

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pengertian Metode Penelitian

Menurut Irawan Suhartono, (2000, hlm. 1) metodologi berarti ilmu tentang jalan yang ditempuh untuk memperoleh pemahaman tentang sasaran yang telah disebutkan sebelumnya. Sedangkan Penelitian digunakan sebagai padanan *research* dalam bahasa Inggris (berarti kembali, dan *search* berarti mencari) dengan demikian *research* berarti mencari kembali. Kata *research* berasal dari bahasa latin *reserare* yang berarti mengungkapkan atau membuka. Kata ini juga diindonesiakan menjadi riset. Jadi *research* diartikan sebagai kegiatan mengungkapkan atau membuka pengetahuan karena pengetahuan, baik yang telah ada maupun yang masih belum ditemukan, dianggap sudah ada atau tersembunyi di dalam yang hanya memerlukan pengungkapannya.

Penelitian dapat diartikan sebagai semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu dan teknologi (Amirul Hadi dan Haryono, 199, hlm. 39).

Penelitian pendidikan adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan secara sistematis, logis, dan berencana untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode tertentu untuk mencari jawaban atas permasalahan yang timbul dalam bidang pendidikan. (Amirul Hadi, 1998, hlm. 12)

Menurut (Sugiyono, 2011, 2011. hlm. 6) metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukannya, dikembangkan, dan dibuktikannya, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

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

dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Banyak jenis metode penelitian yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode penelitian kuantitatif.

Metode penelitian kuantitatif berasal dari kata “kuantitatif” itu sendiri yang bermakna jumlah atau penjumlahan, sehingga penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka yang dijumlahkan sebagai data yang kemudian dianalisis. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang dimaksud untuk menjelaskan fenomena dengan menggunakan data-data numeric, kemudian dianalisis yang umumnya menggunakan statistic (Daniel Muijis, 2004). Secara umum Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. “metode eksperimen sendiri merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.” (Sugiyono, 2011, hlm. 107). Dimana dalam penelitian eksperimen ada perlakuan atau treatment.

Penelitian pendidikan diambil dalam penelitian ini dikarenakan peneliti berada dalam ruang lingkup pendidikan, sample dan tempat penelitiannya pun berada di lingkungan sekolah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Peneliti mengambil kegiatan penelitian ini untuk mengungkapkan keefektifitasan penggunaan media *Film Animasi* terhadap peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak tunarungu. Tujuan dari metode kuantitatif adalah untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebabakibat dari diberikannya perlakuan berupa Film Animasi terhadap kemampuan bahasa reseptif anak tunarungu dengan cara membandingkan nilai sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

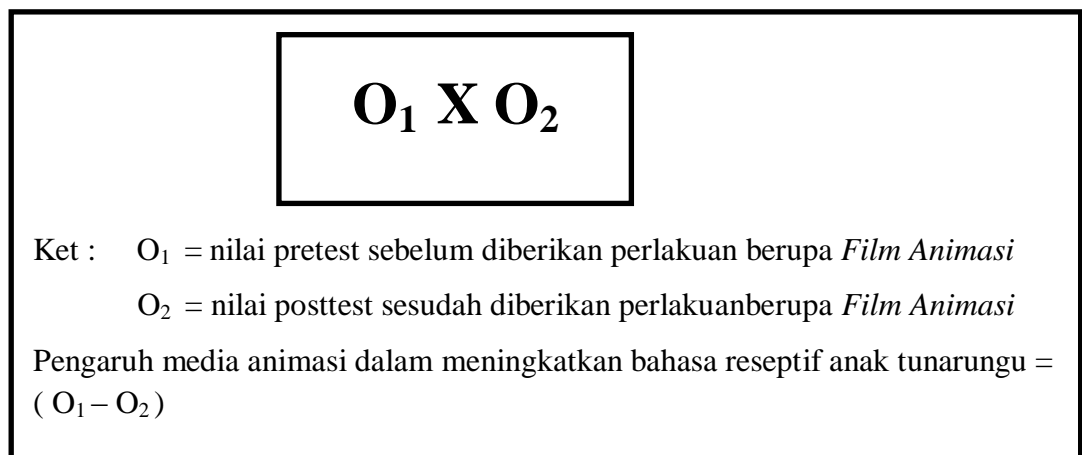
Dalam penelitian eksperimen ini peneliti menyusun yang diteliti. Variabel bebas yakni Media *Film Animasi* dan variabel terikat yakni Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Tunarungu. Variabel tersebut sudah ditentukan secara tegas oleh peneliti sejak awal penelitian.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

B. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada design ini terdapat pretest yang dilakukan sebelum adanya perlakuan (intervensi). Pretest dilakukan agar hasil perlakuan (intervensi) dapat diketahui lebih akurat karena peneliti dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan (intervensi) dengan keadaan sesudah diberi perlakuan (intervensi). (Sugiyono, 2012, hlm. 111). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :



Adapun langkah-langkah penggunaan desain ini menurut Ali (2010, hlm. 93) adalah sebagai berikut.

