

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Cube and Puppet Story* ini dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa berisiko kelas IV di SDN Inklusif Gedong 03 Pagi, Condut, Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Inklusif Gedong 03 Pagi Condut yang beralamat di Jalan Raya Condut RT.12 RW.03 Kelurahan Gedong Kecamatan Pasar Rebo Jakarta Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih enam bulan atau satu semester yaitu antara bulan januari-juni 2013. dengan tahapan sebagai berikut : (1) pengajuan proposal dilanjutkan dengan seminar proposal, (2) mencari bahan kajian pustaka, (3) pembuatan instrumen, (4) uji coba instrumen penelitian, (5) mengolah hasil instrumen, (6) membuat laporan hasil penelitian.

C. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Subyek Tunggal (*Single Subject Research*) yaitu suatu penelitian yang memfokuskan perubahan perilaku yang disebabkan adanya perlakuan pada satu subyek yang diteliti.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik eksperimen yaitu penelitian dilakukan dengan menggunakan dua variable yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang tergolong siswa berisiko di SDN Inklusif Gedong 03 Pagi Condut Jakarta Timur yang berinisial T. Kemampuan motorik T sudah baik ia sudah dapat menulis dengan baik, perilaku sosial T bagus, ia sangat senang ketika belajar dan bermain dengan teman-temannya, dari segi komunikasi baik. Kemampuan membaca sudah lancar, namun belum bisa memahami makna bacaan yang dia baca. Konsentrasi siswa masih sangat pendek, terutama pada tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan berfikir seperti dalam pelajaran matematika dan bahasa Inggris. Selain itu siswa cepat bosan ketika belajar dikelas. Didalam sosial keluarga sangat terganggu karena orang tua telah berpisah dan hanya tinggal bersama ibunya.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca pemahaman yaitu pada kemampuan membaca pemahaman literal.

3. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media *Cube and Puppet Story*.

4. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu ruangan yang digunakan sebagai ruang kelas khusus ABK di SDN Inklusif Gedong 03 Pagi Condut Jakarta Timur, ruangan tersebut berukuran 7x3 meter.

5. Peralatan

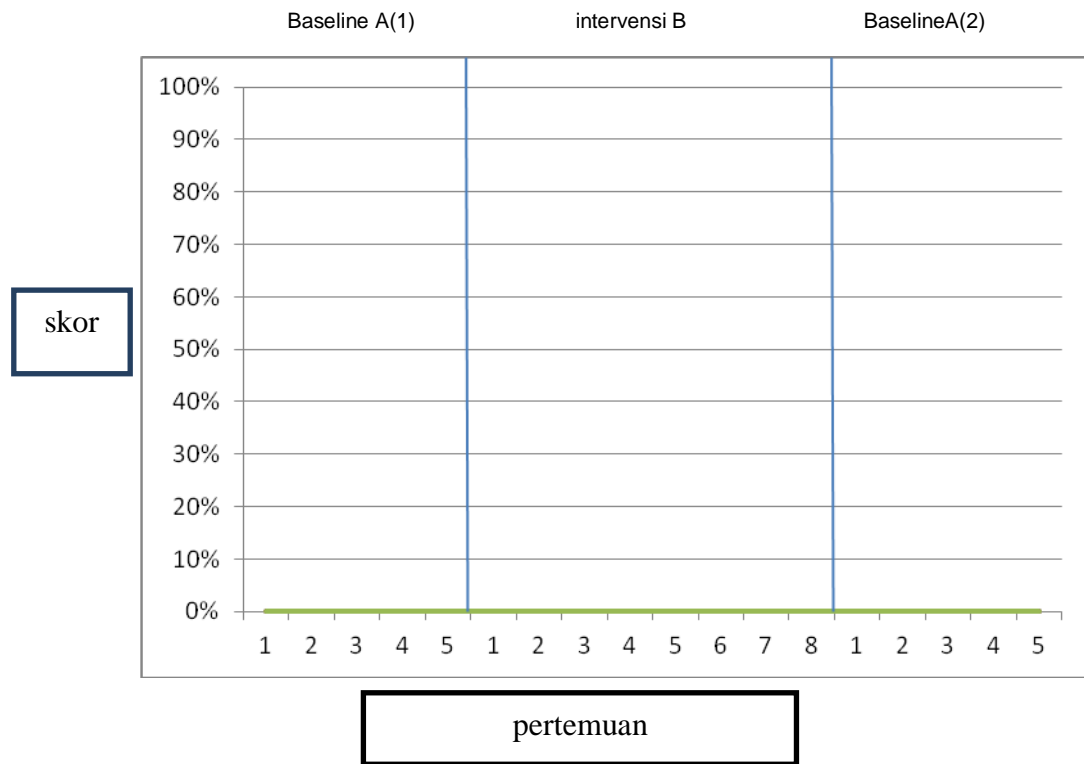
Peralatan yang digunakan adalah media *Cube and Puppet Story*.

