

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

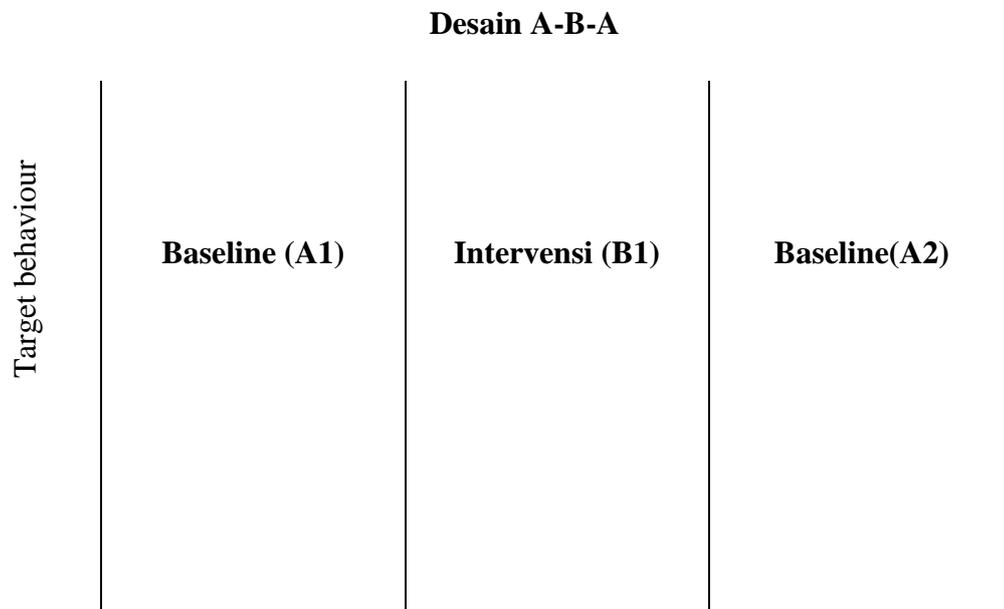
#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian, dimana metode penelitian ini dapat menghimpun data yang diperlukan dalam proses penelitian yang nantinya akan membawa peneliti pada sebuah penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat SPOK pada siswa tunarungu tingkat SMA di SLBN Sukapura. Metode yang digunakan adalah metode *Single Subject Research* (SSR). Metode SSR merupakan penelitian yang memodifikasi perilaku pada orang perorang dan tidak terjadi pada sekelompok orang (Susetyo, 2022).

#### **3.2 Desain Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan desain pengulangan (reversal) dengan skema A-B-A. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian yang dipertimbangkan adalah sebagai berikut: pertama, dilakukan pengumpulan dan pengukuran data (A1), fokusnya adalah pada pemahaman pola kalimat SPOK dalam bahasa Indonesia, di mana pengukuran dilakukan sebanyak tiga kali untuk memastikan akurasi penilaian terhadap pemahaman siswa. Setelah fase (A1) selesai, maka tahap yang kedua yaitu melakukan intervensi (B) dalam bentuk pembelajaran pola kalimat SPOK dalam bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall. Proses pembelajaran pada tahap ini dilakukan sebanyak lima kali untuk memastikan stabilitas pemahaman siswa. Kemudian tahap ketiga yaitu dilakukan pengukuran ulang (A2) sesuai dengan instrumen yang telah dirancang, mengenai pemahaman pola kalimat SPOK dalam bahasa Indonesia, dilakukan sebanyak tiga kali dengan jeda waktu satu minggu setelah proses intervensi. Dengan melakukan serangkaian tahapan penelitian ini, hasil dan data yang terkumpul dapat dibandingkan untuk menguji validitas dan reliabilitasnya.

Berikut grafik yang menggambarkan tahapan pada *desain* A-B-A yaitu *baseline-1* (A1), *intervensi* (B), dan *baseline-2* (A2):



Grafik 1.1  
Desain Penelitian

### 3.3 Subjek dan Lokasi Penelitian

#### 3.3.1 Subjek Penelitian

Adapun identitas subjek pada penelitian ini sebagai berikut:

Nama : CH

Jenis Kelamin : Perempuan

Subjek penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi dan asesmen yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan P3K di SLB Negeri Sukapura. Berdasarkan hasil observasi dan asesmen, CH memiliki sisa pendengaran yang dapat difungsikan untuk berkomunikasi. CH mampu membaca dengan baik, namun masih memerlukan pembelajaran terkait pola kalimat SPOK, karena CH masih sering keliru dalam menulis kalimat dengan struktur yang tepat, susunan kata yang digunakan pun masih cenderung terbolak-balik, serta belum memahami konsep komponen dalam kalimat seperti S (subjek), P (predikat), O (objek), dan K

(keterangan). CH sering melakukan kesalahan dalam menulis kalimat sehingga alur kalimat menjadi tidak jelas dan sulit dipahami.