1. Memilih secara random sekelompok subjek untuk dijadikan sampel yaitu siswa kelas VIII di SLB Negeri Cicendo
2. Mengadakan *pre-test* (O_1) berupa test lisan dan tertulis.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

3. Memberikan perlakuan berupa pemberian *Film Animasi*.
4. Mengadakan post-test (O₂) berupa test lisan dan tertulis.
5. Menganalisis data dengan menggunakan metode statistika.
6. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data mengenai keefektifitasan Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Tunarungu.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 60) variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek yang lain. (Hatch dan Farhandy, 1981) dalam Sugiyono (2011, hlm. 6) “Variabel juga dapat merupakan atribut bidang atau keilmuan tertentu”. Kerlinger (2012) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut :




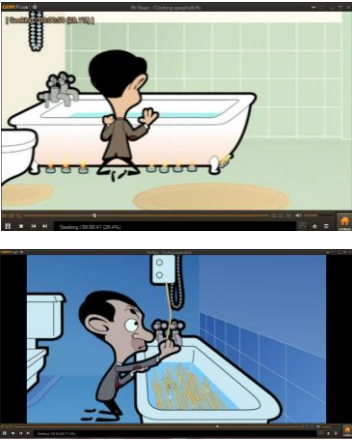
1. Definisi Operasional Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). (Sugiyono, 2012, hlm. 39). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media *Film Animasi*. Media *film animasi* ini berupa buatan amerika serikat yang dibuat untuk tontonan anak dibawah umur. Media *Film animasi* juga dalam menyampaikan pesan-pesannya dapat menimbulkan daya tarik dan dapat menerjemahkan kata-kata abstrak kedalam bentuk yang lebih nyata yaitu *film animasi* yang dimana film merupakan suatu gambar bergerak. Media film animasi merupakan alat bantu yang bertujuan untuk mempermudah menyampaikan maksud dan tujuan, makna, ataupun proses melalui indra visual.

Tabel Gambar 3.1


Aryani Kartika, 2014
**PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
 BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG**

Langkah Operasional Penggunaan Media Film Animasi

1		<ul style="list-style-type: none"> • Masuk ke Film Animasi Mr.Bean • Pertama-tama yang akan muncul pada film adalah tulisan Mr.Bean
2		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudian muncul Film Animasi Mr.Bean yang sedang mengambil pasta (Mie) dalam lemari.
3		<ul style="list-style-type: none"> • Mr.Bean Mencoba membuat pasta (Mie) tersebut.
4		<ul style="list-style-type: none"> • Berbagai cara telah dilakukan Mr.Bean untuk membuat pasta tersebut sampai akhirnya ia memanaskan air dalam Bathub.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

5		<ul style="list-style-type: none"> • Pada akhirnya setelah menunggu berjam-jam pasta (Mie) tersebut tidak kaku lagi atau sudah bisa dimakan.
---	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Defini Operasional Variabel Terikat

Varibel terikat (Y), merupakan variable yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variable bebas Sugiono (2011, hlm. 61). Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah bahasa reseptif. Menurut Burhan Nurgiantoro (2010, hlm. 351-432) bahwa bahasa reseptif pada hakikatnya merupakan kemampuan menerima, kemampuan untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh pihak lain baik yang dituturkan melalui sarana bunyi atau tulisan. Kemampuan bahasa reseptif seseorang dapat diukur dengan cara memberikannya test baik berupa test tradisional atau pilihan ganda, atau test otentik, yaitu peserta didik diminta untuk mengkonstruksikan atau menuliskan jawaban sendiri terhadap pemahamannya terhadap test yang diujikan. Bentuk tes yang diuji dapat berupa pertanyaan terbuka atau menceritakan kembali isi pesan tersebut baik secara lisan, tulisan atau perbuatan. Adapun keterampilan bahasa reseptif yang diukur dalam penelitian ini adalah:

- Menuliskan isi dari cerita film animasi dengan urutan cerita dan ketepatan makna cerita
- Menuliskan Alat dan Bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta
- Menuliskan dengan runtut prosedur membuat La Pasta
- Menuliskan kandungan gizi dan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pasta

Contoh :

- Menuliskan isi dari film animasi dengan runtut dan tepat dalam makna cerita.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Isi dari Film Animasi :