6. Desain Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan desain A-B-A. Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B. Prosedur penelitian desain A-B-A tidak banyak berbeda dengan desain A-B, mula-mula perilaku sasaran diukur dengan kontinyu pada baseline (a/1) dengan periode waktu tertentu kemudian dengan pengukuran pada kondisi intervensi (B), kemudian dilakukan pengulangan kondisi baseline ke dua (A/2). Penambahan kondisi baseline kedua (A/2) ini dimaksudkan sebagai control untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional.¹

¹ ibid h.44

Struktur Desain A-B-A adalah sebagai berikut:



Keterangan:

- A/1 adalah lambang dari garis datar (baseline-1). Baseline-1 merupakan suatu kondisi awal subjek secara alami tanpa diberi intervensi.
- B (intervensi) yaitu intervensi dimana subjek diberikan perlakuan secara berulang-ulang.
- A/2 (Baseline-2) merupakan pengulangan kondisi A/1 yang dilakukan untuk sebagai evaluasi bagaimana intervensi dapat berpengaruh terhadap subjek.

D. Tahapan dan Prosedur Penelitian

1. Tahapan Penelitian

Mengacu pada desain penelitian Subjek Tunggal yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah desain A-B-A, maka tahapan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tahap pertama, mendefinisikan sasaran (target behavior) dalam perilaku yang diamati dan diukur secara kuat.
- b. Tahap kedua, tahap mengukur dan mengumpulkan data perilaku sasaran (target behavior) pada kondisi baseline pertama (A1). Selama periode tertentu secara berkelanjutan sebanyak lima kali.
- c. Tahapan ketiga, memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi baseline stabil.
- d. Tahapan keempat, mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil. Lakukan selama delapan sesi.
- e. Tahapan kelima, setelah kecenderungan arah dan level data pada kondisi intervensi (B) stabil mengulang kembali kondisi baseline (A2). Selama lima sesi.

2. Prosedur Penelitian

a. Fase Baseline 1 (A-1)

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan membaca pemahaman maka peneliti mengadakan tes. Tes dilakukan dengan meminta siswa

membaca teks cerita dan siswa diminta menceritakan kembali cerita kemudian menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan isi teks cerita tersebut. Dilakukan secara berulang-ulang dan dilakukan selama lima sesi.

b. Fase Intervensi (B)

Fase intervensi dilakukan dengan melakukan intervensi (tindakan) kepada subjek. Intervensi dilakukan secara berulang-ulang selama 8 sesi. Fase intervensi dilakukan dengan mencobakan pengajaran membaca pemahaman pada subjek dengan media *Cube and Puppet Story*..