Adapun CH termasuk ke dalam klasifikasi ketunarunguan sedang (*moderate*) berdasarkan klasifikasi ketunarunguan menurut Merry Hyde, di mana klasifikasi sedang (*moderate*) memiliki rentang pendengaran sebesar 40-65 dB dengan ciri-cirinya yaitu mengalami kesulitan saat melakukan percakapan apabila tidak ada keterarahwajahan (tidak menatap lawan bicara). Mengalami kesulitan untuk menangkap suara pada jarak jauh, serta mengalami kesulitan untuk mendengar dalam lingkungan yang bising. Pemakaian ABD akan bermanfaat. Dalam kegiatan sehari-hari CH berkomunikasi dengan menggunakan bahasa insyarat BISINDO.

### **3.3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri Sukapura yang beralamat di JL Sukapura No.2-4 RT.001/RW.005, Kelurahan Sukapura, Kecamatan Kiaracandong, Kota Bandung 40285.

## **3.4 Definisi Operasional Variabel**

### **3.4.1 Variabel Bebas**

Variabel bebas (Independent) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall . Menurut Irma, Alawiyah, Widianti, Dilla & Azmi (2014, hlm. 101) *Sentence scramble game* Wordwall yaitu permainan acak kata untuk disusun menjadi kalimat padu sesuai pola kalimat yang dirancang dengan tujuan untuk mengasah penguasaan kemampuan pola kalimat bagi anak tunarungu berupa kalimat fungsional. Tujuan media pembelajaran *sentence scramble games* Wordwall dalam penelitian ini yaitu diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pola kalimat.

Terdapat dua tahapan dalam penggunaan media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall, yaitu:

- 1) Tahap pembelajaran, mengajarkan siswa terkait fungsi kata dalam kalimat yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Zihan Fauzi Januart, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SENTENCE SCRAMBLE GAME* WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN POLA KALIMAT SPOK PADA SISWA TUNARUNGU TINGKAT SMA DI SLB NEGERI SUKAPURA

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

- 2) Tahap evaluasi, yaitu tes tertulis terkait pemahaman pola kalimat menggunakan media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *sentence scramble game* Wordwall:

- 1) Siswa diberikan penjelasan terlebih dahulu terkait pola kalimat yang mencakup apa itu subjek, objek, predikat, dan keterangan pada suatu kalimat.
- 2) Peneliti membuka situs/laman website wordwall dan membuat akun.
- 3) Peneliti akan disajikan berbagai macam template fitur game edukasi atau kuis. Peneliti akan menggunakan template unjumble dan Quiz kemudian template disesuaikan dengan konten atau materi terkait pola kalimat.
- 4) Template yang sudah disesuaikan dibagikan melalui tautan yang dapat disalin. Siswa diminta untuk mengerjakan kata acak menjadi sebuah kalimat berpola SPOK dan menentukan kata yang termasuk ke dalam subjek, predikat, objek, dan keterangan.
- 5) Peneliti dapat langsung melihat rank board dan skor yang didapatkan siswa.

### 3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini ialah pemahaman pola kalimat atau menyusun pola kalimat. Perubahan perilaku pada penelitian *single subject research* merupakan sebuah kerangka acuan. Adapun perubahan perilaku dalam penelitian ini ialah pemahaman siswa terhadap pola kalimat atau dengan kata lain sintaksis. Tarmini & Sulistyawati (2019) sintaksis sebagai bagian dari ilmu bahasa, mempersoalkan hubungan antarkata dengan satuan-satuan yang lebih besar dalam suatu konstruksi yang disebut kalimat.

Adapun indikator pada penelitian ini di antaranya:

- 1) Siswa mampu menyebutkan subjek, objek, predikat, dan keterangan pada suatu kalimat.
- 2) Siswa mampu menyusun kalimat berpola SPOK dengan struktur yang tepat.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes tertulis dengan isian, dimana tes tersebut dapat mengukur pemahaman pola kalimat pada siswa tunarungu tingkat SMA di SLBN Sukapura.