1. Mr.Bean sedang mengambil pasta (Mie) dalam lemari.
 2. Mr.Bean mencoba membuat pasta (Mie) tersebut. Berbagai cara telah dilakukan Mr.Bean untuk membuat pasta tersebut namun selalu gagal karena pasta terlalu panjang sedangkan panci yang digunakan kecil.
 3. Akhirnya ia memanaskan air dalam Bathub (bak mandi) dan memasukkan pasta tersebut dalam bathub.
 4. Pada akhirnya setelah menunggu berjam-jam pasta (Mie) tersebut tidak kaku lagi atau sudah matang.
- b. Alat : Panci, Kompor, Spatula, dan Piring
Bahan : Spaghetti La Pasta dan Air
- c. 1. Masukkan spaghetti, minyak dan sayuran kering ke dalam 500ml air mendidih selama 4 menit, aduk sesekali.
2. Keluarkan spaghetti dan sayuran kering dari air dan tiriskan.
3. Campurkan spaghetti dengan bumbu barbekue pedas, aduk hingga merata.
Taburkan bawang renyah pedas dan hidangkan.
- d. Lemak, Protein, Natrium, Kalium, Vitamin A, Vitamin B1, Vitamin B12, Vitamin C, Asam Folat, Niasin, Zat Besi, Kalsium, Magnesium dan Seng.
- e. Sesuai dengan kemasan makanan

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan yaitu:

- a) Peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yakni 1 orang Dosen akademis yang ahli dalam bidang

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

ketunarunguan dan 2 orang Guru di SLBN Cicendo yang hasilnya ada pada (hal.) ;

- b) Peneliti melakukan uji reliabilitas pada peserta didik kelas VIISLB Negeri Cicendo Kota Bandung;
- c) Membuat instrumen berupa RPP yang berisi tentang bahasa reseptif yaitu Menganalisis petunjuk pemakaian dalam membaca petunjuk kemasan makanan instan.
- d) Melakukan tes awal (*pre-test*) pada sampel, hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal dari sampel penelitian sebelum mendapatkan perlakuan (treatment).
- e) Melakukan test akhir (*post-test*) pada sample. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir dari sample setelah diberikannya perlakuan (treatment).

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung, yang beralamat di Jl. Cicendo No. 2 Kota Bandung penelitian ini dilaksanakan di dalam lingkungan sekolah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Peneliti memberikan pre test kepada peserta didik dengan menuliskan isi film animasi , Menulis Alat dan Bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta, Menuliskan dengan runtut prosedur memasak La Pasta, Menuliskan kandungan dan tanggal kadaluarsa dari makanan instan La Pasta, Mempraktikkan Membuat La Pasta sesuai dengan petunjuk yang ada dalam kemasan dan Menuliskan petunjuk makanan instan yang pernah peserta didik buat dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Peneliti memberikan tayangan film animasi dan mengaitkan tindakan isi dari *Film Animasi* dalam kehidupan sehari-hari. (Intervensi 1)
- c) Peserta didik ditugaskan untuk Menceritakan kembali isi dari Film Animasi
- d) Peserta didik ditugaskan untuk menuliskan isi film *Film Animasi* dengan urutan cerita dan ketepatan makna cerita.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

- e) Peneliti memberikan tayangan film animasi lalu peneliti memberikan penjelasan mengenai cara membaca pemahaman teks prosedur alat, bahan dan prosedur yang digunakan untuk membuat La Pasta. (Intervensi 2)
- f) Peserta didik menyebutkan alat, bahan dan prosedur yang digunakan untuk membuat La Pasta
- g) Peserta didik ditugaskan untuk menuliskan alat, bahan dan prosedur yang digunakan untuk membuat La Pasta
- h) Peneliti memberikan tayangan film animasi lalu peneliti memberikan penjelasan mengenai cara membaca pemahaman teks prosedur kemasan makanan instan yaitu membaca kandungan gizi dan waktu kadaluarsa kemasan La Pasta. (Intervensi 3)
- i) Peserta didik menyebutkan kandungan gizi dan waktu kadaluarsa kemasan La Pasta
- j) Peserta didik ditugaskan untuk menuliskan kandungan gizi dan waktu kadaluarsa yang dibutuhkan dan prosedur memasak La Pasta.

E. Populasi, Sampel dan Lokasi Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sukmadinata (2005, hlm. 266) populasi merupakan target seluruh orang atau objek yang akan menjadi sasaran kesimpulan penelitian. 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 (Sugiyono, 2012, hlm. 117). Pada penelitian ini populasi yang diambil oleh peneliti adalah siswa SMPLB

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

NegeriCicendoKota Bandung. Berikut merupakan gambar dari populasi dalam penelitian ini :

Tabel 3.2
Data Populasi SLB Negeri Cicendo Bandung

Populasi	Jumlah Siswa
VII	5
VIII	9
IX	4

2. Sampel Penelitian

Menurut Sukmadinata (2005, hlm. 266) sampel adalah kelompok kecil bagian dari target populasi yang mewakili populasi dan secara riil diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012, hlm. 118). Sampel pada penelitian ini diambil secara *Sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, adapun karakteristik individu yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah anak tunarungu dengan klasifikasi kehilangan kemampuan mendengar termasuk sedang dan berat dan mengalami dalam bahasa reseptifnya. Dalam penelitian ini sampel yang diteliti adalah 9 orang siswaSMPLB BNegeri Cicendo, Kota Bandung. Adapun data sampelnya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Data Sampel Siswa Kelas VIII SLB Negeri Cicendo

