

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan (*metdhos* = tata cara), berbeda dengan prosedur dan teknik penelitian. Sesuai dengan yang dinyatakan Hasan, M.I. (2002 : 2) mengemukakan bahwa : “Metode penelitian membicarakan mengenai tata cara pelaksanaan penelitian. Prosedur penelitian membicarakan urutan kerja penelitian, sedangkan teknik penelitian membicarakan alat-alat yang digunakan dalam mengukur atau mengumpulkan data.”

A. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu :

1. Variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan *Cheerleaders*.
2. Variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat atau target *behaviordalam* penelitian ini adalah Membaca Ujaran Kata Benda.

1. Definisi Konsep Variabel

Cheerleaders menurut Lewis, G. dan Bedson, G. (2004 : 103) adalah orang yang melakukan aksi dengan cara memadukan berbagai gerakan dinamis seperti senam, tari, akrobatik, dan sorak sorai untuk memberi semangat tim yang sedang berkompetisi. Oleh sebab itu, permainan *cheerleaders* digambarkan Lewis, G. dan Bedson, G. (2004 : 103) adalah “jenis permainan yang berkaitan dengan kata, perpindahan gerak, dan nyanyian”.

Membaca ujaran (*lip reading*) menurut Somad, P. dan Hernawati, T. (1995:142) yaitu “suatu kegiatan yang mencakup pengamatan visual dari bentuk dan gerak bibir lawan bicara sewaktu dalam proses bicara”. Membaca ujaran mencakup

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan *chherleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

pengertian atau pemberian makna pada apa yang diucapkan lawan bicara dimana ekspresi muka dan pengetahuan bahasa turut berperan.

2. Definisi Operasional Variabel

Nazir (1983:152) mendefinisikan operasional variabel dengan suatu definisi yang diberikan pada sebuah variabel atau konstruk dengan cara memberikan atau menspesialisasikan kegiatan ataupun memberikan operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.

Sugiyono(2010 : 60) mendeskripsikannya dalam bentuk pernyataan, adapun yang dimaksud dengan variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulan.

Permainan *cheerleaders* yang dilakukan peneliti dititikberatkan pada komunikasi lisan anak tunarungu sesuai dengan buku *games for children*, khususnya dalam hal berbicara. Prosedur-prosedur permainan *cheerleaders* adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik tunarungu digali pengetahuan mereka tentang *cheerleaders* dengan berbagai pertanyaan melalui proses percakapan. Adapun peserta didik tunarungu yang belum mengenal *cheerleaders* dapat melihat melalui video pada saat *cheerleaders* beraksi atau melihat dari gambar. Objek permainan ini yaitu dengan mengulang huruf yang *cheerleaders* ucapkan atau mencoba untuk menerka apa yang mereka eja atau ucapkan.
- b. Peserta didik dapat memakai kostum yang menunjukkan seorang *cheerleaders* dan juga dilengkapi dengan pom-pom.
- c. Peserta didik diminta untuk berdiri membuat lingkaran atau setengah lingkaran di lapangan. Seseorang yang menjadi pemimpin *cheerleaders* mengucapkan berbagai fonem yang dipadupadankan dengan gerakan-gerakan senam dan tari, peserta didik yang lainnya mengulang fonem yang

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

disebutkan oleh pemimpin *cheerleaders* serta mengimitasi gerakan senam dan tari yang dilakukan pemimpin *cheerleaders*. Rangkaian fonem tersebut dirangkai menjadi sebuah kata yang bermakna serta dekat dengan kehidupan anak tunarungu sendiri serta berasaskan kepada kekongkritan. Pada saat pelaksanaannya dapat dibantu dengan benda kongkrit atau gambar objek yang dimaksud untuk membantu peserta didik tunarungu memahami dengan tepat setiap arti dari kata yang dieja atau diujarkan.

- d. Peserta didik yang dapat menerka ujaran pemimpin *cheerleaders* dan menyebutkan kata dan mengimitasi gerakannya dengan tepat serta paling cepat itulah yang mendapat point dan akan menjadi pemimpin *cheerleaders* selanjutnya. Permainan ini harus dilakukan secara berkesinambungan dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membuat lelah.

