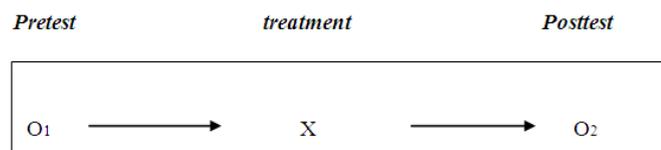


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dalam jurnal Masqasidunia (Ahmad Asrin, 2022) mendefinisikan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan pengamatan pada suatu hubungan antara munculnya suatu sebab akibat (variabel terikat) dan sebab (variabel bebas) tertentu, dengan suatu perlakuan yang disengaja oleh peneliti. Perbedaan antara penelitian eksperimen dengan penelitian lainnya yaitu adanya manipulasi variable, penugasan *random*, kontrol, serta perlakuan (*treatment*). Eksperimen melakukan modifikasi keadaan yang dilakukan secara sengaja serta terkontrol dalam menentukan peristiwa, dan pengamatan pada perubahan yang terjadi pada peristiwa tersebut. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk menguji ide, praktek untuk mengetahui suatu pengaruh. Creswell menjelaskan bahwa eksperimen digunakan ketika ingin membangun kemungkinan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat (Creswell, 2012) dalam (Rukminingsih, M.Pd., dkk., 2020).

Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Desain penelitian *one group pre-test post-test* merupakan desain penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding, yang dimaksud *pre-test post-test* disini adalah diawal subjek penelitian diberikan tes awal (*pre-test*) yaitu dengan memberikan lembar tes menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK), kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media *mind mapping game* dalam jangka waktu tertentu, lalu melakukan tes kembali (*post-test*) dengan menggunakan lembar tes yang sama seperti *pretest* yaitu lembar tes menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK). Berikut gambar desain penelitian *one group pre-tes post-tes*:



Gambar 3. 1 Gambar Desain Penelitian One Group Pre-Tes Post-Tes menurut (Sugiyono, 2012)

Keterangan :

O_1 = nilai *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X = perlakuan

O_2 = nilai *post-test* (setelah diberikan perlakuan)

Dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (Rukminingsih, M.Pd., dkk., 2020) Terdapat beberapa langkah dalam melakukan desain penelitian *one group pre-test-post-test* yaitu :

1. Memilih kelompok subjek untuk sampel
2. Mengadakan *pre-test*
3. Memberikan perlakuan
4. Memberikan *post-test* setelah perlakuan
5. Mencari rata-rata skor dan simpangan baku dari hasil *pre-test* dan *post-test*
6. Menguji perbedaan rata-rata dengan uji t

Dari beberapa poin diatas dapat dijelaskan bahwa tahap pertama dalam melakukan penelitian *pre-test post-test* yaitu memiliki kelompok subjek untuk sampel. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak enam orang peserta didik tunarungu. Jika pemilihan sampel telah dilakukan maka tahap selanjutnya adalah melakukan *pre-test*. *Pre-test* dalam penelitian ini menggunakan lembar tes yang telah dibuat oleh peneliti sebanyak 22 soal. Jika *pre-test* telah dilakukan maka selanjutnya memberikan perlakuan atau intervensi. Pada penelitian ini, intervensi yang diberikan kepada peserta didik tunarungu sebanyak empat kali dengan menggunakan media *mind mapping game*. Kemudian jika tahap intervensi telah dilakukan, maka selanjutnya memberikan *post-test*. *Post-test* dilakukan dengan memberikan lembar tes yang sama seperti pada saat *Pre-test*. Jika semua data yang dibutuhkan telah terkumpul, maka selanjutnya melakukan perhitungan nilai. Pada penelitian ini peneliti

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

melakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS 26, serta dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

3.2 Variabel Penelitian

Defenisi oprasional variabel merupakan suatu batasan serta cara dalam melakukan pengukuran dalam variabel yang akan diteliti. “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2016, hlm. 39). Pada penelitian ini peneliti mengangkat satu variabel bebas serta satu variabel terikat, adapun satu variabel bebas yaitu penggunaan media *mind mapping game* dan variabel terikatnya yaitu kemampuan menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik tunarungu.

3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas diartikan sebagai kondisi yang jika dimunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Variabel idependen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjawab menjadi sebab perubahan atau timbulnya dependen (terikat) (Tritjahjo Danny Soesilo, 2019). Variabel bebas dilambangkan dengan X.