Dengan waktu satu jam setiap harinya siswa diajarkan membaca pemahaman dengan tahapan pertama, guru memberikan siswa dadu dan siswa diperintahkan untuk melemparkan dadu tersebut yang bertuliskan angka 1-6 sampai terdapat angka yang akan membuka cerita di nomor berapa. Selanjutnya setelah terpilih nomor berapa yang keluar, selanjutnya guru meminta siswa membaca cerita yang ada dibalik nomor tersebut di papan cerita. Setelah siswa selesai membaca selanjutnya siswa diminta untuk mendeskripsikan cerita yang telah ia baca menggunakan wayang sesuai dengan isi teks cerita.

Selanjutnya guru memberikan pertanyaan tentang teks cerita yang meliputi apa tema cerita, tokoh, alur cerita, latar tempat dan waktu cerita. Jika sudah, siswa diminta menjawab pertanyaan yang ada didalam teks cerita tentang binatang, yang meliputi apa, siapa, dimana, kapan, dan kenapa. Terdapat nomor yang berisi zonk sebagai hukuman ketika siswa

menggunakan media *cube and puppet story* agar siswa tidak bosan. Nomor yang terpilih ini tergantung ketika dadunya dilemparkan apakah mendapatkan zonk tentang pengurangan maupun penambahan. Kegiatan ini dilakukan berulang sampai ke kedua cerita tentang binatang semuanya dibacakan, dideskripsikan, dan menjawab pertanyaan yang ada didalam teks.

c. Fase Baseline 2 (A-2)

Mengulang kondisi baseline A-1 setelah intervensi level data pada kondisi intervensi stabil. Pengulangan kondisi Baseline dua dilakukan sebanyak lima sesi.

E. Hasil Intervensi Tindakan

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, artinya subjek mampu meningkatkan membaca pemahaman dengan media *Cube and Puppet Story* sehingga menunjukkan hasil yang diharapkan.

Pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pertimbangan peneliti yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Ukuran keberhasilan dalam penelitian eksperimen ini adalah terjadinya jumlah perubahan perolehan data yang semakin berkembang pada tahap akhir intervensi diberikan sesuai dengan tujuan pemberian intervensi dalam penelitian ini yaitu lebih dari nilai pada assesmen awal yaitu 50%.

F. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data perilaku membaca pemahaman siswa berisiko, peneliti menggunakan teknik objektif (ingatan) tes yaitu menjawab pertanyaan yang ada didalam teks dan essai tes (pengetahuan) yaitu mendeskripsikan kembali cerita.

1. Definisi Konseptual

Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam serta pemahaman tentang apa yang dibaca. Membaca pemahaman didefinisikan sebagai salah satu macam membaca yang bertujuan memahami isi bacaan. Aspek pemahaman literal adalah jenis pemahaman yang paling dasar untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi, yaitu membaca untuk memperoleh detail-detail isi bacaan secara efektif dan pemahaman terhadap apa yang disebutkan dalam teks bacaan.

2. Definisi Operasional

Membaca pemahaman adalah skor suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam serta pemahaman tentang apa yang dibaca. Skor ini menggambarkan kemampuan yang diperoleh subyek setelah menerima perlakuan yang diberikan meliputi beberapa perilaku yaitu: (1) anak dapat mendeskripsikan kembali cerita tentang binatang, (2) anak dapat menjawab pertanyaan yang ada didalam teks bacaan tentang binatang.

Tabel 2.1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Membaca Pemahaman
Pada Aspek Pemahaman Literal

Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Soal
Membaca Pemahaman Literal	Mendeskrripsikan kembali cerita	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	Menjawab pertanyaan yang ada didalam teks	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
Jumlah			20

Keterangan soal:

Didalam setiap cerita anak harus mendeskripsikan kembali cerita, yang meliputi:

- 1) tema cerita?
- 2) tokoh didalam cerita?
- 3) alur cerita?
- 4) latar tempat cerita?
- 5) waktu cerita?

Didalam setiap cerita terdapat 5 soal mengenai cerita tentang binatang, yang meliputi pertanyaan:

- 1) what (apa?)
- 2) who (siapa?)
- 3) where (dimana?)
- 4) when (kapan?)
- 5) why (kenapa?)