Siswa diminta untuk menentukan subjek, predikat, objek, dan keterangan pada sebuah kalimat, selain itu juga siswa akan diminta untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat dengan pola SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Hasil tes ini nantinya digunakan sebagai bahan evaluasi dalam mengukur keberhasilan siswa dalam membedakan subjek, predikat, objek, dan keterangan, serta menyusun kalimat dengan struktur yang tepat. Adapun Langkah-langkah dalam membuat instrumen penelitian adalah membuat

#### 3.5.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi merupakan gambaran atau rancangan rencana butir-butir soal yang bertujuan agar peneliti memiliki pedoman yang jelas terkait isi dan butir-butir soal yang akan disusun. Adapun kisi-kisi instrumen yang telah peneliti susun adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1

Kisi-kisi instrument untuk mengukur pemahaman pola kalimat SPOK

Variabel	Aspek yang diukur	Indikator	Nomor Soal
Pemahaman pola kalimat S-P-O-K pada siswa tunarungu	Siswa dapat memahami fungsi dari komponen pembentuk kalimat yaitu subjek, predikat, objek, dan keterangan dalam sebuah kalimat,	Siswa dapat menentukan subjek pada kalimat berpola SPOK.	1 - 4
		Siswa dapat menentukan predikat pada kalimat SPOK.	5 - 8

Zihan Fauzi Januart, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SENTENCE SCRAMBLE GAME WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN POLA KALIMAT SPOK PADA SISWA TUNARUNGU TINGKAT SMA DI SLB NEGERI SUKAPURA

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

	sehingga siswa dapat menyusun kalimat sesuai dengan pola kalimat SPOK yang baik dan benar.	Siswa dapat menentukan objek pada kalimat SPOK.	9 - 12
		Siswa dapat menentukan keterangan pada kalimat SPOK.	13 - 16
		Siswa dapat menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat dengan pola yang tepat.	17 - 20

### 3.5.2 Butir Instrumen Penelitian

Butir soal dibuat berdasarkan indikator yang ada pada kisi-kisi instrumen penelitian yaitu mampu menyusun kalimat yang masih berpola acak menjadi sebuah kalimat dengan struktur yang tepat, serta mampu menunjukkan S (subjek), P (predikat), O (objek), dan K (keterangan) dari kalimat SPOK.

Tabel 3.2  
Instrument untuk mengukur pemahaman pola kalimat SPOK

NO	BUTIR SOAL	S	TS
1	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>S (subjek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Ayah minum kopi di pagi hari</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>		
2	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>S (subjek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Ibu memasak sayur di dapur</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>		
3	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>S (subjek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>		

	 <p>Dia menangis karena sedih</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>		
4	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>S (subjek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Pak tani memanen padi di sawah</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>		
5	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>P (predikat)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Anak-anak mengerjakan tugas di sekolah</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>		

6	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>P (predikat)</b> pada kalimat di bawah ini</p>  <p>Rani   makan   buah   di sekolah</p> <p><input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/></p>		
7	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>P (predikat)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Pak guru   menulis   angka   di papan tulis</p> <p><input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/></p>		
8	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>P (predikat)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Pedagang   berjualan   makanan   di trotoar</p> <p><input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/></p>		

9	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>O (objek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Anak-anak <input type="checkbox"/> bermain <input type="checkbox"/> bola <input type="checkbox"/> di lapang <input type="checkbox"/></p>		
10	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>O (objek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Ibu <input type="checkbox"/> mencuci <input type="checkbox"/> pakaian <input type="checkbox"/> di sungai <input type="checkbox"/></p>		
11	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>O (objek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p>Dina <input type="checkbox"/> membaca <input type="checkbox"/> buku <input type="checkbox"/> di perpustakaan <input type="checkbox"/></p>		

12	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>O (objek)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p> <input type="checkbox"/> Kakek    <input type="checkbox"/> membeli    <input type="checkbox"/> koran    <input type="checkbox"/> di toko buku </p>		
13	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>K (keterangan)</b> pada kalimat di bawah ini!</p>  <p> <input type="checkbox"/> Kakak    <input type="checkbox"/> belajar    <input type="checkbox"/> matematika    <input type="checkbox"/> Setiap malam </p>		
14	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>K (keterangan)</b> pada kalimat di bawah ini!</p> 		