3.2.2 Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan suatu variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang diakibatkan oleh adanya suatu perubahan pada variabel lainnya (Rafika Ulfa, 2020, hlm.6). Kemudian, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dari varibel yang tersebut, maka definisi oprasional yang perlu dijelaskan pada penelitian ini yaitu :

A. Media *Mind Mapping Game*

Media *mind mapping* adalah sebuah media yang dirancang dengan menggunakan teknik *mind map*. Dalam menggunakan media *mind mapping* diharapkan dapat meningkatkan ide-ide yang dimiliki oleh anak, membantu peserta didik tunarungu dalam mengingat informasi yang telah diduplikasinya. Media *mind mapping* dapat menyeimbangkan penggunaan otak kanan dan kiri anak,

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

dengan mengintegrasikan antara logika dan imajinasi yang membuat anak akan lebih mudah dalam mengatur serta mengingat informasi baik tertulis maupun verbal (Prameswari, 2020). Penggunaan kedua sisi otak secara seimbang memberikan dampak positif bagi anak, yaitu daya ingat anak lebih kuat dan anak lebih mudah memahami materi pelajaran (Syariah, dkk., 2020).

Mind mapping adalah salah satu media belajar yang mengembangkan proses berpikir yang dimulai dari satu arah kemudian menjadi segala arah. *Mind map* merupakan sebuah pembelajaran yang berbentuk visual verbal ke dalam bentuk gambar, sehingga mudah dilihat, direkam, kemudian mengingat kembali informasi yang dibayangkan, ditelusuri, dibagikan ke orang lain, serta dipresentasikan dan didiskusikan bersama (Marfu'ah, dkk., 2005; Buzan, 2012; Jensen dan Makowitz, 2002) (dalam Sitti Suhada, dkk, 2019). *Game* merupakan sebuah media bermain yang dimainkan dengan peraturan tertentu yang kemudian akan didapatkan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Suatu game dimainkan dalam konteks tidak serius atau hanya untuk melepas lelah saja. Namun didalam dunia dunia pendidikan, game bisa menjadi sebuah media dalam pembelajaran. *Game* bisa menjadi sebuah media belajar yang menarik bagi peserta, dengan tampilan, animasi serta warna yang mencolok membuat rasa ingin tahu peserta didik tunarungu menjadi meningkat. Menurut John C Beck & Mitchell Wade, *game* adalah sebuah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* yang disajikan dalam media ini di jadikan dalam bentuk aplikasi desktop.

Media *mind mapping game* yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan media mind mapping pada umumnya. Media *mind mapping game* pada penelitian ini telah dilakukan modifikasi dalam bentuk aplikasi desktop. Dengan penggunaan animasi, kombinasi warna, grafis, serta suara membuat media ini berbeda dengan media *mind mapping* pada umumnya. Media ini didesain sederhana mungkin agar dapat dimengerti dan dapat digunakan oleh peserta didik tunarungu dengan mudah. Diharapkan dengan adanya media yang berbasis aplikasi desktop ini bisa menjadi sarana bagi sekolah dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK pada peserta didik tunarungu.

B. Kemampuan Menyusun Kalimat pada Peserta Didik Tunarungu

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

Kemampuan menyusun kalimat merupakan kemampuan dalam membuat, mengatur, atau merangkai sebuah kata sehingga menjadi sebuah kata yang digunakan untuk mengungkapkan pendapat atau pikiran secara utuh dengan tata cara penulisan serta penempatan kata dalam suatu kalimat yang baik dan benar sehingga mudah dipahami oleh orang lain maksud dari kalimat tersebut.

Kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu sangatlah mencolok di bandingkan dengan peserta didik yang bukan tunarungu, karena peserta didik tunarungu memiliki keterbatasan dalam menginterpretasikan sebuah kalimat. Hal ini disebabkan karena kemampuannya hanya berdasarkan pada bahasanya yang terbatas (Kumalasari, L., Yuni, S., 2016, hlm. 47). “Tunarungu adalah keadaan dimana terdapat satu atau lebih organ telinga bagian luar, bagian tengah, dan bagian dalam mengalami gangguan atau kerusakan disebabkan penyakit, kecelakaan atau sebab lain yang tidak diketahui sehingga tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik” Effendi (dalam Kumalasari, L., Yuni, S., 2016, hlm. 47).