Aryani Kartika , 2014
PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

No	Nama Sampel
1	AT
2	AD
3	FD
4	FR
5	KM
6	SY
7	SN
8	RF
9	RL

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB B Negeri Cicendo, latar belakang peneliti mengambil lokasi penelitian di SLB B Negeri Cicendo karena SLB B Cicendo merupakan salah satu SLB tertua di Bandung, SLB Cicendo merupakan salah satu SLB besar di kota Bandung dan memiliki banyak peserta didik yang bisa dijadikan lokasi penelitian, selain itu peneliti melaksanakan Program Latihan Profesi di SLB Negeri Cicendo, peneliti menemukan permasalahan penelitian di SLB Negeri Cicendo. Lokasi dari SLB Negeri Cicendo yakni beralamat di Jalan Cicendo No.2 Kode Pos 40171 No.Telepon (022) 4211855 Kota Bandung, Jawa Barat.

F. Instrumen Penelitian

Aryani Kartika , 2014
PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Menurut Sukmadinata (2005, hlm. 230) instrumen tes bersifat mengukur, karena berisi pertanyaan atau pernyataan yang alternatif jawabannya memiliki standar jawaban tertentu, benar-salah ataupun skala jawaban. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Arikunto (2002, hlm. 126) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Oleh karena itu sebelum melaksanakan penelitian ke lapangan, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian. Selain itu tentunya membuat pula kriteria penilaian pada tiap indikator instrumen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes menulis, dan perbuatan (Kinerja). Hal ini sesuai dengan Burhan Nurgiyantoro (2010, hlm.422) bahwa aktifitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi tertulis berbasis paling akhir dikuasai peserta didik setelah kompetensi mendengar, berbicara dan membaca. Dibandingkan dengan kompetensi menulis objektif berupa Pilihan Ganda atau isian, tes tulis dengan menuliskan kembali isi dari cerita sebuah film merupakan yang paling sulit dikuasai namun hasilnya akan lebih baik karena didalamnya akan menghasilkan suatu kalimat yang dapat dinilai dari keruntutannya, padu padannya dan isinya.

Adapun tentang pemaparan kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, kriteria penilaian pada tiap indikator instrumen penelitiandan rencana pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen merupakan rancangan penyusunan instrumen sesuai dengan variabel yang akan di ukur. Kisi-kisi ini dimaksudkan untuk membuat gambaran indikator yang akan dicapai pada setiap butir soal test sebagai berikut :

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pemahaman Bahasa Reseptif
(Untuk Anak Tunarungu SLB B Negeri Cicendo)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Variabel	Indikator	Materi
Membaca : 3. Menganalisis petunjuk pemakaian, kamus/ensiklopedi, denah, dan teks prosedur	3.1 Membaca petunjuk pemakaian sesuatu dalam tanya jawab	1. Bahasa Reseptif secara lisan (Pemahaman Isi Film Animasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan kembali isi cerita film animasi 2. Menyebutkan alat yang digunakan untuk membuat La Pasta 3. Menyebutkan bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta 4. Menyebutkan prosedur membuat makanan La Pasta 5. Menyebutkan kandungan gizi dari makanan instan La Pasta 6. Menyebutkan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pasta 	Film Animasi dan Kemasan La Pasta

		Bahasa Reseptif secara tulisan (Pemahaman Isi Film Animasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuliskan isi cerita film animasi 2. Menuliskan alat yang digunakan untuk membuat La Pasta 3. Menuliskan bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta 4. Menuliskan prosedur membuat makanan La Pasta 5. Menuliskan kandungan gizi dari makanan instan La Pasta 6. Menuliskan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pasta 	
--	--	----------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan butir-butir soal tes yang di buat dari pengembangan indikator yang telah ditentukan. Untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas dari soal yang di buat maka dilakukan *expert-judgement* atau teknik penilaian oleh ahli dan pengujian soal yang akan digunakan pada subjek lain yang memiliki hamabatan yang sama untuk mengetahui reliabilitas dari soal yang di buat. Hal ini dilakukan agar dapat diketahui apakah soal sudah sesuai dengan

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berikut ini pengembangan indikator menjadi butir-butir soal test.

Tabel 3.5
Instrumen Penelitian Bahasa Reseptif Anak Tunarungu

No	Variabel	Indikator	Butir Soal				Bentuk Soal
			NO Soal	Butir Soal	Nilai	Ket	
1.	Bahasa Reseptif (Pemahaman Isi Film Animasi) : 1. Lisan 2. Tulisan	Bahasa Reseptif (Pemahaman Isi Film Animasi) secara lisan: 1. Menceritakan kembali Menuliskan isi cerita film animasi 2. Menyebutkan alat yang digunakan untuk membuat La Pasta 3. Menyebutkan bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta 4. Menyebutkan prosedur membuat makanan La Pasta	1. 2. 3. 4.	Ceritakanlah isi dari film animasi yang ditonton! Sebutkanlah alat, bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta! Sebutkanlah Prosedur digunakan untuk membuat La Pasta! Sebutkanlah kandungan gizi makanan instan La			Lisan