Proses pelaksanaan permainan *cheerleaders*, dapat divariasikan dengan hal-hal sebagai berikut :

- a. Variasi yang pertama adalah permainan harus dimulai dari kata yang kongkrit, artinya kata sebagai simbol nama suatu benda kongkrit menuju penggunaan kata-kata yang abstrak dan senantiasa berasal dari kehidupan anak sehari-hari. Saat pemilihan kata-kata, harus mengacu kepada perpaduan huruf atau fonem yang sudah dikuasi anak tunarungu, sehingga tingkat kesukarannya dimulai dari yang sederhana menuju kompleks.
- b. Gerakan *cheerleaders* dapat dimasukkan, seperti *double upside down L hitch*, menyusun *elevator*, perpindahan posisi dengan memadupadankan gerakan senam dan tari, dan lain-lain. Hal tersebut dapat membuat permainan menjadi lebih menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- a) Pengkondisian peserta didik dengan meminta untuk berdiri dan membuat lingkaran atau setengah lingkaran di lapangan.
- b) *Motivating Strategi*

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

c) *Presentation* :

- a. Mendeskripsikan skenario permainan *cheerleaders* kepada peserta didik.
- b. Melaksanakan percakapan yang mengarah kepada kata benda (anggota tubuh, buah-buahan, pakaian), dan mendeskripsikan *cheerleaders*.
- d) Latihan meniru gerakan motorik kasar.
- e) Latihan meniru gerakan lidah.
- f) Latihan meniru gerakan bibir.
- g) Pemimpin *cheerleaders* mengujarkan kata benda, dipadupadankan dengan gerakan tangan dan perpindahan posisi.
- h) Peserta didik yang tidak menjadi *cheerleaders*, berusaha untuk membaca ujaran kata benda yang diujarkan oleh pemimpin *cheerleaders*, serta mengimitasi gerakan tangan dan perpindahan posisi.
- i) Peserta didik yang dapat membaca ujaran dengan tepat, akan menjadi pemimpin *cheerleaders* selanjutnya.
- j) Peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca ujaran gerakan otot-otot bicara temannya. Maka, dapat dibantu dengan menggunakan gambar atau benda konkrit.
- k) Evaluasi pembelajaran.

Kemampuan membaca ujaran dapat diartikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap anak tunarungu dalam menjalin komunikasi atau melakukan interaksi sosial. Membaca ujaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran berbahasa bagi anak tunarungu yang mempunyai tujuan agar anak dapat menangkap atau membaca apa yang diutarakan oleh orang lain secara lisan, yang tujuan luasnya agar anak dapat menangkap segala informasi yang disampaikan oleh lawan bicaranya. Keterpahaman membaca ujaran dalam penelitian ini yaitu :

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

1. Anak tunarungu dapat mengkomunikasikan kembali informasi lisan dari ujaran lawan bicaranya, baik dengan komunikasi lisan, menunjuk benda atau gambar yang dimaksud oleh lawan bicaranya dengan tepat, ekspresi muka, dll.
2. Anak dapat membedakan berbagai bentuk bunyi bahasa yang memiliki kesamaan yaitu dengan menerka ujaran yang disampaikan oleh lawan bicaranya dengan cara mengartikulasikannya kembali atau menunjukkan simbol bunyi bahasa yang dimaksud.

B. Metode Penelitian

Keberhasilan suatu penelitian ilmiah tidak akan terlepas dari metode yang digunakan dalam penelitian tersebut, dengan demikian, peneliti dituntut untuk terampil dalam menentukan metode yang tepat sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu (Surathmad, 1985, dalam Hermawan, 2005). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” (Sugiyono, 2008 : 107). Pada penelitian eksperimen ini, peneliti melakukan suatu kegiatan percobaan guna meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul akibat pemberian perlakuan atau percobaan tersebut.