Dalam menyusun kalimat tentunya kita harus mengetahui unsur apa saja yang terdapat didalam sebuah kalimat, agar kalimat yang telah dirangkai dapat dengan mudah dimengerti oleh orang lain. Unsur kalimat adalah suatu fungsi sintaksis yang biasa disebut juga jabatan kata atau peran kata, yang terdiri dari subjek (S), predikat (P), objek (O), pelengkap (Pel), dan keterangan (Ket) (Putrayasa, IGNK., 2015, hlm.12). Dalam kalimat bahasa indonesia baku sekurang-kurangnya terdapat dua unsur yaitu subjek dan predikat. Unsur lain seperti objek, pelengkap dan keterangan tidak wajib ada dalam sebuah kalimat. Berikut uraian unsur kalimat (Putrayasa, IGNK., 2015, hlm.12) :

1. Subjek (S)

Subjek (S) adalah bagian kalimat yang menunjukkan pada tokoh, sosok atau suatu masalah yang menjadi pokok pembicaraan. Sebagian besar subjek (S) diisi oleh kata benda, kata kerja dan klausa. Subjek kalimat dapat ditemukan dengan rumus pertanyaan apa ataupun siapa. Contoh kata subjek (S) dalam penelitian ini adalah nama orang, dan kata ganti orang.

2. Predikat (P)

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

Predikat (P) adalah bagian kalimat yang memberi tahu melakukan perbuatan apa, yakni pelaku atau tokoh didalam suatu kalimat. Predikat bisa ditemukan dengan rumus pertanyaan bagaimana, mengapa, ataupun diapakan. Contoh kata predikat (P) dalam penelitian ini adalah kata kerja seperti mencuci, membaca, menanam dan lain-lainnya.

3. Objek (O)

Objek (O) merupakan bagian kalimat yang melengkapi predikat. Objek biasanya diisi oleh nomina, frasa nominal atau klausa. Objek dapat ditemukan dengan menggunakan pertanyaan apa atau siapa terhadap tindakan subjek. Contoh kata objek (O) dalam penelitian ini adalah nama benda seperti buku, mobil, motor, dan lain-lainnya.

4. Keterangan (K)

Keterangan dalam sebuah kalimat merupakan suatu unsur kalimat berupa kata, frasa, maupun klausa, yang menjelelaskan predikat atau klausa secara keseluruhan Effendi (dalam Tri Mahajani, dkk, 2021, hlm. 11-12). Contoh kata keterangan (K) dalam penelitian ini adalah kata keterangan waktu dan keterangan tempat.

3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi dalam melakukan penelitian ini yaitu SLBN Cicendo Kota Bandung Jl. Cicendo No.2, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat.

3.3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik tunarungu kelas VIIA1 di SLBN Cicendo. Berikut daftar tingkat ketunarunguan peserta didik kelas VIIA1 di SLBN Cicendo :

Tabel 3. 1 Tabel Tingkat Ketunarunguan Peserta Didik Kelas VIIA1

Nama	Tingkat Ketunarunguan	
	Kanan	Kiri
Ar	112 dB	108 dB
Ad	105 dB	110 dB
Al	105 dB	100 dB
Sf	95 dB	100 dB
St	100 dB	100 dB
Tm	105 dB	105 dB

3.4 Populasi

Populasi merupakan segala data yang menjadi pusat perhatian penelitian dalam rentang waktu yang telah ditentukan (Margono, 2017). Menurut (Polit & Beck, 2018) populasi adalah “*A population is the entire group of interest. A population is an entire aggregate of elements*” [populasi adalah seluruh kelompok yang diminati] (Polit & Beck, 2018). Sebuah populasi adalah keseluruhan agregat elemen. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh data yang terdapat dalam sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik tunarungu kelas VIIA1 di SLBN Cicendo.

3.5 Sampel

Populasi adalah jumlah dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan di

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

teliti (Handayani, 2020). “*Sample is a selected subset of a population chosen by some process usually with the objective of investigating particular properties of the parent population*” [Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang dipilih melalui beberapa proses dengan tujuan menyelidiki atau mempelajari sifat-sifat tertentu dari populasi induk] hal ini jelaskan oleh Everitt & Scronal (dalam Ketut Swarjana, 2022). Dari beberapa defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian yang terpilih dari hasil populasi. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian adalah sampling jenuh. “Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi sebagai sampel” Sugiyono (dalam (Maya Agustina Tanjung, dkk, 2020, hlm. 154). Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian adalah enam orang peserta didik tunarungu kelas VIIA1 di SLB Negeri Cicendo.

