

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara untuk memperoleh pengetahuan atau pemecahan dari suatu masalah yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis dalam ruang lingkup penelitian yang diteliti dengan metodologi penelitian. Pada bab ini dikemukakan tentang: metode penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, definisi operasional variable, instrument yang digunakan, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrument serta analisis data.

A. Metode Penelitian

Menurut Furchan (1982: 50) metode penelitian merupakan “strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi”. Metode penelitian dianggap tahap yang sangat penting dalam penelitian karena merupakan strategi dalam memecahkan permasalahan penelitian dengan cara mengumpulkan data kemudian dianalisis.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen, Sugiyono (2011: 72) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Selanjutnya Sudjana (1991) mengemukakan metode eksperimen yaitu metode untuk mengungkapkan antara dua variabel terhadap variabel yang lain.

Metode eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan. Metode eksperimen harus ada suatu faktor yang diuji-cobakan untuk mengetahui dari hasil suatu percobaan. Dalam penelitian ini sebagai faktor yang diuji cobakan terhadap subjek adalah penggunaan media puzzle untuk meningkatkan pemahaman terhadap isi cerita sederhana pada anak tunarungu.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di SLB-B Prima Bhakti Mulia merupakan sekolah swasta yang dikelola oleh yayasan keluarga, berlokasi di kompleks perumahan Gunung Batu, Kota Cimahi.

Populasi dan sampel dijelaskan Sugiyono (2011:80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Selanjutnya Sugiyono menjelaskan (2011:81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” maka dengan menggunakan sampel total akan mendapatkan karakteristik yang diinginkan.

Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel, karena subyek yang diteliti jumlahnya terbatas, yaitu hanya delapan siswa. Dengan kata lain seluruh populasi berjumlah 8 siswa, populasi dijadikan sampel total.

Tabel 3.1
Subyek Penelitian

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	AS	Laki-Laki	Kelas D-4
2.	BA	Laki-Laki	Kelas D-4
3.	BR	Laki-Laki	Kelas D-4
4.	EH	Perempuan	Kelas D-4
5.	GP	Perempuan	Kelas D-4
6.	OH	Laki-Laki	Kelas D-4
7.	YK	Perempuan	Kelas D-4
8.	ZA	Laki-Laki	Kelas D-4

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan atau perencanaan penelitian yang harus ditentukan agar proses penelitian terlaksana secara efektif. Desain penelitian menurut Haedarrauf (2012), yaitu semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Desain yang digunakan dalam

penelitian ini adalah satu kelompok *pretest-posttest* (*one group pretest-posttest design*), yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding, dengan cara memberikan test awal dan test akhir terhadap sampel penelitian. Adapun desain eksperimennya sebagai berikut :

$$o_1 \rightarrow x \rightarrow o_2$$

(Sugiyono, 2011)

Keterangan:

O_1 : Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan / Pembelajaran yang diberikan

O_2 : Nilai *Post-test* (setelah diberi perlakuan)

Eksperimen ini dilakukan sesuai banyak waktu yang dibutuhkan. Jarak angka antara O_1 dan O_2 diasumsikan merupakan pengaruh dari eksperimen yang diberikan.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruks dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas yaitu variabel yang diasumsikan menjadi munculnya variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu *penggunaan media puzzle* bergambar binatang yang dikembangkan dari cerita sederhana, sedangkan variabel terikatnya atau variabel yang kemunculannya disebabkan oleh variabel bebas, yaitu *membaca cerita sederhana*.

Penggunaan Media Puzzle adalah alat praga yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan yang terkandung dalam isi atau materi pembelajaran membaca cerita sederhana. Puzzle: Ayam yang Berkelahi dan Burung Elang, Burung Elang dan Burung Gagak, Dua Ekor Kambing. Puzzle yang digunakan yaitu puzzle dibuat dari karton duplek yang dilapisi stiker bergambar dan berwarna lalu dipotong menggunakan pisau pond yang sudah dibentuk pola puzzle.

Sidiq Purnama Rachmat, 2013

Pembelajaran Keterampilan Membaca Cerita Sederhana Menggunakan Media Puzzle Di Kelas IV

SLB B Prima Bhakti Mutia Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Membaca cerita sederhana dimaksudkan yaitu kemampuan khusus pada siswa tunarungu kelas IV untuk memperoleh informasi, dan pemahaman makna bacaan, yaitu; memahami persamaan kata (sinonim), kebalikan kata (antonim) dan kata-kata abstrak yang terdapat dalam cerita sederhana (antara 100 s/d 150 kata). Untuk mengetahui perubahan pemahaman isi cerita sederhana yang dibaca digunakan tes awal dan tes akhir dalam setiap pertemuan. Bentuk tes yang digunakan yaitu tes obyektif pilihan berganda.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat pengumpul data yang digunakan dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes. Bentuk tes yang dipilih yaitu tes pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yaitu berupa skor hasil belajar.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrument penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis SK-KD dalam kurikulum bidang studi Bahasa Indonesia untuk SLB-B dan melakukan konsultasi dengan guru kelas tentang kemampuan awal siswa yang akan dijadikan subyek penelitian.
2. Membuat kisi-kisi, kisi-kisi ini merupakan isi dari materi yang akan diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Dimana di dalamnya mengandung beberapa tujuan instruksional untuk mengukur peningkatan pembelajaran kosakata anak Tunarungu.
3. Dalam penelitian ini penggunaan media puzzle yang tidak terpisahkan dengan rencana program pembelajaran sebagai treatment atau perlakuan.