Desain penelitian ini menggunakan desain *one group pretes-postes*. Pola desain penelitian secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. One Group Pretes-Postes Design

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

Menurut Arikunto (1997: 84) di dalam desain ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pretest* dan observasi yang dilakukan setelah eksperimen disebut *post test*. Perbedaan antara *pretest* dengan *posttest* diasumsikan sebagai efek dari adanya *treatment* atau eksperimen.

C. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung yang beralamat di Jalan Cicendo No. 2 Kelurahan Babakan Ciamis Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung. Peneliti memilih SLB N Cicendo sebagai lokasi penelitian dikarenakan permasalahan yang akan peneliti kaji terdapat di sekolah ini. Selain itu, letaknya yang strategis serta ditunjang dengan para pendidik yang berkualitas dan fasilitas yang relatif lengkap, membuat proses penelitian diharapkan berlangsung secara optimal.

b. Populasi Penelitian

“Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran baik itu kualitatif maupun kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.” (Sudjana, 1989 :6). Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik tunarungu yang bersekolah di SLB N Cicendo Kota Bandung.

c. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, dengan kata lain sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap menggambarkan populasi. Teknik sampling yang digunakan yaitu dengan *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, adapun karakteristik individu yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

anak tunarungu dengan klasifikasi kehilangan kemampuan mendengar termasuk ringan maupun sedang dengan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif subjeknya sebagai berikut : mengalami kesulitan dalam membaca gerakan otot-otot bicara lawan bicaranya terutama bunyi bahasa yang tidak terlihat pada bibir, pengucapan yang ditelan atau dikulum, ritme dan pemenggalan frasa yang tidak tepat, suaranya agak monoton dan tidak ekspresif, serta tidak dapat menghasilkan warna suara yang alami. Selain itu, individu tunarungu juga melakukan bermacam-macam kesalahan artikulasi pada bunyi-bunyi ujaran tertentu, beberapa masalah artikulasi yang kerap ditemukan pada anak tunarungu adalah kebiasaan pelafalan huruf-huruf atau katayang salahsehingga mengalami adisi, omisi, distorsi, dan substitusi. Sampel dalam penelitian ini adalah 6 orang peserta didik tunarungu kelas 3SDLB SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrument Penelitian

Prinsipnya, meneliti adalah melakukan pengukuran. Oleh sebab itu, memerlukan alat ukur yang terstandarisasi dengan baik dalam penelitian, yaitu yang biasa disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. (Sugiyono, 2006 : 148)

Instrument dalam penelitian ini berupa tes kemampuan membaca ujaran. Tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan yang telah dicapai oleh subjek. Suharsimi Arikunto (1997) mengungkapkan bahwa : “tes berguna untuk mengukur ada atau tidaknya, serta besarnya kemampuan objek yang diteliti.”

Terdapat beberapa langkah yang digunakan guna penyusunan instrumen test. Langkah tersebut berupa :

1. Membuat Kisi-kisi Instrument

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

Kisi-kisi merupakan rangkuman rancangan penyusunan butir-butir instrument sesuai dengan bangun setiap variabel yang diukur. Tabel spesifikasi atau kisi-kisi ini dimaksudkan untuk membuat gambaran tentang indikator yang diterapkan pada butir soal test kemampuan membaca ujaran. Penggambaran kisi-kisinya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1.
Kisi-kisi Instrumen untuk Mengukur Kemampuan Membaca Ujaran
Pada Anak Tunarungu

Variabel Penelitian	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jenis Tes	Materi	Soal
Permainan <i>Cheerleaders</i>	Kemampuan membaca ujaran kata benda, dengan pembatasan pada sub aspek anggota badan, buah-buahan, dan pakaian.	1. Membaca ujaran dengan perpaduan huruf atau fonem dengan tingkat kesukarannya dimulai dari yang sederhana menuju kompleks. 2. Membaca	Tes Lisan dan Perbuatan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motivating Strategi</i> • <i>Presentation</i> : Melaksanakan percakapan yang mengarah kepada sub aspek kata benda yang akan dikenai intervensi dan mendeskripsikan <i>cheerleaders</i>. • Latihan meniru gerakan motorik kasar. • Latihan meniru 	Bacalah ujaran tester! Anggota Badan 1. Anak membaca ujaran “BIBIR” yang diujarkantester. 2. Anak membaca ujaran “RAMBUT” yang diujarkan tester. 3. Anak membaca ujaran “TANGAN” yang diujarkan tester. 4. Anak membaca ujaran “KAKI” yang

