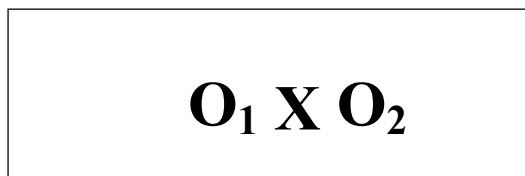


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017.Hlm.72) penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi pada anak tunarungu kelas VI diSLB Negeri Cicendo.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* menggunakan *One -Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini dilakukan *Pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena tujuan dari desain eksperimen ini adalah membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Sumber:** *Donald T. Campbell and Julian C Stanley, 1963.*

**O<sub>1</sub>**= *Pre-test* kondisi subjek kemampuan menulis karangan deskripsi sebelum diberikan perlakuan

**X** = memberikan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan metode *role playing*.

**O<sub>2</sub>** = *Post-test* kondisi akhir menulis karangan deskripsi setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* (**O<sub>2</sub> – O<sub>1</sub>**)

Adanya pretest dan posttest diharapkan mampu memberikan perbandingan hasil

Natalia Veronica, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN  
DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada subjek. Penelitian ini dimulai dengan memberikan pretest (O1) kepada anak, dilakukan sebelum anak mendapatkan intervensi. Pengukuran pretest kemampuan menulis karangan teks deskripsi dilakukan menggunakan instrumen pengukuran yang telah diuji. Setelah dilakukan pengukuran pretest kemudian diberikan perlakuan (X) dengan menggunakan metode role playing. Selanjutnya dilakukan pengukuran yang kedua kalinya yaitu posttest (O2) menggunakan soal instrument yang sama yang dipakai saat melaksanakan pretest (O1).

### 3.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang pengaruh metode role playing terhadap peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi pada anak tunarungu kelas VI di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung. Maka subjek penelitian yaitu 7 orang anak kelas VI di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.

Adapun keterangan subjek penelitian sebagai berikut:

1. Nama : AF  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Ketunarunguan : 100 dB/100 dB
2. Nama : MF  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Ketunarunguan : 90 dB/70 dB
3. Nama : MFN  
 TTL : 11-juni-2016  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Ketunarunguan : 90 dB
4. Nama : MAF  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Ketunarunguan : 100 dB
5. Nama : MR  
 TTL : 11-Juni-2014  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Ketunarunguan : 100 dB

Natalia Veronica, 2023

*PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN  
 DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Nama : ZM  
 TTL : 16- Januari- 2015  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Ketunarunguan : 90 dB
7. Nama : MRP  
 TTL : 7-MEI-2010  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Ketunarunguan : 43 dB/85 dB

### 3.3 Variabel Penelitian

Penjelasan mengenai variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu definisi konsep dan definisi operasional yang dapat dituliskan sebagai berikut:

#### 3.3.1 Definisi Konsep Variabel

Menurut Ulfa, R. (2021, hlm. 344) Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dimana didalamnya terdapat faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti. Klinger (dalam Ulfa, R. 2021, hlm. 344) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari, sehingga merupakan representasi konkret dari konsep abstrak. Variabel penelitian merupakan objek yang menempel (dimiliki) pada diri subjek. Objek penelitian dapat berupa orang, benda, transaksi, atau kejadian yang dikumpulkan dari subjek penelitian yang menggambarkan suatu kondisi atau nilai masing-masing subjek penelitian.

#### 3.3.2. Variabel Bebas

Menurut Soesilo, T. D (dalam Ulfa, R. 2021, hlm. 346) variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Metode ini dapat digunakan dalam pembelajaran dengan lebih dari 2 orang anak didalam kelas.

##### 3.3.2.1 Variabel Terikat

Menurut Creswell (2013, hlm. 77) variabel terikat merupakan variabel yang bergantung atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat adalah hasil dari

variabel bebas. Dalam sebuah penelitian variabel terikat diamati dan diukur untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan menulis karangan deskripsi pada anak tunarungu.