4. Membuat Butir Soal, butir soal ini dibuat berdasarkan kisi-kisi (terlampir) yang telah dirumuskan sebelumnya dan diberikan penilaian dengan menggunakan kriteria sebagai berikut : jika jawaban benar diberi skor satu (1) dan jika salah diberi skor nol (0).

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Tes Keterampilan Membaca

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Item
Memahami Bacaan	Membaca dalam hati, bacaan agak panjang (100 s/d 150 kata)	1. Memahami persamaan kata (sinonim) yang terdapat dalam cerita sederhana.	1, 7, 5
		2. Memahami lawan kata (antonim) yang terdapat dalam cerita sederhana.	2, 4, 6
		3. Memahami kosa-kata abstrak yang terdapat dalam cerita sederhana.	3, 8

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Agar perangkat tes yang digunakan dalam penelitian layak digunakan, maka seperangkat tes yang telah disusun perlu diuji cobakan terlebih dahulu kepada sejumlah subjek yang memiliki karakteristik sama atau mendekati karakteristik yang sebenarnya. Data hasil uji coba selanjutnya diolah dan dianalisis dengan menggunakan teknik tertentu sebagaimana tercantum dalam lampiran.

Aspek-aspek yang dianalisis untuk menetapkan baik tidaknya tes tersebut adalah validitas dan reliabilitas tes :

1. Validitas tes

Validitas yang digunakan yaitu validitas isi dengan teknik penilaian, ini digunakan untuk menentukan apakah tes tersebut sesuai antara tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan butir soal yang dibuat atau tidak. Dengan demikian suatu instrument telah memenuhi validitas isi jika telah memenuhi

aspek-aspek yang terkandung dalam bentuk butir soal yang telah dibuat, setelah dapat terkumpul maka dihitung validitas tersebut menggunakan prosentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah penilai}} \times 100\%$$

Menurut Sugiyono (2011 : 125) “Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*)”. *Judgement expert* dilakukan oleh 4 orang dosen PLB FIP UPI dan 1 Guru Kelas SLB B Prima Bhakti Mulia. Dari hasil *judgement expert* yang telah dihitung (terlampir) di dapat nilai rata-rata *judgement* yaitu 95%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument yang digunakan valid sesuai antara tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan butir soal yang dibuat.

2. Realibilitas tes

Realibilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai artinya kapan pun alat tersebut digunakan hasilnya akan sama. Realibilitas tes bertujuan untuk menentukan apakah instrument penelitian yang dibuat dapat dipercaya atau tidak. Realibilitas yang digunakan yaitu konsistensi internal, perhitungan dengan realibilitas dengan menggunakan Kuder Richardson (K-R 20).

Selain itu K-R 20 akan lebih besar pemerolehan nilainya, jika dibandingkan dengan K-R 21 (Sugiyono, 2011). Maka dalam penelitian ini realibilitas yang digunakan adalah konsistensi internal dengan rumus sebagai berikut :

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum P_q}{S^2} \right)$$

R_{11} = Reliabilitas keseluruhan

N = Jumlah butir soal

S^2 = Standar Deviasi

P = Proposi jawaban benar

q = Proposi jawaban salah

ΣPq = Hasil perkalian p dan q

Setelah nilai realibilitas diperoleh, kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan besarnya koefisien korelasi tingkat kepercayaan diantaranya yang dikemukakan (Arikunto, 2002 : 75), sebagai berikut :

- Antara 0,00 s.d 0,20 = sangat rendah
- Antara 0,20 s.d 0,40 = rendah
- Antara 0,40 s.d 0,70 = cukup
- Antara 0,70 s.d 0,90 = tinggi
- Antara 0,90 s.d 1,00 = sangat tinggi

Dari hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus Kuder Richardson (terlampir), didapat hasil sebagai berikut :

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \Sigma P_q}{S^2} \right)$$

$$R_{11} = \left(\frac{24}{24-1} \right) \left(\frac{23,50 - 4,25}{23,50} \right)$$

$$R_{11} = 0,855$$

Nilai reliabilitas 0,855 menunjukkan bahwa instrument yang dibuat reliable dengan interpretasi tinggi.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah memperoleh data yang diinginkan dengan alat penelitian yang telah memiliki validitas, maka data diolah dengan metode kuantitatif non-parametrik, menggunakan uji wilcoxon. Setelah data terkumpul dari hasil penelitian, kemudian diolah dengan menggunakan uji bertanda Wicoxon. Tes Wilcoxon ini dapat digunakan untuk penelitian khususnya untuk data berpasangan, selain itu urutan ranking selisihnya absolut atau mutlak, yang artinya tidak dapat berubah-ubah (Siegel 1986 : 93-94).

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan tes ranking bertanda Wilcoxon adalah sebagai berikut :

- Menskor tes awal dan tes akhir dari setiap penilaian

2. Mentabulasikan skor tes awal dan skor tes akhir
3. Membuat tabel perhitungan skor tes awal dan tes akhir
4. Menghitung selisih skor tes awal dan tes akhir
5. Menyusun rangking
6. Membutuhkan tanda (+) atau (-) untuk tiap rangking sesuai dengan tanda beda
7. Menjumlahkan semua rangking bertanda positif atau negatf tergantung dimana yang memberi jumlah lebih kecil untuk tanda yang dihilangkan dan menuliskan dengan tanda T maka diperoleh T hitung
8. Membanding kan nilai T yang diperoleh dengan T dari table nilai-nilai kritis T untuk uji wilcoxon
9. Membuat kesimpulan, yaitu :
 - Ho ditolak jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$
 - Ho diterima jika $T_{hitung} \geq T_{tabel}$