	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #90EE90; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">Aldi</div> <div style="background-color: #191970; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">pulang</div> <div style="background-color: #696969; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">cepat</div> <div style="background-color: #FFD700; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">karena sakit</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>		
15	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>K (keterangan)</b> pada kalimat di bawah ini!</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #FF8C00; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">Kami</div> <div style="background-color: #191970; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">bermain</div> <div style="background-color: #DC143C; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">basket</div> <div style="background-color: #696969; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">di taman</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>		
16	<p>Berilah tanda ceklis yang menunjukkan <b>K (keterangan)</b> pada kalimat di bawah ini!</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #FFD700; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">Nenek</div> <div style="background-color: #191970; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">memasak</div> <div style="background-color: #DC143C; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">sayur</div> <div style="background-color: #FFD700; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">dengan panci</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>		
17	<p>Susunlah kalimat acak di bawah ini agar menjadi sebuah kalimat dengan pola S-P-O-K yang benar!</p>		

	 <p>memberi    setiap hari    Ibu guru    tugas</p> <p><b>Jawaban:</b></p>		
18	<p>Susunlah kalimat acak di bawah ini agar menjadi sebuah kalimat dengan pola S-P-O-K yang benar!</p>  <p>memasak    Ayah    di dapur    belajar</p> <p><b>Jawaban:</b></p>		
19	<p>Susunlah kalimat acak di bawah ini agar menjadi sebuah kalimat dengan pola S-P-O-K yang benar!</p>  <p>Nenek    pakaian    di pagi hari    menjahit</p>		

	<b>Jawaban:</b>		
20	<p>Susunlah kalimat acak di bawah ini agar menjadi sebuah kalimat dengan pola S-P-O-K yang benar!</p>  <p>di kelas   Anak-anak   matematika   belajar</p> <b>Jawaban:</b>		

### 3.5.3 Kriteria Penelitian

Kriteria penilaian dibuat untuk memudahkan peneliti dalam menentukan skor atau hasil belajar, sehingga dapat diketahui seberapa besar hasil atau nilai yang dicapai oleh sampel penelitian yang dalam hal ini yaitu siswa tunarungu. Adapun kriteria penilaian dari instrumen tersebut ialah:

Tabel 3.4  
Kriteria Penilaian

Indikator	Kriteria Penilaian
Siswa dapat menentukan subjek pada kalimat SPOK.	Skor 1 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Skor 0 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan salah.
Siswa dapat menentukan predikat pada kalimat SPOK.	Skor 1 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Skor 0 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan salah.
Siswa dapat menentukan objek pada kalimat SPOK.	Skor 1 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Skor 0 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan salah.
Siswa dapat menentukan keterangan pada kalimat SPOK.	Skor 1 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Skor 0 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan salah.
Siswa dapat menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat dengan pola yang tepat.	Skor 2 = apabila siswa dapat menyusun kata acak menjadi kalimat dengan pola yang tepat (S-P-O-K). Skor 1 = apabila siswa menyusun kata acak menjadi kalimat dengan pola yang kurang tepat penempatan komponennya (pola

	<p>kalimatnya menjadi O-S-K-P atau K-O-P-S, dan lain-lain).</p> <p>Skor 0 = apabila siswa tidak dapat menyusun kata acak menjadi kalimat dengan pola yang tepat.</p>
--	--

Total skor : 20

Skor tertinggi : 24

Skor maksimal : 24

Pada penelitian ini, tes yang diberikan menggunakan media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat SPOK siswa tunarungu tingkat SMA di SLBN Sukapura. Adapun setelah data terkumpul, akan dihitung menggunakan rumus persentase:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\sum \text{Skor yang dikerjakan benar}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

### 3.6 Uji Validitas Instrumen

#### 3.6.1 Hasil Pengujian Validitas

Sebelum instrument tes diberikan kepada subjek penelitian, instrument yang sudah dibuat harus dilakukan uji validitas terlebih dahulu pada setiap butir instrumentnya. Menurut Susetyo (2022) Validitas instrument dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu tes dinyatakan valid apabila perangkat tes benar-benar mengukur sasaran tes yang berupa kemampuan dalam bidang tertentu, dalam hal ini kemampuan yang diukur ialah pemahaman pola kalimat SPOK. Jenis uji validitas yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi.