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

		<p>ujaran kata benda yang diujarkan oleh orang lain secara lisan.</p> <p>3. Membaca ujaran dengan ritme yang tepat.</p> <p>4. Memadankan antara gerakan dan kata benda yang diujarkan</p>		<p>gerakan lidah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan meniru gerakan bibir. • Pemimpin <i>cheerleaders</i> mengujarkan kata benda, dipadupadankan dengan gerakan tangan dan perpindahan posisi. • Peserta didik yang tidak menjadi <i>cheerleaders</i>, berusaha untuk membaca ujaran kata benda yang diujarkan oleh pemimpin <i>cheerleaders</i>, serta mengimitasi gerakan dan perpindahan posisi. • Peserta didik yang dapat membaca ujaran dengan tepat, akan menjadi 	<p>diujarkan tester.</p> <p>Buah-buahan</p> <p>5. Anak membaca ujaran “APEL” yang diujarkan tester.</p> <p>6. Anak membaca ujaran “PISANG” yang diujarkan tester.</p> <p>7. Anak membaca ujaran “JERUK” yang diujarkan tester.</p> <p>Pakaian</p> <p>8. Anak membaca ujaran “CELANA” yang diujarkan tester.</p> <p>9. Anak membaca ujaran “KEMEJA” yang diujarkan tester.</p> <p>10. Anak membaca ujaran “ROK” yang diujarkan tester.</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

				<p>pemimpin <i>cheerleaders</i> selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca ujaran gerakan otot-ototbicara temannya, maka, dapat dibantu dengan menggunakan gambar atau benda konkrit. • Evaluasi pembelajaran. 	
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

2. Pembuatan Butir Soal

Pembuatan butir soal disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan dalam tabel spesifikasi. Sebelumnya, untuk mengukur tingkat validitas tes dilakukan dengan cara *judgement* atau digunakan teknik penilaian oleh ahli, sehingga soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, dibawah ini adalah pengembangan kisi-kisi menjadi butir soal.

Tabel 3.2.
Instrument Penelitian

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

SOAL	BENAR	SALAH	KETERANGAN
<p>Bacalah ujaran tester!</p> <p>Anggota Badan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membaca ujaran “BIBIR” yang diujarkan tester. 2. Anak membaca ujaran “RAMBUT” yang diujarkan tester. 3. Anak membaca ujaran “TANGAN” yang diujarkan tester. 4. Anak membaca ujaran “KAKI” yang diujarkan tester. <p>Buah-buahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Anak membaca ujaran “APEL” yang diujarkan tester. 6. Anak membaca ujaran “PISANG” yang diujarkan tester. 7. Anak membaca ujaran “JERUK” yang diujarkan tester. <p>Pakaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Anak membaca ujaran “CELANA” yang diujarkan tester. 9. Anak membaca ujaran “KEMEJA” yang diujarkan tester. 10. Anak membaca ujaran “ROK” yang diujarkan tester. 			<p>Kriteria Penilaian</p> <p>B = 1</p> <p>S = 0</p> <p>Ketentuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nilai 1 di dapat, apabila anak membaca ujaran kata benda yang tester ujarakan, serta menunjuk gambar atau benda konkritnya dengan tepat. • Nilai 0 di dapat, apabila anak tidak dapat membaca ujaran kata benda yang tester ujarakan, serta menunjuk gambar atau benda konkritnya dengan tepat.
Jumlah			

3. Sistem Penilaian Butir Soal

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

Setelah pembuatan butir soal maka selanjutnya dibuat suatu penilaian pada butir soal tersebut. Penilaian digunakan untuk mendapatkan skor kemampuan membaca ujaran kata benda. Kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

- a. Anak mendapat skor 1 apabila dapat membaca ujaran kata benda yang tester ujkarkan serta menunjuk gambar atau benda konkritnya dengan tepat.
- b. Anak mendapat skor 0 apabila tidak dapat membaca ujaran kata benda yang tester ujkarkan serta menunjuk gambar atau benda konkritnya dengan tepat.
- c. Skor maksimal 10.