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

		<p>5. Menyebutkan kandungan gizi dari makanan instan La Pasta</p> <p>6. Menyebutkan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pasta</p> <p>Bahasa Reseptif (Pemahaman Isi Film Animasi) secara tulisan :</p> <p>1. Menuliskan isi cerita film animasi</p> <p>2. Menuliskan alat yang digunakan untuk membuat La Pasta</p> <p>3. Menuliskan bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta</p> <p>4. Menuliskan prosedur membuat makanan La Pasta</p> <p>5. Menuliskan kandungan gizi dari makanan</p>	<p>5. Sebutkanlah waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pasta!</p> <p>6 Tuliskanlah isi dari film animasi yang ditonton dengan runtut dan tepat!</p> <p>7. Apa sajakah alat dan bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta?</p> <p>8. Apa sajakah prosedur yang digunakan untuk membuat La Pasta?</p> <p>9. Apa sajakah kandungan gizi dari</p>				Uraian atau Esai
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	------------------

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

		<p>instan La Pasta</p> <p>Menuliskan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pasta</p>	10.	<p>makanan instan La Pasta?</p> <p>Kapan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pasta</p>			
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------	-----	--------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

3. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *Rating Scale* (skala bertingkat) untuk setiap indikatornya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Arikunto (2002, hlm. 157) mengemukakan rating atau skala bertingkat adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala. Kriteria penilaian dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach, Susetyo (2011, hlm.120) bahwa "Pengujian dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach ini digunakan karena instrument tes yang digunakan berbentuk essay yang memiliki kriteria butir polimi. Perhitungan alpha cronbach menggunakan variasi, yaitu variasi skor responden dan variasi skor butir.artinya, prosedur uji rehabilitasi ini diterapkan pada hasil pengukuran yang berjenjang, misalnya 1-3,1-4,1-5 atau yang lainnya tergantung maksud penyusunannya". Adapun skala kriteria penilaian test lisan dan tulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6

Format Penulisan Isi Dari Film Animasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Jumlah
----	--------------------	------	--------

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

							Skor
		4	3	2	1	0	
1	Kesesuaian makna keseluruhan isi cerita dengan film						
2	Ketepatan urutan cerita						
3	Struktur kalimat						

Keterangan:

1. Kesesuaian makna keseluruhan cerita dengan film

Isi cerita yang ditulis oleh anak harus sesuai dengan film yang ditontonkan walau dengan bahasa yang sederhana namun isinya menceritakan isi dari film tersebut.

Tabel 3.7

Kesesuaian makna keseluruhan cerita dengan film

Skor	Uraian
4	4 point makna cerita yang ditulis sangat sesuai dengan isi film animasi.
3	3 point makna cerita yang ditulis sesuai dengan isi film animasi.
2	2 point makna cerita yang ditulis sesuai dengan isi film animasi.
1	1 point makna cerita yang ditulis sangat sesuai dengan isi film animasi.
0	Mengosongkan atau tidak menulis isi dari film

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

	animasi
--	---------

2. Ketepatan urutan cerita

Urutan cerita atau alur adalah pergerakan cerita dari waktu ke waktu, atau rangkaian peristiwa demi peristiwa dari awal sampai akhir cerita dari film animasi. urutan cerita yang dibuat harus sesuai dengan rangkaian peristiwa didalam film animasi.

Tabel 3.8
Ketepatan urutan cerita

Skor	Uraian
4	4 Urutan cerita yang di tulis sangat sesuai dengan

Aryani Kartika , 2014
*PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG*

	film animasi
3	3 Urutan cerita yang di tulis sangat sesuai dengan film animasi
2	2 Urutan cerita yang di tulis cukup sesuai dengan film animasi
1	1 Urutan cerita sesuai dengan film animasi
0	Mengosongkan atau tidak menulis isi dari film animasi

3. Struktur kalimat

Penilaian kalimat di sini adalah penulisan kalimat yang ditulis peserta didik harus sesuai dengan struktur kalimat yang baik. Kalimat yang dibuat harus mengandung unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan. Kalimat yang diberi nilai setidaknya memiliki pola S-P, S-P-O, atau S-P-O-K.

Tabel 3.9
Struktur Kalimat

Skor	Uraian
4	4 point kalimat yang ditulis sesuai dengan struktur kalimat S-P/ S-P-O/S-P-O-K.
3	3 point kalimat yang ditulis sesuai dengan struktur kalimat S-P/ S-P-O/S-P-O-K.
2	2 point kalimat yang ditulis sesuai dengan struktur kalimat S-P/ S-P-O/S-P-O-K.
1	1 point kalimat yang ditulis sesuai dengan struktur kalimat S-P/ S-P-O/S-P-O-K.
0	Mengosongkan atau tidak menulis isi dari film animasi

Aryani Kartika , 2014
PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Tabel 3.10
Format Penulisan Membaca Kemasan Makanan La Pasta