### 3.3.2 Definisi Oprasional Variabel

Definisi oprasional variabel dalam penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

#### 3.3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode *role playing* yang merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan. *role playing* merupakan metode pembelajaran untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat, serta sikap peserta didik dalam suatu scenario. Selain itu anak dapat berlatih menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang diperankan secara langsung, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Tujuan dari penggunaan metode ini bermacam-macam, dan salah satunya adalah untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

Yang ditempuh dalam metode *role playing* terdapat langkah-langkah metode role playing yang dirumuskan menurut Uno, (2012) yaitu sebagai berikut;

- 1) Tahap pertama persiapan, guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam metode role playing. Yaitu bertemakan suasana di pasar modern.
- 2) Tahap kedua, memberi tahu peran yang akan di perankan oleh anak yaitu menjadi penjual dan pembeli di pasar modren.
- 3) Tahap ketiga guru membagi siswa didalam kelas menjadi dua kelompok.
- 4) Tahap ke empat, guru memberikan waktu untuk anak melakukan persiapan dan latihan memainkan peran sebagai penjual dan pembeli di pasar modren. Pada tahap ini guru membantu kesulitan yang dialami anak pada saat latihan berperan.
- 5) Tahap pemeran, pada tahap ini setiap anak mulai melakukan peran nya masing-masing sesuai dengan yang sudah di tetapkan.
- 6) Tahap diskusi dan evaluasi, dalam tahap ini guru bersama anak mendiskusikan kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi terhadap peran masing-masing anak.

Natalia Veronica, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN  
DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 7) Tahap membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Pada tahap ini Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan dan ditungkan dalam bentuk karangan teks deskripsi.

### **3. 3. 2. 2 Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi**

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu karangan deskripsi. Menulis karangan deskripsi dapat melukiskan suatu objek atau peristiwa sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat seolah-olah melihat, mendengar, mencium, dan merasakan sesuai dengan yang dituliskan oleh penulis.

Untuk acuan dalam penelitian ini yang dijadikan indikator adalah sebagai berikut:

#### 5) Judul

Dalam judul, anak mampu menulis judul karangan deskripsi dengan tema yang sesuai dengan gambar.

#### 6) Deskripsi umum

Pada bagan deskripsi umum dijelaskan tentang definisi/identitas pasar modren. Anak dapat menulis informasi umum tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.

#### 7) Deskripsi bagian

Pada deskripsi bagian, dijelaskan pengklasifikasian tentang pasar modren. Anak dapat mengklasifikasikan secara rinci tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.

4. Penutup, berisi tentang kesimpulan kesan yang dirasakan anak. Anak mampu menyimpulkan tentang kesan pesan yang dirasakan anak pada gambar dari kegiatan yang diperankan.

## **3. 4 Teknik pengumpulan data instrument**

### **3. 4. 1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Menurut Safithry, E. A. (2018, hlm.3). Tes merupakan salah satu upaya pengukuran secara terencana yang digunakan oleh guru untuk mencoba menciptakan kesempatan bagi siswa dalam memperhatikan prestasi anak yang berkaitan dengan tujuan yang telah di tentukan. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes tertulis yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk latihan soal isian yang harus dikerjakan. Tujuan dari tes yang diberikan adalah untuk mengukur kemampuan menulis karangan deskripsi dalam menulis

Natalia Veronica, 2023

*PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

judul, deskripsi umum, deskripsi bagian dan penutup pada anak tunarungu kelas VI di SLB Negeri Cicendo melalui kemampuan dasar (*pre-test*) sampai pencapaian prestasi yang disebut juga sebagai (*post-test*).


Pre-test yaitu tes yang diberikan sebelum diberikan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar dari setiap subjek dalam penelitian ini, sedangkan *post-test* yaitu tes yang dilakukan setelah diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin mengetahui apakah hasil yang diperoleh anak akan meningkat, sama atau menurun.

### 3. 4. 2 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiono (2017 hlm. 102) instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Fenomena yang dimaksud adalah variabel penelitian.

Agar tujuan penelitian ini dapat tercapai, maka penelitian ini membuat kisi-kisi instrumen untuk dikembangkan menjadi pembuatan soal. Kisi-kisi instrument merupakan indikator yang akan dicatat, diamati dan ditetapkan pada butir instrument yang sesuai dengan variabel penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen adalah sebagai berikut:

*Tabel 3. 1*  
*Kisi-Kisi Instrumen Asesmen Aspek Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*

NO	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Butir Soal	Banyak soal
1	Karangan deskripsi merupakan suatu tulisan atau karangan yang menggambarkan atau memaparkan suatu objek,	1.1 Judul	1.1.1 Anak mampu menulis judul karangan deskripsi sesuai dengan gambar.	 <p>1. Perhatikan gambar di atas, setelah itu buatlah karangan deskripsi tentang tempat tersebut!</p>	1

Natalia Veronica, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	lokasi,keadaan atau benda dengan kata-kata. Biasanya apa yang kita gambarkan dalam karangan kita merupakan hasil pengamatan panca indra kita.				
		1.2 Identifikasi Umum	1.2.1 Anak dapat menulis informasi umum tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.		
		1.3 Deskripsi Bagian	1.3.1 Anak dapat mengklasifikasikan secara rinci tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.		
		1.4 Penutup	1.1.4 Anak mampu menyimpulkan tentang kesan yang dirasakan anak pada gambar dari		

			kegiatan yang diperankan.		
--	--	--	---------------------------	--	--

*Tabel 3. 2*  
Instrumen Menulis Karangan Deskripsi

No	Sub Aspek Penilaian	Indikator	Butir Indikator	Skor	
				1	0
1	Judul	1. Anak mampu menulis judul karangan deskripsi sesuai dengan gambar.	.1 Menggunakan objek khusus .2 Anak mampu menulis judul dengan singkat sesuai isi  3.1.3 Menggunakan huruf kapital,kecil  3.1.4 Tidak diberi tanda titik		
2	Identifikasi umum	1. Anak dapat menulis informasi umum tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.	3.1.5 Terdapat pengenalan objek yang dideskripsikan  3.1.6 Terdapat informasi umum tentang objek  3.1.7 Tidak terdapat kesalahan struktur		

Natalia Veronica, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN  
DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



			kalimat 3.1.8 Tidak terdapat kesalahan tanda baca		
3	Deskripsi Bagian	1. Anak dapat menulis informasi umum tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.	3.1.9 Terdapat perincian beberapa bagian dari objek 3.1.10 Tidak terdapat kesalahan struktur kalimat 3.1.11 Pilihan kata yang menggunakan serapan pancaindra 3.1.12 Tidak terdapat kesalahan tanda baca		
4	Penutup	1. Anak mampu menyimpulkan tentang kesan yang dirasakan anak pada gambar dari kegiatan yang diperankan.	3.1.13 Terdapat simpulan tanggapan terhadap objek 3.1.14 Terdapat kesa terhadap objek yang di deskripsikan 3.1.15 Pilihan kosa		

			kata variasi dan menarik		
			3.1.16 Tidak terdapat kesalahan tanda baca.		

### 3.4.4 kriteria Penilaian

Kriteria penilain dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan nilai keseluruhan berdasarkan skor yang didapatkan pada butir instrumen terhadap subjek penelitian. Berikut kriteria penilaian instrumen kemampuan menulis karangan deskripsi;

Tabel 3. 3

#### *Kriteria Penilaian*

NO	Kriteria Penilaian			
	Aspek	0	1	Skor
1	Menulis judul	Anak belum menulis judul.	Anak mampu menulis judul karangan deskripsi sesuai dengan gambar.	4
2	Identifikasi umum	Anak belum dapat menulis informasi umum tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.	Anak dapat menulis informasi umum tentang gambar dari kegiatan yang diperankan.	4
4	Identifikasi bagian	Anak belum dapat mengklasifikasikan secara rinci tentang gambar	Anak dapat mengklasifikasikan secara rinci tentang gambar	4

Natalia Veronica, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		dari kegiatan yang diperankan.	dari kegiatan yang diperankan.	
5	Penutup	Anak belum mampu menyimpulkan tentang kesan yang dirasakan anak pada gambar dari kegiatan yang diperankan.	Anak mampu menyimpulkan tentang kesan yang dirasakan anak pada gambar dari kegiatan yang diperankan.	4
Total Skor				16

Dalam penelitian ini, penilaian terhadap setiap subjek diberikan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kemampuan masing-masing anak. Kemudian dijumlahkan untuk mengetahui presentase jumlah nilai yang diperoleh anak.

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. 4  
*Kategori Penilaian Menulis Karangan Deskripsi*

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat tinggi	90-100
2	tinggi	80-90
3	sedang	70-80
4	rendah	55-70
5	Sangat rendah	0-55

Sumber: Syafrullah (2014:2)

### 3. 5. 1 Uji Coba Instrumen

#### 3. 5. 1. 1 Uji validitas

Validitas instrument dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen dapat digunakan untuk mengukur variabel yang akan diukur. Untuk mengukur tingkat validitas

Natalia Veronica, 2023

*PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN*

*DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tes, peneliti peneliti menggunakan validitas isi berupa *expert judgement* dengan teknik penilaian oleh para ahli. Peneliti menggunakan 2 ahli dari dosen pendidikan khusus spesialisasi anak dengan hambatan pendengaran dan satu guru SLB Negeri Cicendo Kota Bandung. Adapun daftar para ahli dalam memberikan *expert judgement* dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 5  
*Daftar Para Ahli Expert Judgement*

No	Nama	Jabatan
1	Dr. H. Dudi Gunawan,M.Pd	Dosen Pendidikan khusus spesialisasi anak dengan hambatan pendengaran
2	Prof. Dr. Budi Susetyo,M.Pd	Dosen Pendidikan khusus spesialisasi anak dengan hambatan pendengaran
3	Dewi Indriani,M.Pd	Guru SLBN Cicendo

Hasil *expert judgement* dihitung dengan menggunakan rumus (Susetyo, 2015 hlm.116):

$$\frac{f}{\Sigma f} \times 100$$

Keterangan :

$F$  = frekuensi cocok menurut penilai

$\Sigma f$  = jumlah penilai

Kriteria uji validitasi:

1. Valid = jika nilai mencapai 80% - 100%
2. Kurang Valid = jika nilai mencapai 50% - 80%
3. Tidak Valid = jika nilai mencapai 0% - 50%

Format penilaian yang digunakan dalam melakukan uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan format dikotomi yang artinya apabila instrumen tersebut cocok maka akan diberikan nilai 1 dan jika tidak cocok maka akan diberikan nilai 0. Uji validitas ini dilakukan dengan cara menghitung besarnya presentase pada butir tes untuk melihat cocok atau tidaknya sebuah butir tes. Adapun hasil validitas para ahli di antaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 6  
*Hasil Uji Validasi Ahli*

Nomor butir	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
2	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
3	1	1	1	2	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
4	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
5	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
6	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
7	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
8	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
9	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
10	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
11	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
12	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
13	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
14	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
15	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
16	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

Natalia Veronica, 2023

*PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN*

*DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.5.1.2 Uji Realibilitas

Realibilitas data penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Salah satu syarat agar penelitian dapat dipercaya yaitu data penelitian tersebut harus reliable (Aldani, 2015).

Menurut Suharsimi Arikunto (2010) bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Reliabel artinya dapat dipercaya. Tujuan reliabilitas adalah untuk suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Koefisien Alpha Cronback (C) merupakan statistik yang sering dipakai untuk menguji reliabilitas suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen penelitian diindikasikan memiliki tingkat reliabilitas memadai jika koefisien Alpha Cronbach lebih besar atau sama dengan 0,60. Rumus untuk mengukur reliabilitas yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

(Somantri dan Muhidin, 2014:48)

Keterangan:

$C\alpha$  = Reliabilitas instrumen

$K$  = Banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum \alpha^2$  = Jumlah varians butir soal

$\alpha^2$  = Varians total

Sedangkan rumus variansnya adalah;

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan

$\alpha^2$  = varians

$\sum x^2$  = jumlah kuadrat skor total

Natalia Veronica, 2023

*PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN  
DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$(\sum x)^2 =$  jumlah kuadrat dari jumlah skor total

$N =$  jumlah responden

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai Cronbach alfa  $> 0,6$  maka instrumen kusioner handal (reliabel)
2. Jika nilai Cronbach alfa  $< 0,6$  maka instrumen kusioner tidak handal (reliabel)

Secara teknis pengujian instrumen dengan rumus-rumus diatas menggunakan fasilitas SPSS 26 dengan hasil menyatakan bahwa instrument penelitian dikatakan reliabel karena memperoleh nilai 0,82.

### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah yang dilakukan peneliti untuk

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	16

melaksanakan penelitian guna memperoleh data penelitian, prosedur ini terdiri dari persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan evaluasi hasil penelitian.