Setelah diberi scoring peritem, dilakukan perhitungan :

$$\text{Nilai (x)} = \frac{\text{Skor Mentah (X)}}{\text{Skor Maksimum Ideal } (\sum X)} \times 100 \%$$

Keterangan : X : jumlah item yang menunjukkan kemampuan anak

$\sum X$: jumlah item maximum (kemampuan optimal)

4. Membuat Rencana Pembelajaran

Proses belajar mengajar yang efektif memerlukan suatu acuan yang terprogram secara spesifik, dalam hal ini dapat dirumuskan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan kelas III SDLB-B.

2. Pengumpulan Data

Menurut Nazir (dalam Hermawan, 2005) bahwa pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pengumpulan dan pengolahan data ini sebagai berikut :

1. Prosedur Penelitian

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

Prosedur penelitian dapat diartikan sebagai langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi Pendahuluan

Mengadakan studi lapangan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui subjek di lapangan dan memperoleh informasi tentang permasalahan. Permasalahan yang terjadi di lapangan tersebut diwujudkan dalam proposal penelitian dan mempresentasikannya dalam seminar proposal. Kemudian, revisi proposal untuk diajukan menjadi skripsi.

2. Pengurusan Surat Izin Penelitian

- a. Pengurusan surat izin, mulai dari pembuatan surat keputusan pembimbing dari jurusan Pendidikan Khusus. Selanjutnya, pengajuan proposal kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) untuk mendapatkan surat pengantar kepada rektor.
- b. Surat pengantar dari direktorat UPI disampaikan kepada pemerintah Jawa Barat melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Daerah (Kesbang) yang dilanjutkan ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- c. Surat pengantar dari Dinas Pendidikan Jawa Barat, diajukan kepada SLB tempat peneliti akan melaksanakan penelitian.

3. Pembuatan Instrumen Penelitian

4. Melakukan Pengujian Instrumen Penelitian

1) **Pengujian Validitas**

Alat ukur yang baik harus memiliki validitas yang tinggi. Validitas suatu alat ukur menunjukkan sejauhmana alat ukur itu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat ukur tersebut (Firman, 1991), dengan ungkapan lain, validitas menunjukkan sejauhmana alat ukur memenuhi fungsinya. Hal senada diungkapkan juga oleh

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

Sudjana dan Ibrahim (2001) bahwa validitas alat ukur berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang akan diukur sehingga dapat betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Oleh sebab itu, untuk mengukur tingkat validitas test, peneliti menggunakan validitas isi (content validity) dengan teknik penilaian oleh para penilai ahli atau pengajar di SLB Negeri Cicendo (*Judgement*) serta dosen artkulasi Pendidikan Khusus dengan tingkat valid yang sempurna apabila penilai ahli menyatakan cocok dan soal akan tidak dipakai atau dibuang apabila salah seorang atau penilai ahli menyatakan tidak cocok.

Hal ini dilakukan agar tes tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran atau agar instrumen yang dipakai memenuhi validitas isi dan mengena pada aspek yang terkandung dalam pembelajaran.

Proses validitas yang dilakukan adalah dengan memberikan perbandingan isi tes dengan tabel spesifikasi oleh para penilai ahli. Data yang telah diisi kemudian diukur validitasnya menggunakan prosentase sebagai berikut :

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

Prosentase Validitas Oleh Penilai

Keterangan : F : Jumlah cocok.

N : Jumlah penilai ahli

P : Prosentase

Berdasarkan hasil *judgement* dapat disimpulkan bahwa instrument kemampuan membaca ujaran kata benda, semuanya cocok digunakan untuk mengukur kemampuan keterpahaman ujaran. Instrument kemampuan membaca ujaran berdasarkan hasil *judgement*, kata pada butir soal no. 2 dan 9 kurang cocok digunakan karena anak kurang mengenal kata tersebut. Hal ini ditandai dengan tingkat

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

validitasnya yang mencapai 75 % dibandingkan dengan item soal yang lain yang mencapai 100 %. Sehingga, perlu dicari perpaduan kata yang memiliki kesamaan serta lebih dikenal oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya.

2) Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran sejauh mana alat ukur dapat memberikan gambaran yang benar-benar dapat dipercaya tentang kemampuan seseorang (Firman, 1991). Hal senada diungkapkan juga oleh Azwar (1995 : 177) bahwa reliabilitas adalah ukuran sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Artinya, hasil ukur adalah dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama. Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas.

Metode yang digunakan untuk memperoleh harga reliabilitas pada penelitian ini adalah metode belah dua atau *split – half method* atau disebut juga *single – test – single – trial method*. Penerapan metode ini, instrument kemampuan membaca ujaran hanya diujikan satu kali kepada responden. Instrument kemampuan membaca ujaran dianggap terdiri dari dua bagian yang sama. Cara yang digunakan untuk membelah instrument kemampuan membaca ujaran tersebut adalah dengan mengelompokkan item tes yang bernomor ganjil dan yang bernomor genap sehingga disebut belahan ganjil-genap. Kemudian kelompok bernomor ganjil dengan bernomor genap tersebut dibuat koefisien korelasinya dengan menggunakan rumus korelasi *Product-Moment* dari Pearson, yaitu :

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} - \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

Keterangan :

r : Koefisien korelasi antara item bernomor ganjil dengan bernomor genap.

X : Skor responden pada item tes bernomor ganjil.

Y : Skor responden pada item tes bernomor genap.

n : Banyaknya responden keseluruhan.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya reliabilitas adalah rumus Spearman-Brown sebagai berikut:

$$r_{12} = \frac{2(r_{xy})}{1 + (r_{xy})}$$

Keterangan :

r_{12} : Koefisien realibilitas

r_{xy} : koefisien korelasi antara item yang bernomor ganjil dengan genap.

n : banyaknya item tes yang diujikan.

Selanjutnya dari hasil perhitungan reliabilitas soal, nilainya dapat diklasifikasikan pada beberapa kriteria yang dikemukakan kembali oleh Arikunto, (2001 : 101) antara lain sebagai berikut :

Kriteria reliabilitas antara 0,00 s.d. 0,20 mengandung arti reliabilitas sangat rendah.

Kriteria reliabilitas antara 0,21 s.d. 0,40 mengandung arti reliabilitas rendah.

Kriteria reliabilitas antara 0,41 s.d. 0,60 mengandung arti reliabilitas cukup.

Kriteria reliabilitas antara 0,61 s.d. 0,80 mengandung arti reliabilitas tinggi.

Kriteria reliabilitas antara 0,81 s.d. 1,00 mengandung arti reliabilitas sangat tinggi.

Berdasarkan klasifikasi reliabilitas, bahwa instrument penelitian ini diinterpretasikan sebagai instrument yang memiliki reliabilitas sangat tinggi, maka instrument tersebut dapat dipakai.

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan chherleaders dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Pre Tes

Pre tes dilakukan dengan mengimplementasikan tes membaca ujaran.

b. Perencanaan Pelaksanaan Permainan *Cheerleaders*

c. Implementasi Permainan *Cheerleaders* (Treatment)

Prosedur-prosedur permainan *cheerleaders* adalah sebagai berikut :

- 1) Pengkondisian peserta didik dengan meminta untuk berdiri dan membuat lingkaran atau setengah lingkaran di lapangan.
- 2) *Motivating Strategi*
- 3) *Presentation* :
 - a. Mendeskripsikan skenario permainan *cheerleaders* kepada peserta didik.
 - b. Melaksanakan percakapan yang mengarah kepada kata benda (anggota tubuh, buah-buahan, pakaian), dan mendeskripsikan *cheerleaders*.
- 4) Latihan meniru gerakan motorik kasar.
- 5) Latihan meniru gerakan lidah.
- 6) Latihan meniru gerakan bibir.
- 7) Pemimpin *cheerleaders* mengujarkan kata benda, dipadupadankan dengan gerakan tangan dan perpindahan posisi.
- 8) Peserta didik yang tidak menjadi *cheerleaders*, berusaha untuk membaca ujaran kata benda yang diujarkan oleh pemimpin *cheerleaders*, serta mengimitasi gerakan tangan dan perpindahan posisi.
- 9) Peserta didik yang dapat membaca ujaran dengan tepat, akan menjadi pemimpin *cheerleaders* selanjutnya.
- 10) Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca ujaran gerakan otot-otot bicara temannya. Maka, dapat dibantu dengan menggunakan gambar atau benda konkrit.
- 11) Evaluasi pembelajaran.

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

- d. Pelaksanaan Post Test
Pelaksanaan post tes dilakukan setelah treatment berlangsung.
- e. Mengumpulkan dan mengolah data hasil penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data, Sugiyono, (2000 : 1) mengemukakan bahwa teknik analisis data lebih difokuskan pada pengujian hipotesis.

Setelah data-data dalam penelitian ini terkumpul, dilakukanlah pengolahan data menggunakan statistik non parametrik. Statistik non parametrik digunakan untuk menganalisis data yang berbentuk nominal dan ordinal dan tidak dilandasi persyaratan data harus berdistribusi normal. Statistik non parametrik dipilih karena metode statistika ini memiliki kebebasan bentuk distribusi atau bebas persyaratan distribusi. Guna menguji hipotesis pada kerangka berpikir, statistik yang digunakan adalah perhitungan statistik non-parametrik yakni dengan pengujian Wilcoxon, hal ini disebabkan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan dengan jumlah sampel data yang sama banyaknya.

“Wilcoxon Match Pairs Test merupakan penyempurnaan dari uji tanda (Sign Test). Teknik ini digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal” (Sugiyono, 2004 : 44). Pada penelitian ini terdapat dua sampel yang berpasangan berupa satu sampel yang diukur dua kali yaitu sampel sebelum dan sesudah penerapan permainan *cheerleaders*.

Alasan penggunaan teknik analisis ini adalah (1) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca ujaran pada anak tunarungu sebelum dan sesudah penerapan permainan *cheerleaders*, (2) sampel uji coba relatif kecil atau tidak berdistribusi normal sehingga dengan menggunakan uji Wilcoxon diharapkan dapat diketahui dampak dari penerapan permainan *cheerleaders*, (3) selain melihat perubahan tanda (+) dan (-), jenjang atau rangking dari masing-masing

Renny sri hardayanti, 2013

Penerapan permainan *cheerleaders* dalam meningkatkan kemampuan membaca ujaran kata benda pada anak tuna rungu

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

sampel sangat diperhatikan, sedangkan pada alat uji yang lain hanya pada tandanya saja.

Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh peserta didik pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post test*). Langkah-langkah yang dilakukan untuk pengujian Wilcoxon menurut Susetyo, B. (2012 : 236) adalah sebagai berikut :

1. Memberi harga mutlak pada setiap selisih pasangan data (X-Y). Harga mutlak diberikan dari yang terkecil hingga yang terbesar atau sebaliknya. Harga mutlak terkecil diberi nomor urut atau ranking 1, kemudian selisih yang berikutnya diberikan nomor urut atau ranking 2 dan seterusnya.
2. Setiap selisih pasangan (X-Y) diberikan tanda positif dan negatif.
3. Hitunglah jumlah ranking yang bertanda positif dan negatif.
4. Selisih tanda ranking yang terkecil atau sesuai dengan arah hipotesis, diambil sebagai harga mutlak dan diberi huruf J. Harga mutlak yang terkecil atau J dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis dengan melakukan perbandingan dengan tabel yang dibuat khusus untuk uji wilcoxon.

Pengujian hipotesis mempergunakan taraf signifikansi (nyata) $\alpha = 0,05$ atau $\alpha = 0,01$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan harga mutlak J yang dipilih dengan harga J pada taraf nyata tertentu, maka H_0 diterima atau ditolak.