No	Aspek Yang Dinilai	Skor						Jumlah Skor
		6	5	4	3	2	1	
4	Menuliskan Alat dan bahan							

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Jumlah Skor
		3	2	1	0	
5	Ketepatan menulis prosedur membuat La Pasta					

No	Aspek Yang Dinilai	Skor					Jumlah Skor
		4	3	2	1	0	
6	Menulis kandungan gizi						

No	Aspek Yang Dinilai	Skor					Jumlah Skor
		4	3	2	1	0	
7	Menulis waktu kadaluarsa						

Aryani Kartika , 2014
*PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
 BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG*

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor
1	Kesesuaian makna keseluruhan isi cerita dengan film	
2	Ketepatan urutan cerita	
3	Struktur kalimat	
4	Menuliskan Alat dan bahan	
5	Ketepatan menulis prosedur membuat La Pasta	
6	Menulis kandungan gizi	
7	Menulis waktu kadaluarsa	

Keterangan :

Skor Maks = 29

Nilai Maks = 100

Nilai = $\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100$

Skor Maks

Keterangan:

86 – 100 = Baik Sekali

71– 85 = Baik

56- 70 = Cukup

55- kebawah = Kurang

Keterangan:

1. Menuliskan Alat dan bahan

Setiap kemasan sebuah produk pasti memiliki penjelasan khusus baik mengenai kegunaan, komposisi, petunjuk pemakaian atau alat dan bahan yang digunakan untuk mempermudah konsumen ketika pemakaian. Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat La Pasta tertulis jelas dalam prosedur membuat La Pasta.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Tabel 3.11
Menuliskan Alat dan Bahan yang digunakan

Skor	Uraian
6	Jika menuliskan 6 alat dan bahan yang digunakan dalam membuat La Pasta dengan benar
5	Jika menuliskan 5 alat dan bahan yang digunakan dalam membuat La Pasta dengan benar
4	Jika menuliskan 4 alat dan bahan yang digunakan dalam membuat La Pasta dengan benar
3	Jika menuliskan 3 alat dan bahan yang digunakan dalam membuat La Pasta dengan benar
2	Jika menuliskan 2 alat dan bahan yang digunakan dalam membuat La Pasta dengan benar
1	Jika menuliskan 1 alat dan bahan yang digunakan dalam membuat La Pasta dengan benar
0	Jika tidak menulis alat dan bahan yang digunakan

2. Ketepatan menulis prosedur membuat La Pasta

Ketepatan dan keruntutan dalam membuat suatu produk sangatlah penting. Penulisan petunjuk bertujuan agar konsumen tidak mengalami kesulitan atau keliru dalam menggunakan atau membuat sebuah produk. Oleh karena itu, petunjuk penggunaan atau petunjuk pemakaian harus ditulis runtut dan jelas.

Tabel 3.12
Ketepatan menulis prosedur

Aryani Kartika , 2014
PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Skor	Uraian
3	Jika menuliskan 3 prosedur dengan runtut dan sesuai dengan kemasan La Pasta tersebut.
2	Jika menuliskan 2 prosedur membuat La Pastakurang runtut
1	Jika hanya menuliskan 1 prosedur membuat La Pasta dengan runtut
0	Jika tidak prosedur membuat La Pasta

3. Menulis kandungan gizi

Membaca kandungan gizi atau kandungan ada didalam makanan yang kita beli sangatlah penting karena untuk mengetahui apakah produk mengandung unsur-unsur yang diharamkan atau membahayakan bagi kesehatan dan Sebagai konsumen yang baik dan cerdas,kita harus membaca dan memperhatikan *label* terlebih dahulu untuk mengetahui kandungan apa saja kah yang terdapat dalam makanan tersebut.

Tabel 3.13
Menulis Kandungan Gizi Dalam Makanan

Skor	Uraian
4	Jika menuliskan 13 - 16 kandungan gizi yang ada dalam kemasan makanan La Pasta dengan benar dan sesuai
3	Jika menuliskan 9 - 12 kandungan gizi yang ada dalam kemasan makanan La Pasta dengan benar dan sesuai
2	Jika menuliskan 5 - 8 kandungan gizi yang ada dalam kemasan makanan La Pastacukup sesuai

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

1	Jika hanya menuliskan 1 -4 kandungan gizi yang ada dalam kemasan makanan La Pasta
0	Jika tidak menulis kandungan gizi dalam makanan La Pasta

4. Menulis Waktu Kadaluarsa

Membaca waktu kadaluarsa dalam kemasan adalah hal yang paling penting dan bertujuan untuk mengetahui kapan makanan tersebut tidak layak lagi untuk dikonsumsi.

Tabel 3.14
Menulis Waktu Kadaluarsa

Skor	Uraian
3	Jika menuliskan 3 waktu kadaluarsa yaitu tanggal kadaluarsa, bulan kadaluarsa, dan tahun kadaluarsa makanan tersebut sesuai dengan waktu yang tertera di kemasan La Pasta
2	Jika menuliskan 2 waktu kadaluarsayaitu tanggal kadaluarsa atau bulan kadaluarsa, atau tahun kadaluarsa yang tertera di kemasan La Pasta
1	Jika menuliskan 1 waktu kadaluarsa yaitu tanggal kadaluarsa atau bulan kadaluarsa, atau tahun kadaluarsa yang tertera di kemasan La Pasta
0	Jika tidak menulis tanggal kadaluarsa pada kemasan

Aryani Kartika , 2014
PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

4. Membuat Rencana Pembelajaran

Proses pembelajaran memerlukan adanya perencanaan, agar pembelajaran yang dilakukan efektif. Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat berdasarkan kurikulum 2013 dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum tingkat satuan pendidikan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes lisan dan tes tulis untuk mengukur kemampuan sampel dalam kemampuan bahasa reseptifnya. Terdapat dua tahap tes yang dilakukan, tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Tahap I pemberian tes berupa *pre-test* mengenai film animasi dan membaca prosedur teks kemasan makanan..
- b) Tahap II memberikan materi mengenai menulis film animasi dan membaca prosedur teks kemasan makanan dengan menggunakan film animasi .
- c) Tahap ke III pemberian *post-tes* yang sama dengan tes yang pertama yakni tes lisan dan tertulis.

G. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Validitas Instrumen Penelitian

Tes merupakan salah satu alat ukur hasil belajar peserta didik. Menurut Sugiyono, (2012, hlm. 173) “instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Untuk mengetahui ketepatan instrumen test bahasa reseptif, maka digunakan validitas ini dengan teknik pendapat ahli (*judgement*). Validitas dengan teknik penilaian dari para ahli ini dilakukan untuk menentukan apakah instrumen yang dibuat sesuai dengan tujuan pengajaran dan sasaran yang akan dinilai.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Hasil dari judgment kemudian dihitung dengan rumus :Menurut Arikunto (2002, hlm. 144) menyatakan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sedangkan menurut Susetyo (2011, hlm. 88), validitas suatu tes, menggunakan indeks angka yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dapat mencerminkan secara tepat tingkah laku seseorang yang diperoleh dari berbagai proses. Validitas pengukuran memiliki nilai dari yang tinggi sampai rendah, semakin tinggi nilai validitas maka semakin baik tingkat validitas, sebaliknya validitas pengukuran rendah diakibatkan adanya kekeliruan sistematis. Adapun Validitas yang digunakan pada tes ini adalah validitas isi.

Validitas isi adalah validitas yang akan mengecek kecocokan diantara butir butir tes yang dibuat dengan indikator, materi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Butir tes dinyatakan valid, jika “butir-butir tes yang dibuat secara tepat dapat mengukur indikator (Djaali dan Puji, 2004, hlm.83). Suatu tes dinyatakan memiliki validitas isi, bila butir-butir yang disusun sesuai dengan materi-materi pelajaran dan indikaor yang telah ditetapkan. Validitas isi lebih cocok digunakan dalam bidang pendidikan atau pembelajaran di sekolah.

Uji validitas pada instrumen dalam penelitian ini di-*expert-judgement* oleh tiga orang penilai ahli. Penilai ahli tersebut terdiri dari 3 orang yaitu dua orang guru di SLB B Negeri Cicendo, satu orang dosen dari jurusan Pendidikan Khusus spesialisasi tunarungu.

Tabel 3.15

Daftar Penilai Ahli *Expert-Judgemet* Instrumen

No	Nama	Jabatan
1	Drs. Endang Rusyani, M.Pd	Dosen PKh
2	Dede Rohayati, S.Pd	Guru Kelas SLB Cicendo

Aryani Kartika , 2014

PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

3	Ine Rahayu, S.Pd	Guru Matapelajaran Bahasa Indonesia
---	------------------	----------------------------------------

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

Keterangan:

$\sum n$: Jumlah cocok

$\sum N$: Jumlah penilai

P : Persentase

Setelah dilakukan uji validitas, dan hasil *judgement* terhadap tiga orang penilai, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Menceritakan isi dari film animasi dengan runtut dan tepat, diperoleh hasil sebanyak 100 %.
- b. Menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta, diperoleh hasil sebanyak 100 %.
- c. Menyebutkan prosedur yang digunakan untuk membuat La Pasta, diperoleh hasil sebanyak 100 %.
- d. Menyebutkan kandungan gizi dari makanan instan La Pasta, diperoleh hasil sebanyak 100 %.
- e. Menyebutkan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pastadiperoleh hasil sebanyak 100 %.
- f. Menuliskan isi dari film animasi dengan runtut dan tepat, diperoleh hasil sebanyak 100 %.
- g. Menuliskan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat La Pasta, diperoleh hasil sebanyak 100 %.
- h. Menuliskan prosedur yang digunakan untuk membuat La Pasta, diperoleh hasil sebanyak 100 %.

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

- i. Menuliskan kandungan gizi dari makanan instan La Pasta, diperoleh hasil sebanyak 100 %.
- j. Menuliskan waktu kadaluarsa dari makanan instan La Pastadiperoleh hasil sebanyak 100 %.