Keterangan Skor:

Skor maksimal yang akan diberikan adalah 1. Dengan penilaian pada 2 target perilaku/indikator sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Perilaku 1 Wacana Cerita 1

Target Perilaku	Penilaian	Indikator	Skor	
			10%	0
1. Mendeskripsikan kembali cerita	1. Tema cerita	1. Anak dapat mengetahui garis besar dari isi cerita		
	2. Tokoh didalam cerita	2. Anak dapat menyebutkan nama tokoh dan peran dari tokoh didalam cerita		
	3. Alur cerita	3. Anak dapat mengetahui alur cerita yang diceritakan		
	4. Latar tempat cerita	4. Anak dapat mengetahui latar belakang (tempat) cerita		
	5. Waktu cerita	5. Anak dapat mengetahui hari dan waktu yang ada didalam cerita		

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Perilaku 1 Wacana Cerita 2

N Target Perilaku	Penilaian	Indikator	Skor	
			10%	0
01. Mendeskripsikan kembali cerita	1. Tema cerita	1. Anak dapat mengetahui garis besar dari isi cerita		
	2. Tokoh didalam cerita	2. Anak dapat menyebutkan nama tokoh dan peran dari tokoh didalam cerita		
	3. Alur cerita	3. Anak dapat mengetahui alur cerita yang diceritakan		
	4. Latar tempat cerita	4. Anak dapat mengetahui latar belakang (tempat) cerita		
	5. Waktu cerita	5. Anak dapat mengetahui hari dan waktu yang ada didalam cerita		

Note : Dalam mendeskripsikan kembali cerita, bila tema, tokoh, alur, latar, dan waktu benar maka akan mendapatkan nilai 10%, jika salah mendapatkan nilai 0% (Semua nilai dijadikan persen).

Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Perilaku 2 Wacana Cerita 1

Target Perilaku	Pertanyaan	Indikator	Skor	
			10%	0
2. Menjawab pertanyaan yang terdapat didalam teks	1. Apa?	1. Apa yang dilakukan ayam betina kepada kupu-kupu yang terjepit?		
	2. Siapa?	2. Siapakah yang tinggal di hutan?		
	3. Dimana?	3. Terjebak dimanakah kupu-kupu tersebut?		
	4. Kapan?	4. Kapan sayap kupu-kupu telah sembuh dan kembali pulang kerumahnya?		
	5. Kenapa?	5. Kenapa kupu-kupu menginap dirumah ayam betina?		

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Perilaku 2 Wacana Cerita 2

Target Perilaku	Pertanyaan	Indikator	Skor	
			10%	0
2. Menjawab pertanyaan yang terdapat didalam teks	1. Apa?	1. Hewan apa sajakah yang tinggal di hutan?		
	2. Siapa?	2. Siapa sajakah yang mencalonkan diri menjadi raja di hutan?		
	3. Dimana?	3. Dimana hewan-hewan tersebut tinggal?		
	4. Kapan?	4. Kapan dilaksanakan pemilihan menjadi raja di hutan?		
	5. Kenapa?	5. Kenapa singa menjadi pemenang dan menjadi raja di hutan?		

Note : Dalam menjawab pertanyaan, jika menjawab pertanyaan tentang apa, siapa, dimana, kapan, dan kenapa benar maka akan mendapatkan nilai 10%, jika salah mendapatkan nilai 0%. (Semua nilai dijadikan persen).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian adalah (1) dengan pencatatan prosek permanen yaitu hasil dari tindakan atau perilaku yang dikerjakan oleh subyek. pencatatan yang dilakukan terhadap variabel terikat atau perilaku sasaran yang dihasilkan oleh subyek dengan data secara langsung pada dokumen tertentu. (2) observasi untuk mengerti proses pemberian tindakan atau intervensi.

H. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan

Teknik Pemeriksaan kepercayaan studi yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah dengan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan penggunaan lembar observasi serta dokumentasi yang diperlukan dalam pengumpulan dan pengambilan data.

I. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

Dalam penelitian eksperimen subyek tunggal, analisis datanya menggunakan statistik deskriptif sederhana yang terfokus pada data individu,

ada tidaknya efek variabel bebas atau intervensi terhadap variabel terikat atau perilaku sasaran dalam penelitian subyek tunggal juga dipengaruhi oleh desain yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A dengan pencatatan produk permanen, sehingga untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka peneliti memperhatikan level serta banyaknya sesi kondisi pengukuran yang diberikan pada kondisi *baseline*(A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2) sampai menunjukkan kecenderungan arah grafik yang jelas dan level perubahan yang stabil. Hasil pengukuran grafik diperoleh berdasarkan pencatatan produk permanen atau frekuensi kemampuan membaca pemahaman (variabel terikat) yang muncul di setiap sesi dan diukur dalam pencatatan produk permanen.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis inspeksi visual yaitu analisis yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap data yang telah ditampilkan dalam grafik.² Analisis inspeksi visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah kondisi dimana terdapat beberapa komponen visual yang meliputi (1) Panjang kondisi, (2) Estimasi kecenderungan arah, (3) Kecenderungan stabilitas, (4) Jejak data, (5) Level stabilitas, dan (6) Rentang/level perubahan.

Langkah-langkah dalam komponen analisis visual dalam kondisi berdasarkan penelitian ini sebagai berikut:

²*Ibid*, h.65

Langkah ke-1: Mengisi huruf kapital sesuai dengan setiap kondisinya dan menentukan panjang kondisi yang menunjukkan sesi dalam setiap kondisi atau tahapan. Dalam penelitian ini menggunakan desain A-B-A dengan panjang kondisi *baseline* (A1) adalah 5 sesi, intervensi (B) adalah 8 sesi dan *baseline* (A2) adalah 5 sesi, maka dapat ditulis:

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	5	8	5

Langkah ke-2: Mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (*split-middle*) pada grafik, lalu menentukan garis kecenderungan pada tabel yang menggambarkan arah mendatar, menaik atau menurun pada setiap tahapan di masing-masing perilaku yang diukur.

Langkah ke-3: Menentukan kecenderungan stabilitas pada tahapan A1, B, dan A2 terhadap masing-masing perilaku yang diukur. Presentase stabilitas pada tiap tahapan diketahui dengan terlebih dahulu menentukan kecenderungan stabilitas, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15% melalui perhitungan untuk setiap tahapan adalah:

- a) Rentang stabilitas = data tertinggi x 15%
- b) Mean level = total jumlah data : banyaknya data
- c) Batas atas = mean + setengah rentang stabilitas
- d) Batas bawah = mean – setengah rentang stabilitas

e) Persentase stabilitas= banyaknya data dalam rentang : banyaknya data

Persentase stabilitas dikatakan stabil apabila sebesar 85%-90%, sedangkan di bawah itu dikatakan tidak stabil (variabel).

Langkah ke-4: Menentukan kecenderungan jejak data pada tahapan A1, B, dan A2 pada masing-masing perilaku yang akan diukur. Hal ini sama dengan cara menentukan kecenderungan arah.

Langkah ke-5: Menentukan level stabilitas dan rentang sebagaimana yang telah dihitung dengan menuliskan hasil data stabil atau variabel dan rentangan data dari data terkecil hingga data terbesar pada setiap tahapan.

Langkah ke-6: Menentukan level perubahan dengan caramenandai data pertama dan data terakhir pada setiap tahapan. Kemudian menentukan arahnya menaik atau menurun dengan member tanda (+) jika membaik, (-) memburuk, (=) jika tidak ada perubahan.

Setelah mengetahui hasil perhitungan dari enam komponen yang dianalisis maka dapat dibuat format atau tabel rangkuman hasil analisis dalam kondisi yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian.