul peserta didik hambatan intelektual.

- c. Tahap ketiga, memberikan intervensi (B) setelah kecenderungan data pada kondisi *baseline* (A1) stabil.
- d. Tahap keempat, mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil. Pada tahapan ini dilakukan selama 8 sesi yaitu proses intervensi dengan teknik token ekonomi untuk mengurangi perilaku agresif memukul teman pada peserta didik hambatan intelektual.
- e. Tahap kelima, setelah kecenderungan arah dan level data pada kondisi intervensi (B) stabil mengulang kembali kondisi *baseline* (A2) selama 3 sesi agar dapat menarik kesimpulan adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

## **2. Prosedur Penelitian**

### **a. Fase *Baseline* (A1)**

Untuk mengetahui kondisi awal perilaku agresif memukul teman sekelas peserta didik, peneliti melakukan observasi. Peneliti hanya mengamati perilaku agresif memukul pada peserta didik, peneliti melakukan pengamatan sebanyak 3 sesi. Fase *baseline* ini dilakukan secara berulang-ulang sampai keadaan peserta didik stabil.

b. Fase Intervensi (B)

Fase intervensi ini diberikan dengan token ekonomi yang bertujuan untuk mengurangi perilaku agresif memukul. Tahap intervensi ini dilakukan berulang-ulang sebanyak 8 sesi sampai subjek dapat melakukan tahap ini dengan maksimal dan stabil.

c. Fase *Baseline* (A2)

Mengulang kondisi *baseline* (A1) setelah intervensi level data sudah pada kondisi yang stabil untuk menarik sebuah kesimpulan. Subjek diperlakukan secara alami seperti pada *baseline* (A1) yang diberikan selama periode tertentu yaitu 3 sesi sampai perilaku agresif memukul peserta didik berkurang.

## K. Langkah-Langkah Intervensi

Intervensi yang diberikan menggunakan strategi token ekonomi. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan saat intervensi antara lain :

1. Menjelaskan bahwa, subjek tidak boleh menunjukkan perilaku memukul teman-temannya.
2. Peneliti juga menjelaskan, bahwa jika subjek tidak menunjukkan perilaku memukul, maka subjek akan mendapatkan stiker bintang

yang memiliki nilai. Nilai dari tiap stiker adalah 5. Stiker yang telah didapatkan akan ditempel di buku, agar stiker tidak mudah hilang.

3. Subjek akan mendapatkan *reward* jika dapat mengumpulkan banyak bintang.
4. Membuat perjanjian dengan subjek *reward* apa yang akan subjek dapatkan, jika dapat mengurangi perilaku memukul.
5. Pada saat intervensi, peneliti harus mengamati tiap perilaku subjek. Jika subjek menunjukkan tanda-tanda akan berperilaku agresif, peneliti dengan segera memberikan stiker bintang. Stiker yang didapatkan ditempel di buku tulis.
6. Stiker akan dihitung atau dijumlahkan tiap per minggunya. Subjek akan mendapatkan *reward* sesuai dengan jumlah nilai stiker dan *reward* yang telah disepakati.

#### **L. Hasil Intervensi Tindakan**

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan adalah mengurangi perilaku memukul teman, maksudnya subjek mampu mengurangi perilaku negatif dan menggantinya dengan menunjukkan perilaku positif yang diharapkan. Pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil pertimbangan peneliti yang telah berkonsultasi kepada dosen pembimbing, keberhasilan penelitian ini

adalah jumlah perubahan perolehan data yang semakin berkurang atau menurun pada tahap akhir intervensi diberikan sesuai dengan tujuan pemberian intervensi dalam penelitian.

## **M. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Single Subject Research* yang dilaksanakan untuk mengurangi perilaku agresif memukul dengan token ekonomi. Peneliti menggunakan teknik non tes berupa instrumen observasi yang menggunakan sistem pencatatan kejadian dengan jenis pengukuran frekuensi yaitu perhitungan yang menunjukkan berapa kali suatu peristiwa atau perilaku terjadi pada periode waktu tertentu. Penyusunan jenis perilaku memukul diukur pada instrumen pedoman observasi, dibuat berdasarkan definisi konseptual setelah mempertimbangkan beberapa pendapat dari teori-teori tentang definisi perilaku negatif yang ia dapat.

### **1. Definisi Konseptual**

Perilaku memukul merupakan bentuk dari temperamen peserta didik yang ditunjukkan melalui agresi fisik. Perilaku memukul dapat dikatakan bentuk perilaku menyakiti orang lain atas dasar meluapkan kemarahan.

## 2. Definisi Oprasional

Perilaku memukul sebagai bentuk dari temperamen peserta didik yang ditunjukkan melalui agresi fisik. Jumlah ini menggambarkan kemampuan menurunkan intensitas perilaku yang diperoleh subjek setelah menerima perlakuan yang diberikan yaitu dengan teknik token ekonomi dengan menghitung frekuensi dan mencatat banyaknya peserta didik memukul teman sekelasnya. Penilaian berdasarkan frekuensi dilambangkan dengan pilihan 1) jika peserta didik memukul teman sekelas lebih dari 3 kali selama pembelajaran berlangsung, pilihan 2) jika peserta didik memukul kurang dari 3 kali selama pembelajaran berlangsung, dan pilihan 3) jika anak tidak memukul selama pembelajaran berlangsung dan berhasil mengumpulkan stiker.

### 1. Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Agresif Memukul**

Variabel	Aspek	Indikator	Pengukuran
Perilaku Memukul	Memukul Teman	Mengikuti pembelajaran selama 30 menit tanpa memukul teman.	1. Menghitung frekuensi memukul teman selama berada di sekolah.

## 2. Pedoman Observasi

Tabel 3.2

Pedoman Observasi Perilaku Agresif Memukul

Pertemuan	Bentuk Perilaku Negatif	Waktu dan Jumlah Kejadian						Jumlah Kejadian
		08.00	08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	
		-	-	-	-	-	-	
		08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	11.30	
	Memukul Teman			Istirahat				

### N. Pengujian Validitas

Berdasarkan desain yang digunakan yaitu desain A-B-A maka pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Mendefinisikan perilaku sasaran yang dapat diamati dan diukur secara akurat. Perilaku sasaran dalam penelitian ini yaitu perilaku memukul teman.
- 2) Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 sesi atau sampai level data menjadi stabil. Pengukuran dan pengumpulan data pada *baseline* (A1) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 sesi.

- 3) Memberikan intervensi setelah data pada kondisi *baseline* stabil. Intervensi pada penelitian ini adalah mengurangi perilaku memukul teman dengan teknik token ekonomi.
- 4) Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data pada kondisi intervensi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 8 sesi.
- 5) Mengulang kondisi *baseline* (A2) setelah level data pada kondisi intervensi (B) stabil. Pengulangan kondisi *baseline* (A2) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 sesi.

## **O. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya :

### **1. Observasi**

Observasi yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan data yang berkaitan tentang variabel terikat dengan pencatatan kejadian atau perilaku yang terjadi pada periode waktu tertentu untuk mengumpulkan data penelitian untuk mendeskripsikan hasil penelitian secara tertulis.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu pengambilan dokumen atau berkas guru terkait perilaku agresif peserta didik untuk memperkuat data yang bersifat dokumenter.

#### **P. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan**

Teknik pemeriksaan kepercayaan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan konsultasi bersama dosen pembimbing dan penggunaan lembar observasi serta dokumentasi yang diperlukan dalam pengukuran dan pengambilan data.

#### **Q. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

Dalam penelitian eksperimen subjek tunggal, analisis datanya menggunakan statistik deskriptif sederhana dan terfokus pada data individu.<sup>3</sup> Penelitian ini menggunakan disain A-B-A dengan prosedur pencatatan kejadian, sehingga untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka peneliti memperhatikan perubahan level serta banyaknya sesi kondisi pengukuran yang diberikan pada kondisi *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2) sampai data menunjukkan kecenderungan arah grafik yang jelas dan level perubahan yang stabil. Hasil pengukuran pada grafik diperoleh berdasarkan frekuensi atau jumlah data terjadinya perilaku dan durasi pelaku yang muncul disetiap sesi dan diukur dalam pencatatan kejadian.

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, h. 65.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis dengan inspeksi visual, dimana analisis dilakukan secara pengamatan langsung dan ditampilkan dalam grafik.<sup>4</sup> Analisis inspeksi visual yang digunakan adalah analisis dalam kondisi. Komponen yang harus diperhatikan dalam analisis dalam kondisi ini, antara lain : 1. Panjang kondisi, 2. Estimasi kecenderungan arah, 3. Kecenderungan stabilitas, 4. Jejak data, 5. Level stabilitas, dan rentang, dan 6. Level perubahan.<sup>5</sup>

Adapun langkah-langkah untuk menentukan enam komponen analisis visual dalam kondisi berdasarkan data penelitian ini sebagai berikut :

1. Langkah 1 : mengisi baris pertama dengan huruf kapital sesuai dengan kondisinya. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A dengan panjang kondisi pada baseline (A1) adalah 3 sesi, intervensi (B) adalah 8 sesi, dan baseline (A2) adalah 3 sesi, maka dapat ditulis sebagai berikut :

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, h.65.

<sup>5</sup> *Ibid.*, h.77.

Tabel 3.3

Tabel Kondisi dan Panjang Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	3	8	3

2. Langkah 2 : mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (*split-middle*). Menentukan garis kecenderungan pada table yang menggambarkan arah mendatar, menaik, atau menurun pada setiap tahapan masing-masing perilaku.

Menurun	Mendatar	Meningkat
		

3. Langkah 3 : menentukan kecenderungan stabilitas terhadap A1, B, dan A2 masing-masing perilaku yang diukur. Presentase stabilitas dikatakan stabil jika sebesar 85%-90%, sedangkan di bawah itu disebut variabel/tidak stabil. Presentase stabilitas pada tiap tahap diketahui dengan terlebih dahulu menentukan

kecenderungan stabilitas menggunakan kriteria stabilitas 15% melalui perhitungan untuk setiap tahapan seperti dibawah ini :

- a. Rentang stabilitas = data tertinggi x 15%
  - b. Mean level = total jumlah data : banyak data
  - c. Batas atas = mean + 1/2 rentang stabilitas
  - d. Batas bawah = mean – 1/2 rentang stabilitas
  - e. Persentase stabilitas = banyak data dalam rentang : banyak data
4. Langkah 4 : menentukan kecenderungan jejak pada tahapan A1, B, dan A2 terhadap perilaku yang diukur. Hal ini sama dengan cara menentukan kecenderungan arah.
  5. Langkah 5 : menentukan level stabilitas dan rentang dengan mencatat hasil data stabil atau variabel dan rentang data dari data yang paling kecil hingga data terbesar disetiap fase.
  6. Langkah 6 : menentukan level perubahan dengan cara menandai data pertama dari data terakhir pada setiap fase. Kemudian menentukan arah menarik atau menurun dengan memberi tanda (+) jika membaik, (-) jika memburuk dan (=) jika tidak ada perubahan.

Setelah diketahui hasil perhitungan dari enam komponen yang dianalisis maka dapat membuat format atau tabel

rangkuman hasil analisis dalam kondisi yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari penelitian.