Tabel 3.16
Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	Total	Hitungan	Keterangan
1	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
2	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
3	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
4	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
5	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
6	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
7	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
8	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
9	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
10	1	1	1	3	$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \% = \frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid

Berdasarkan hasil hitungan tentang uji validitas instrumen di atas yang dinilai oleh penilai ahli dapat dikatakan bahwasannya instrumen penelitian yang

peneliti buat dikatakan valid 100%.Maka, instrumen tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan di lapangan untuk keperluan penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan apakah suatu instrument dapat dipercaya atau tidak untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Arikunto (Haryadi, 2007,hlm.39) mengemukakan bahwa “reliabilitas tes adalah taraf kepercayaan yang tinggi suatu soal apakah suatu tes memberikan soal yang tetap atay berubah-ubah”.

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen digunakan pengujian reliabilitas konsistensi internal, dilakukan dengan cara mengujicoba instrumen kemudian hasil yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini digunakan rumus Alpha Cronbach, Susetyo (2011, hlm.120) bahwa :

Pengujian dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach ini digunakan karena instrument tes yang digunakan berbentuk essay yang memiliki kriteria butir polimi. Perhitungan alpha cronbach menggunakan variasi, yaitu variasi skor responden dan variasi skor butir. Penggunaan variasi ini sama dengan perhitungan koefisien reliabilitaskeseluruhan perangkat ukur yang mneggunakan variasi skor murni ganjil dan genap.

Adapun rumus Alpha yang digunakan dalam perhitungan reliabilitas ini adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left\{ \frac{n}{n-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right\}$$

Keterangan :

R₁₁ : reliabilitas yang dicari

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

$\sum \sigma^2_1$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2_1 : jumlah varians total

Kriteria reliabilitas yang dibuat oleh Guilford, dikategorikan

No	Sample	Butir Soal		
----	--------	------------	--	--

sebagaimana berikut:

Tabel 3.17
Interpretasi Reliabilitas

Nilai	Interpretasi
0,000 – 0,199	Sangat rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi

Tabel 3.18
Perolehan Data Reliabilitas

Aryani Kartika , 2014
*PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG*

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	A ²
1	N1	3	1	1	1	0	3	1	1	1	0	12	144
2	N2	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	14	196
3	N3	3	1	1	2	3	3	1	1	2	3	20	400
4	N4	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	14	196
5	N5	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	14	196
6	N6	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	14	196
7	N7	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	14	196
8	N8	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	16	256
9	N9	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	14	196
	Jumlah											132	1976

Dimasukan ke dalam rumus Alpha

$$\rho\alpha = \frac{N}{N-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_I^2}{\sigma_A^2} \right) = \frac{9}{9-1} \left(1 - \frac{2,004}{4,44} \right) = 1,125 \times 0,55 = 0,618$$

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas diatas, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,618 (tinggi) maka instrumen tidak perlu direvisi atau dibuang. Dengan demikian, instrumen tes yang telah dibuat dapat dipakai sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Tes uji reliabilitas ini dilakukan di kelas VIII SLB Negeri Cicendo Kota Bandung sebanyak sembilan orang.

H. Pengolahan dan Analisis Data

Aryani Kartika , 2014

PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASARESEPTIF ANAK TUNARUNGU DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

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

Dalam penelitian ini data yang telah didapat, diolah, dan dianalisis dengan menggunakan statistik nonparametrik, dikarenakan jumlah sampel yang terbatas. Data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan uji wilcoxon, karena uji ini dapat digunakan untuk penelitian yang datanya berpasangan dengan sampel terbatas, selain itu uji *wilcoxon* tidak memerlukan uji normalitas. Tujuan diadakannya analisis data adalah untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diimplementasikan.

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

1. Menskor *pretest* dan *posttest*;
2. Mentabulasi skor *pretest* dan *posttest*;
3. Menghitung rata-rata skor *pretest* dan *posttest*;
4. Menghitung selisih (d) *pretest* dan *posttest*;
5. Membuat rank tanpa memperhatikan tandanya, jika rank kembar, maka dipergunakan rank rata-ratanya;
6. Mengelompokkan ranking yang bertanda positif (+) dan negatif (-) kedalam tabel;
7. Menjumlahkan semua *rank* bertanda positif (+) dan negatif (-);
8. Untuk jumlah *rank* yang didapat, maka jumlah yang paling kecil dari kedua kelompok *rank* untuk menetapkan tanda (T);
9. Membandingkan nilai T yang diperoleh dengan T pada tabel nilai kritis dalam uji wilcoxon, dengan $\alpha = 0,05$; dan
10. Menguji hipotesis.

Kriteria pengambilan keputusan, sebagai berikut:

$$H_0 \text{ ditolak} \quad : T_{\text{hitung}} \leq T_{\text{tabel}}$$

$$H_0 \text{ diterima} \quad : T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$$