Agar instrument tes layak diberikan kepada subjek penelitian, maka dilakukan penilaian (*judgement*) dengan tiga orang ahli yang berasal dari akademisi dan juga praktisi. Adapun akademisi dan praktisi yang memberikan penilaian atau *judgement* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5  
Daftar Penilai Ahli

No	Nama	Asal Instansi
1	Dr. H. Dudi Gunawan, M. Pd.	Pendidikan Khusus UPI
2	Susanti, S. Pd.	SLB Negeri Sukapura
3	Drs. H. Adi Suryadi, M. M.Pd.	SLB Negeri Sukapura

Tabel 3.6  
Kriteria Validitas

No	Kriteria	Persentase
1	Valid	51% - 100%
2	Tidak Valid	0% - 50%

$$\text{Persentase} = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi cocok menurut penilaian

$\sum f$  = Jumlah penilai

Hasil penilaian atau *judgement* yang diberikan para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6  
Hasil Judgement Para Ahli

No soal	Bobot Penilaian		Validitas	Keterangan
	Cocok	Tidak Cocok		
1	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
3	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
4	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
9	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
10	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
11	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
12	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
13	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
14	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
15	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
16	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
17	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
18	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
19	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
20	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Zihan Fauzi Januart, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SENTENCE SCRAMBLE GAME WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN POLA KALIMAT SPOK PADA SISWA TUNARUNGU TINGKAT SMA DI SLB NEGERI SUKAPURA

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

Hasil uji validitas instrument melalui *judgement* para ahli di atas diperoleh hasil 100%. Maka dari itu, instrument yang digunakan dikatakan valid dan dapat digunakan.

### **3.7 Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Sesuai dengan metode dan desain penelitian yang digunakan, yaitu metode *Single Subject Research* dengan desain penelitian A-B-A, maka prosedur pelaksanaan penelitian ini adalah:

#### **1. Baseline 1 (A1)**

Baseline 1 dilakukan pada kondisi awal siswa terkait pemahaman pola kalimat SPOK sebelum diberikan intervensi. Baseline1 ini akan dibagi menjadi beberapa sesi hingga level data stabil. Setiap sesi dilakukan satu hari dengan durasi waktu selama selama 30 menit. Pada setiap pertemuan peneliti memberikan tes tertulis mengenai pola kalimat SPOK, di mana siswa harus menunjukkan S (subjek) pada suatu kalimat sebanyak 4 soal, menunjukkan P (predikat) pada suatu kalimat sebanyak 4 soal, menunjukkan O (objek) pada suatu kalimat sebanyak 4 soal, menunjukkan K (keterangan) pada suatu kalimat sebanyak 4 soal, dan menyusun kalimat acak menjadi sebuah kalimat dengan pola SPOK sebanyak 4 soal, sehingga jumlah semua soal yang diberikan yaitu sebanyak 20 soal. Pada baseline 1 ini siswa tidak diberikan materi menggunakan media *Sentence Scramble Game* Wordwall terlebih dahulu, melainkan langsung diberikan tes, hal ini bertujuan agar siswa dapat menjawab soal yang diberikan berdasarkan kemampuan awal yang dimilikinya.

#### **2. Intervensi (B)**

Intervensi adalah kondisi di mana peneliti memberikan perlakuan terhadap pemahaman siswa terkait pola kalimat SPOK. Perlakuan ini diberikan dengan menggunakan media *sentence scramble game* Wordwall sebanyak 6 sesi dengan durasi waktu selama 60 menit. Peserta didik diberikan penjelasan terkait pengertian kalimat, unsur pembentuk kalimat yang mencakup S (subjek), P (predikat), O

(objek), K (keterangan), serta pola kalimat SPOK. Siswa diberikan latihan soal menggunakan media *sentence scramble game* Wordwall. Prosedur pelaksanaan pada tahap intervensi akan sesuai dengan RPP (Rancangan Program Pembelajaran) yang tertera pada lampiran.

### **3. Baseline 2 (A2)**

Baseline 2 yaitu tahap pengulangan, di mana tes diberikan sebagai evaluasi sejauh mana intervensi yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai pola kalimat SPOK. Siswa diberikan tes kembali seperti pada tahap baseline 1 sebanyak 3 sesi dengan menggunakan format tes dan prosedur pelaksanaan yang sama.