3.6 Instrumen

Salah satu prinsip dalam sebuah penelitian adalah adanya instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat ukur dari suatu kemampuan. Menurut Sappaile (dalam Komang Sukendra, SPd, M. Si, M. Pd, dkk., 2020, hlm. 1) dalam melakukan pengumpulan data, sebuah instrumen sangatlah dibutuhkan karena instrumen merupakan alat ukur yang akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti. Kemudian menurut Purwanto (dalam Komang Sukendra, S.Pd., ML. Si, M. Pd., dkk., 2020, hlm. 1) instrumen penelitian merupakan suatu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen penelitian merupakan suatu peneliti mengukur fenomena alam maupun sosial yang menjadi fokus peneliti, yang secara keseluruhan fenomena tersebut disebut variabel, hal ini dijelaskan oleh (Dr. Fenti Hikmawati, M. Si., 2020, hlm. 30) dalam bukunya yang berjudul metodologi penelitian. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan sebuah instrumen yang penting digunakan dalam sebuah penelitian yang berfungsi sebagai alat ukur kemampuan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen *test performance*. Menurut Sukardi (dalam Intan Nurma Pertiwi, dkk., 2019:265) *Test performance* ialah “tes yang menuntut testee untk menggerakkan atau menggunakan objek-objek atau menyusun bagian-bagian yang dikerjakan dengan

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

tes". Tes dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang sudah pelajari.

3.7 Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan suatu kerangka dasar yang digunakan dalam menyusun butir soal instrumen berdasarkan indikator yang akan dicapai. Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini diadaptasi dari kajian teori serta kurikulum kelas VIIA1 sebagai penyelarasan antara kemampuan peserta didik berdasarkan hasil observasi dengan variabel terikatnya. Berikut alur tujuan pembelajaran bahasa indonesia kelas VIIA1 di SLBN Cicendo:

Tabel 3. 2 Tabel Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Kelas VIIA1 SLBN Cicendo

Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator
Kemampuan menyusun kalimat SPOK	Menulis teks petunjuk/ arahan sederhana, teks cerita pendek, teks surat pribadi dan surat resmi, teks puisi, serta teks drama.	Menulis teks petunjuk/ arahan sederhana, teks cerita pendek, teks surat pribadi dan surat resmi, teks puisi, serta teks drama	Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur subjek (S)
			Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur predikat (P)
			Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur objek (O)
			Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur keterangan (K)
			Menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK)
			Menentukan kalimat SPOK dengan benar

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

Tabel 3. 3 Tabel Kisi-kisi Instrumen Menyusun Kalimat Subjek, Predikat, Objek, Keterangan (SPOK) Pada Peserta Didik Tunarungu Kelas VIIA1 di SLBN Cicendo

Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Nomor Soal
Kemampuan menyusun kalimat SPOK	Menyusun kalimat SPOK berdasarkan teks cerita pendek tentang kegiatan sehari-hari baik dirumah	Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur subjek (S)	1-2
		Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur predikat (P)	3-4
		Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur objek (O)	5-6
		Menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur keterangan (K)	7-8
		Menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK)	9-15
		Menentukan kalimat SPOK dengan benar	16-22

Penyusunan butir dilakukan dengan melihat indikator yang telah disusun pada kisi-kisi instrumen. Pada penyusunan butir instrumen dapat berbentuk pertanyaan

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

ataupun pernyataan. Butir-butir instrumen yang telah dibuat akan melalui proses validasi oleh tiga ahli. Butir instrumen kemampuan menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) dibuat berdasarkan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) Bahasa Indonesia kelas VIIA1 sebagai penyelarasan antara kemampuan peserta didik, hal ini diuraikan pada bagian lampiran.

3.8 Kriteria Penilaian

Kriteri penilain dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan nilai keseluruhan berdasarkan skor yang didapatkan pada butir instrumen terhadap subjek penelitian. Berikut kriteria penilaian instrumen kemampuan menyusun kalimat SPOK.

- a) Menentukan kata yang termasuk kedalam unsur subjek (S) (soal nomor 1-2)

Tabel 3. 4 Menentukan Kata yang Termasuk ke dalam Unsur Subjek (S)

Kriteria	Skor
Peserta didik mampu menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur subjek (S) dengan tepat	1
Peserta didik belum menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur subjek (S) dengan tepat	0

- b) Menentukan kata yang termasuk kedalam unsur predikat (P) (soal nomor 3-4)

Tabel 3. 5 Menentukan Kata yang Termasuk ke dalam Unsur Predikat (P)

Kriteria	Skor
Peserta didik mampu menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur predikat (P) dengan tepat	1
Peserta didik belum mampu menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur predikat (P) dengan tepat	0

- c) Menentukan kata yang termasuk kedalam unsur objek (O) (soal nomor 5-6)

Tabel 3. 6 Menentukan Kata yang Termasuk ke dalam Unsur Objek (O)

Kriteria	Skor
Peserta didik mampu menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur objek (O) dengan tepat	1
Peserta didik belum mampu menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur objek (O) dengan tepat	0

- d) Menentukan kata yang termasuk kedalam unsur keterangan (K) (soal nomor 7-8)

Tabel 3. 7 Menentukan Kata yang Termasuk ke dalam Unsur Keterangan (K)

Kriteria	Skor
Peserta didik mampu menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur keterangan (K) dengan tepat	1
Peserta didik belum mampu menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur keterangan (K) dengan tepat	0

- e) Menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) (soal nomor 9-15)

Tabel 3. 8 Menyusun Kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK)

Kriteria	Skor
Jika peserta didik menjawab benar 4	4
Jika peserta didik menjawab benar 3	3
Jika peserta didik menjawab benar 2	2
Jika peserta didik menjawab benar 1	1
Jika semua jawaban salah	0

- f) Menentukan kalimat SPOK dengan benar

Tabel 3. 9 Menentukan Kalimat SPOK dengan benar

Kriteria	Skor
Peserta didik mampu menentukan kalimat SPOK dengan benar	1
Peserta didik belum mampu menentukan kalimat SPOK dengan benar	0

3.9 Uji Validitas Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, peneliti harus mengetahui apakah instrumen tersebut sudah layak untuk digunakan atau belum. Sebuah instrumen penelitian yang dikatakan layak untuk digunakan sebagai alat tes apabila instrumen tersebut sudah memenuhi beberapa kriteria yang akhirnya bisa dikatakan valid. Maka peneliti harus melakukan validasi instrumen dilakukan dengan menyampaikan kisi-kisi dan butir-butir instrumen yang kemudian diberikan kepada ahli untuk ditelaah. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner Ghoo (dalam Sanaky, MM., dkk., 2021, hlm. 433). Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen harus dilakukannya proses *expert judgement*. Uji validitas instrumen ini dilakukan dengan *expert judgement* oleh tiga orang ahli. Para ahli tersebut adalah dua orang dosen Pendidikan Khusus Universitas Pendidikan Indonesia, dan satu orang guru SLBN Cicendo. Para ahli tersebut akan menilai kecocokan butir instrumen terhadap indikator yang terdapat pada kisi-kisi instrumen dengan penilaian 1 jika cocok, dan penilaian 0 jika tidak cocok.

Tabel 3. 10 Daftar Para Ahli Terkait Validasi Instrumen Kemampuan Menyusun Kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK)

No.	Nama	Jabatan	Instansi
1.	Prof. Dr. Budi Susetyo, M.Pd.	Dosen PKh	UPI
2.	Dr. Hj. Tati Hernawati, M.Pd.	Dosen PKh	UPI
3.	Rini Rajani, M.Pd.	Guru	SLB Negeri Cicendo

Uji validitas dilakukan dengan cara perhitungan validitas isi yang menghitung besarnya presentase kecocokan suatu butir tes dengan tujuan/indikator. Data yang diperoleh dari *expert judgement* dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Gambar 3. 2 Rumus Uji Validitas Instrumen

Keterangan :

P = Persentase/skor

F = Jumlah cocok

N = Jumlah penilai

Berdasarkan hasil *expert judgement* yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil 100% untuk instrumen menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo yang akan digunakan, maksudnya instrumen menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik tunarungu yang akan digunakan tersebut valid sehingga dapat digunakan dalam penelitian sebagai alat ukur penelitian ini.

Perangkat untuk tes bisa dinyatakan reliabel jika syarat penerimaan nilai koefisien skalabilitasnya yaitu memiliki nilai $> 0,60$ (Effendi dan Tukiran, 2017). Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

Kuder Richardson 20 (KR_{20}) dan menggunakan Alpha Cronbah. Berikut rumus perhitungan koefisien reliabilitas KR_{20} :

$$KR_{20} = \frac{k}{k-1} - \frac{\sum pq}{a^2 A}$$

Gambar 3. 3 Gambar Rumus Kuder Richardson 20 (KR_{20}) Untuk Menghitung Reabilitas Instrumen

p = proporsi jawaban benar

q = proporsi jawaban salah

k = jumlah alternatif jawaban

$\sum pq$ = jumlah perkalian jawaban benar dengan jawaban salah

$a^2 A$ = varian skor tes

$$r_{11} \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Gambar 3. 4 Rumus Alpa Cronbah untuk Menghitung Reabilitas Instrumen

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian sangatlah penting dilakukan karena untuk mengukur hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Peneliti melakukan tes tertulis yang dilakukan oleh peserta didik tunarungu. Tes tertulis ini dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *mind mapping game*.

Setelah seluruh data didapatkan, selanjutnya dilakukan kegiatan pengolahan data. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang berfokus pada data individu pada data kelompok. Pengolahan data merupakan proses yang dilaksanakan dengan sistematis untuk menemukan hasil serta kesimpulan dari data yang telah diperoleh. Pada tahap pengolahan tahap pengolahan data ini menggunakan teknik statistic deskriptif. Penelitian dengan menggunakan metode eksperimen merupakan bagian integral dari analisis tingkah laku. Maka dari itu, tujuan dari analisis tingkah laku ini yaitu untuk melihat pengaruh dari intervensi yang diberikan terhadap perilaku yang ingin dirubah. Pengolahan data akan

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

disajikan dalam bentuk grafik. Tujuan dari penyajian dalam bentuk grafik ini yaitu untuk mempermudah peneliti dalam menjelaskan perilaku subjek dengan detail serta efisien. Sejalan dengan hal ini juga, perhitungan dilakukan dengan pengolahan data ini yakni dengan menggunakan peresentase (%). “Presentase tersebut menunjukkan jumlah terjadinya perilaku ataupun peristiwa yang dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut, kemudian mengalikannya dengan 100%” penjelasan ini dijelaskan oleh (Sunanto, J. dkk., 2006). Berikut bentuk perhitungan dalam bentuk rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Hasil skor jawaban benar}}{\text{Hasil jumlah skor keseluruhan}} \times 100 \%$$

Gambar 3. 5 Perhitungan Persentase Menurut (Sunanto, J. dkk , 2006)

3.10.2 Analisis Data

Analisis data merupakan tahap terakhir dalam sebuah penelitian sebelum peneliti menarik kesimpulan. Analisis data merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokkan, penafsiran serta verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademi dan ilmiah. Analisi data yang dimaksud untuk memahami apa yang terdapat pada semua data tersebut, meringkasnya menjadi lebih mudah dimengerti. Analisi data dapat dilakukan dengan cara perhitungan manual ataupun dengan menggunakan program komputer. Analisi data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data dengan SPSS dan menggunakan uji Wilxocon. SPSS merupakan program aplikasi bisnis yang berguna untuk menganalisa data statistika. SPSS memiliki kelebihan yaitu memudahkan penggunaanya dalam mengolah serta menganalisis data statistic (Nur Rokhman S.ST., M.KOM., 2021).

Uji Wilcoxon digunakan untuk melakukan analisis hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Wilcoxon Signed-Rank Test merupakan sebuah metode statistic non-parametrik yang digunakan untuk paired t-test jika populasi tidak terdistribusi secara normal. Pengujian Wilxocon merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan, maka jumlah sampe datanya selalu sama banyaknya (Susetyo, B., M.Pd., 2019). Penggunaan uji Wilxocon baik dengan menggunakan dua sampel atau sampel, data asli tidak langsung

Maharani Al'arsi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

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

dianalisis tetapi menggunakan selisih kedua skor kemudian dilakukan ranking. Oleh sebab itu uji wilcoxon tidak termasuk dalam statistika parametrik yang mensyaratkan distribusi tertentu.