

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Definisi konsep variabel

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan teka-teki silang bergambar. Teka-teki silang bergambar adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak pilihan) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi kedalam kategori “Mendatar” dan “Menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Bentuk teka-teki silang ini sama seperti teka-teki silang pada umumnya hanya ditambahkan gambar disamping kotak-kotak.

Pada permainan teka-teki silang bergambar, dimana siswa harus mengisi kotak-kotak mendatar dan menurun sehingga membentuk kata dengan cara melihat gambar nama binatang atau buahan-buahan yang ada pada gambar

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia anak tunagrahita

ringan. Adapun pengertian kosa kata adalah setiap kata yang dimiliki oleh seseorang dan diketahui artinya, baik kata-kata yang sering digunakan dalam kegiatan kebahasaannya, maupun kata-kata yang jarang atau tidak pernah digunakan.

2. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini ditetapkan dua variabel, yaitu media teka-teki silang bergambar sebagai variabel bebas dan peningkatan kosakata Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Media “teka-teki silang bergambar” merupakan penggabungan dari dua media yang didalamnya memaparkan beberapa arti atau pesan dan tujuan dari suatu atau beberapa buah gambar yang harus di jawab atau diterjemahkan dengan beberapa rangkaian huruf untuk menjadi sebuah kata, sehingga membentuk suatu jaringan kata dengan pola menurun dan mendatar yang satu sama lain saling berkaitan dan melengkapi.

b. Variabel Terikat

Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia anak tunagrahita sedang”. Siswa melihat gambar yang di tampilkan dalam kertas kerja kemudian diminta untuk menjawab soal-soal yang diberikan dengan mengisi rangkaian kotak-kotak kosong dengan huruf untuk menerjemahkan atau menyebutkan nama dari suatu gambar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2003:3).

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua factor yang sengaja di timbulkan oleh peneliti dengan megeleminasi atau mengurangi atau menyisihkan factor-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Sedangkan Menurut Sugiyono (2012 : 72) eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Berdasarkan pernyataan diatas, pada metode eksperimen harus ada suatu factor atau kondisi yang dicobakan untuk mengetahui hasil dari suatu percobaan. Dalam penelitian ini sebagai factor atau kondisi yang dicobakan terhadap subjek adalah metode teka teki silang bergambar untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Indonesia pada subjek tersebut yang dalam hal ini adalah anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB

Desain yang digunakan adalah “*One Group Pretest – Posttest Design*”



Keterangan :

O_1 : Nilai *pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *posttest* (Sesudah diberi perlakuan)

X : Perlakuan (treatment)

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua factor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi, mengurangi, atau menyisihkan factor-faktor lain yang bisa mengganggu. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012 : 72). Alasan mengapa peneliti memilih metode eksperimen adalah peneliti ingin mengetahui sebab – akibat dari perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan desain penelitian tersebut, maka langkah-langkah penelitian ini di tetapkan sebagai berikut :

- a. Memilih dan menentukan subjek untuk kelompok eksperimen.
- b. Melaksanakan pretes penguasaan kosakata anak.
- c. Melaksanakan treatmen pada siswa tunagrahita dengan menggunakan media teka-teki silang bergambar.
- d. Mengadakan posttest pada semua anak.

Arifin Fajar Satria Utama, 2012

Pengaruh Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Tunagrahita Ringan
universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

C. Populasi dan sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam buku “*Encyclopedia of Educational Evaluation*” Ditulis Scravia B. Anderson dkk dalam Arikunto (2002:63) mengemukakan bahwa “*A population is a set (or collection) of all elements possessing one or more attributes of interest*”.

Dari pernyataan diatas dapat diartikan bahwa populasi adalah kumpulan atau keseluruhan elemen yang memiliki satu atau lebih karakteristik.

Sudjana (2005; 6) Menyatakan bahwa “populasi” sebagai berikut:

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif ataupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

Sugiyono (2012: 80) Menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita kelas III SDLB di SLB B-C YGP Kec Cibatus sebanyak 8 orang. Kelas tersebut dipilih sebagai populasi dalam penelitian ini karena peneliti menemukan kasus bahwa siswa tunagrahita di kelas tersebut belum banyak menguasai kosakata benda sederhana dengan tepat dan benar.

2. Sampel penelitian / Subjek

Menurut Sugiyono (2012 :81), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Penulis mengambil sampel penelitian yaitu siswa kelas III SLB B-C YGP sebanyak delapan siswa, pemilihan sampling yang digunakan adalah dengan cara *Purposive sampling* bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh.

No	Kode Sampel	Jenis Kelamin
1	AJ	L
2	AN	L
3	AH	L
4	NS	P
5	MS	L
6	RF	L
7	PT	P
8	RD	P

D. Instrument Dan Teknik Pengumpulan data

1. Instrument Penelitian

Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009 : 148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk tes.

Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dan lamanya 1 bulan. Tes yang digunakan adalah tes prestasi hasil belajar. (Arikunto, 2002 ; 128) menyatakan bahwa “tes prestasi atau *achievement* tes yaitu tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seorang setelah mempelajari sesuatu”.

Instrumen dalam penelitian adalah tes tertulis ini digunakan untuk memperoleh data pencapaian hasil belajar pada ranah kognitif yaitu kemampuan dalam menuliskan kosakata. Adapun soal yang dibuat berdasarkan kemampuan anak SDLB tunagrahita dalam kosakata Bahasa Indonesia yang meliputi kata-kata atau nama-nama buah-buahan dan nama-nama binatang.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk analisa adalah tes kosakata berupa pre-test dan post-test serta melakukan kegiatan pembelajaran sebagai uji coba langsung penelitian.

Instrument tes yang digunakan dalam penelitian harus memiliki kualitas yang baik, oleh karena itu instrument tes diujicobakan terlebih dahulu. Data hasil uji coba selanjutnya diolah dan dianalisis. Untuk butir

Arifin Fajar Satria Utama, 2012

Pengaruh Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Tunagrahita Ringan
universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

soal yang tidak memenuhi syarat, dibuang atau di revisi. Uji coba dilaksanakan untuk memproleh gambaran mengenai validitas dan reabilitas instrument penelitian. Langkah-langkah pengujian instrument tes penguasaan kosakata dengan menggunakan media teka-teki silang bergambar adalah sebagai berikut :

a. Uji Validitas Instrumen

Untuk mengukur suatu tingkat validitas tes dalam pengajaran berhitung ini digunakan validitas isi (*content validity*) dengan teknik penilaian ahli (*judgement*). Maka dari itu validitas instrumen sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena validitas juga merupakan ukuran mutu dan kebermaknaan suatu penelitian.

Validitas isi dengan teknik penilaian ahli digunakan untuk menentukan apakah instrument/tes tersebut sesuai antara tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan butir soal yang dibuat dengan kata laian suatu instrument telah memenuhi validitas isi jika telah memenuhi aspek-aspek yang terkandung di dalam butir soal yang dibuat. Proses validasinya dengan membandingkan isi tes dengan tabel spesifikasi kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli/guru mata pelajaran.

Skor hasil validitas diolah dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum n$ = Jumlah cocok

$\sum N$ = jumlah ahli penilai

P = Presentase

Perhitungan uji validitas terlampir

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-pretest (stability), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal reabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu. (Sugiono, 2005:183-184).

Pengujian reliabilitas instrument ini diukur dengan pengujian konsistensi internal, karena mencobakan instrumentnya hanya sekali saja. Pengujian reabilitas ini menggunakan rumus :

Kuder Richardson (KR.20) :

$$K-R 20 r_{xx} = \frac{k}{k-1} \left[\frac{S^2_x - \sum p_i q_i}{S^2_x} \right]$$

(Sugiono, 2005: 183-184).

Keterangan :

p_i = Proporsi jawaban benar

q_i = Proporsi jawaban salah

K = Varians skor tes/ standar deviasi tes

r_i = Reabilitas secara keseluruhan

$\sum p_i q_i$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Setelah nilai reabilitas diperoleh, kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tafsiran besarnya koefisien kolerasi tingkat kepercayaan diantaranya yang dikemukakan (Arikunto, 2002 : 75).

Sebagai berikut :

1. Antara 0,00 s.d. 0,20 = sangat rendah
2. Antara 0,20 s.d. 0,40 = rendah
3. Antara 0,40 s.d. 0,70 = cukup
4. Antara 0,70 s.d. 0,90 = tinggi
5. Antara 0,90 s.d. 1,00 = sangat tinggi

Perhitungan uji reabilitas terlampir.

E. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, data yang sudah diperoleh atau terkumpul kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistic non-parametrik, dikarenakan jumlah sampel yang terbatas. Hal ini sejalan dengan pernyataan Natawidjaya (1988 : 62) yang menjelaskan bahwa :

Data yang sudah diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan uji wilcoxon, karena uji ini dapat dipergunakan untuk penelitian yang datanya berpasangan dengan sampel terbatas. Tujuan dilakukan analisis data adalah untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.

Arifin Fajar Satria Utama, 2012

Pengaruh Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Tunagrahita Ringan
universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

- a. Menskor pre-test dan post-test
- b. Mentabulasikan skor pre-test dan post-test
- c. Menghitung selisih (d) pre-test dan post-test
- d. Membuat rank tanpa memperhatikan tandanya, jika terjadi rank kembar, maka dipergunakan rank rata-ratanya.
- e. Mengelompokan ranking yang bertanda positif dan negative kedalam table
- f. Menjumlahkan semua rank bertanda positif atau negatif
- g. Untuk jumlah rank yang didapat, maka jumlah yang paling kecil dari kedua kelompok rank untuk mendapatkan tanda (T)
- h. Membandingkan nilai T yang diperoleh dengan T pada table nilai kritis dalam uji wilcoxon.