### **3.8 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Ramdhan (2021) teknik pengumpulan data adalah sesuatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Tes tulis dilakukan untuk mengukur pemahaman awal dan mengetahui hasil belajar siswa dalam memahami pola kalimat. Tes hasil belajar merupakan “pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan)” (Sudjana dalam Ramadhani, 2018).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall dalam meningkatkan pemahaman pola kalimat SPOK pada siswa tunarungu.

### **3.9 Teknik Analisis Data**

Menurut (Sunanto, 2005 ) analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Analisis data dalam penelitian subjek tunggal mencakup ke dalam dua tahapan yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

### 1) Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan teknik menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi baseline-1 (A1) atau kondisi intervensi (B). Komponen-komponen yang dianalisis dengan teknik analisis dalam kondisi, di antaranya:

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam setiap kondisi. Banyaknya sesi dilihat dari kestabilannya, di mana pengukuran dilakukan hingga diperoleh kestabilan dan level tertentu.

b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah data pada suatu grafik sangatlah penting untuk memberikan gambaran perilaku subyek yang sedang diteliti. Kecenderungan arah grafik menunjukkan perubahan setiap data jejak dari sesi ke sesi. Terdapat tiga macam kecenderungan arah grafik yaitu meningkat, mendatar, dan menurun. Terdapat dua cara yang dapat digunakan dalam menentukan kecenderungan arah grafik, yaitu dengan menggunakan metode freehand dan metode split-middle. Di mana metode freehand dilakukan dengan mengamati secara langsung data point pada suatu kondisi kemudian menarik garis lurus yang membagi data point menjadi dua bagian. Sedangkan metode split-middle dilakukan dengan menentukan kecenderungan arah grafik berdasarkan mediannya.

c. Kecenderungan stabilitas

Tingkat stabilitas menunjukkan besar atau kecilnya rentang kelompok data tertentu, apabila rentang datanya kecil maka data dapat dikatakan stabil. Jika 80% - 90% data masih berada pada 15% di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil.

d. Jejak Data

Jejak data yaitu perubahan data dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan ini dapat terjadi dalam tiga bentuk, yaitu: meningkat, menurun dan mendatar.

e. Rentang

Rentang yaitu jarak antara data pertama dengan data terakhir Rentang memberika informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level (level change).

f. Perubahan Level

Perubahan level menunjukkan besarnya perubahan data dalam suatu kondisi, dapat dilihat dari selisih antara data terakhir dan data pertama pada setiap tahapannya.

## 2) Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi merupakan perubahan data dari suatu kondisi ke kondisi yang lain, misalnya dari kondisi baseline-1 (A1) ke kondisi intervensi (B). Adapun komponen-komponen yang dianalisis antar kondisi meliputi:

a. Jumlah Variabel yang Diubah

Menentukan jumlah variabel yang diubah, pada hal ini sebaiknya variabel terikat difokuskan hanya pada satu variabel saja.

b. Perubahan Kecenderungan Aarah dan Efeknya

Perubahan kecenderungan arah grafik pada analisis antar kondisi bermakna terkait perubahan target behavior yang disebabkan oleh intervensi. Kemungkinan kecenderungan grafik antar kondisi adalah mendatar ke mendatar, mendatar ke menaik, mendatar ke menurun, menaik ke menaik, menaik ke mendatar, menaik ke menurun, menurun ke mendatar, menurun ke menurun. Sedangkan makna efek tergantung pada tujuan intervensi.

c. Perubahan Kecenderungan Stabilitas dan Efeknya

Perubahan kecenderungan stabilitas mengacu pada tingkat stabilitas dari serangkaian data. Data dianggap stabil jika menunjukkan pola arah (mendatar, meningkat, atau menurun) secara konsisten.

d. Perubahan Level Data

Perubahan level data menunjukkan besarnya perubahan yang terjadi dalam data. Tingkat perubahan antar kondisi diukur dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (baseline) dan data pertama

pada kondisi selanjutnya (intervensi). Selisih ini menunjukkan sejauh mana perubahan perilaku terjadi sebagai akibat dari intervensi.

e. Data yang Tumpang Tindih (*Overlap*)

Data yang tumpang tindih bermakna bahwa terdapat data yang sama pada kedua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan bahwa tidak ada perubahan pada kedua kondisi tersebut. Semakin banyak data yang tumpang tindih, semakin kuat indikasi bahwa tidak ada perubahan yang terjadi pada kedua kondisi tersebut.