- b. Persiapan Penelitian Setiap kegiatan yang akan dilaksanakan harus berlandaskan pada perencanaan yang matang agar kegiatan tersebut berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Adapaun persiapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.
- c. Peneliti melakukan revisi terhadap proposal skripsi yang telah diseminarkan lalu membuat SK pembimbing dalam penelitian untuk memperlancar jalannya penelitian dengan melaksanakan bimbingan selama penelitian berjalan.
- d. Mengurus administrasi yang berkaitan dengan penelitian, dimulai dari mengajukan surat penelitian ke Fakultas untuk guna memperoleh surat izin turunk ke SLB yang akan dituju

Natalia Veronica, 2023

*PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- e. Pelaksanaan Penelitian Setelah selesai melakukan tahap persiapan, selanjutnya dapat dilakukan tahap penelitian. Pada tahap pelaksanaan penelitian peneliti menyesuaikan jadwal pelaksanaan penelitian dengan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga tidak terlalu mengganggu jadwal pelajaran.
- f. Melakukan kegiatan *pretest* menggunakan soal tes isian menulis karangan deskripsi
- g. Setelah didapatkan hasil *pretest* dari kemampuan menulis karangan deskripsi pada subjek, selanjutnya diberikan perlakuan yang dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama melakukan pembagian kelompok dan mendiskusikan peran masing-masing dan melakukan latihan dalam berperan sesuai dengan topik pada gambar. Pada hari kedua sampai keempat subjek menampilkan perannya masing-masing dengan melakukan kegiatan jual beli di pasar modern.
- h. Melakukan kegiatan *posttest* dengan memberikan soal tes isian yang sama dengan kegiatan *pretest*.
- i. Setelah mendapatkan hasil *posttest* maka dilakukan pengolahan data menggunakan uji Wilcoxon dengan bantuan SPSS versi 26.

### 3.7 Analisis Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan uji wilcoxon. Menurut (Dr. Budi Susetyo, M.Pd., 2019) pengujian Wilxocon merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan, maka jumlah sampel datanya selalu sama banyaknya.

Dalam penggunaan uji Wilcoxon ada beberapa syarat yang harus lebih dulu dipenuhi sebelum seseorang melakukan uji Wilcoxon, yaitu;

1. Penarikan sampel harus melalui proses pemilihan secara acak.
2. Data harus berasal dari dua sampel yang saling berhubungan
3. Skala data harus minimal ordinal
4. Tidak ada syarat konormalan data, karena uji Wilcoxon merupakan satu uji non-parametrik.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon

Natalia Veronica, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN  
DESKRIPSI PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VI DI SLB NEGERI CICENDO**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



1. Jika nilai dari Asymp.sig. (2-tailed) lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka  $H_a$  diterima
2. Sebaliknya, jika nilai dari Asymp.sig. (2-tailed) lebih besar  $> 0,05$ , maka  $H_a$  ditolak.

Pada analisis uji Wilcoxon dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Statistical package for the social sciences* (SPSS). SPSS yang digunakan yaitu SPSS versi 26. Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan uji Wilcoxon dengan SPSS yaitu dengan cara;

1. Buka lembar kerja baru yang ada pada software SPSS
2. Disebelah kiri bawah, akan ada 2 pilihan yaitu Data View dan variable view ( ini digunakan untuk menentukan variabel data).
3. Pada kolom name bagian pertama, tulis kata “pretest” dan pada bagian kedua tulis kata “posttest”
4. Kemudian klik data view yang ada disebelah kiri, kemudian isi data sesuai dengan yang sudah didapatkan.
5. Perhatikan pada menu bar bagian paling atas, pilih Analyze lalu cari pilihan non parametrik setelah itu masuk ke bagian legacy dialog dan pilih 2 related samples.
6. Setelah berhasil mengklik 2 related dialog samples, layar computer akan menunjukkan kotak dialog.
7. Pada kolom “test pairs”, masukkan kata pretes ke dalam kolom variabel 1 dan kata posttest ke kolom variabel 2.
8. Pada bagian “test type” yang ada di bawah, centang kolom Wilcoxon.
9. Jangan lupa untuk klik Ok, dan hasil uji Wilcoxon akan langsung terlihat.
10. Hasil hipotesis dapat ditentukan lewat dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon.