BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

"Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu" (Sugiyono, 2011:2).

"Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan" (Sugiyono, 2011:72).

"Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu desain kelompok (*group design*) dan desain subyek tunggal (*single subject design*)" (Sunanto, dkk., 2006:41).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Adobe Flash* yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang pada waktu tertentu dalam rangka meningkatkan kemampuan mengingat huruf hijaiyah pada anak tunarungu kelas 4 SDLB. Desain SSR yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Sunanto, dkk., 2006: 44).

Tampilan desain A-B-A dapat dilihat pada gambar berikut:

	Tes tulis dan lisan	Media *Adobe Flash*	Tes tulis dan lisan
Target behavior			
	Baseline 1 (A1)	Intervensi (B)	*Baseline* 2 (A2)

Gambar 3.1

Prosedur Dasar Desain A-B-A

Keterangan:

Prosedur pelaksanaan desain A-B-A pada penelitian ini adalah terlebih dahulu peneliti menetapkan perilaku yang akan diubah sebagai *target behavior* yang dapat diamati dan diukur, dalam hal ini yaitu kemampuan anak dalam mengingat 16 huruf hijaiyah yang memiliki kesamaan bentuk dan berharokat fathah.

1. *Baseline* 1 (A1)

Untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf hijaiyah subjek sebelum diberi intervensi dengan cara tes tulis objektif (menjodohkan dan isian singkat) dan tes lisan. Langkah-langkah A1 yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal
   1) Mengajak anak untuk masuk ke dalam ruangan khusus.
   2) Mengkondisikan anak pada situasi yang nyaman dengan memberikan senyum, salam , dan sapa agar tercipta hubungan yang bersahabat.
   3) Berdoa bersama.
   4) Peneliti dengan bantuan bahasa isyarat memberikan penjelasan/pengarahan kepada anak tentang tujuan *baseline* 1 (A1).
   5) Anak memperhatikan penjelasan peneliti.

b. Kegiatan Inti
   1) Peneliti memberikan tes secara bertahap. Pertama, tes tulis bentuk menjodohkan huruf hijaiyah dengan huruf latin. Format tes *terlampir*.
   2) Anak mengerjakan tugas bentuk menjodohkan huruf hijaiyah dengan huruf latin yang diberikan oleh peneliti.
   3) Peneliti memperhatikan kinerja anak.

4) Anak mengumpulkan hasil tugas bentuk menjodohkan huruf hijaiyah dengan huruf latin kepada peneliti.
5) Peneliti menerima hasil tugas anak yang pertama kemudian memberikan tes kedua berupa tes lisan. Anak diminta untuk mengucapkan huruf hijaiyah yang ditunjuk oleh peneliti.
6) Anak mengucapkan huruf hijaiyah yang ditunjuk oleh peneliti
7) Peneliti mencatat jawaban anak.
8) Setelah tes lisan, peneliti memberikan tes tulis berupa isian singkat. Anak diminta untuk menuliskan huruf hijaiyah. Format tes *terlampir*.
9) Anak mengerjakan tugas; menulis huruf hijaiyah.
10) Peneliti memperhatikan kinerja anak.
11) Anak mengumpulkan hasil tugas bentuk menuliskan huruf hijaiyah kepada peneliti.
12) Peneliti menerima hasil tugas anak yang ketiga.

c. Kegiatan Akhir

1) Peneliti memeriksa jawaban anak dan mencatatnya pada format rekap skor yang telah disediakan. Jika anak menjawab benar pada tipe soal A (menjodohkan) dan C (menuliskan) maka diberi nilai 1. Jika subyek menjawab salah pada tipe soal A (menjodohkan) dan C (menuliskan) maka diberi nilai 0. Sedangkan untuk tipe soal B (membacakan) memiliki kriteria penilaian yang berbeda, 0 jika anak tidak mampu menjawab, 1 jika anak menjawab tapi kurang tepat, 2 jika anak mampu mengisyaratkan dan membaca huruf hijaiyah dengan bantuan, 3 jika anak mampu mengisyaratkan dan membaca huruf hijaiyah tanpa bantuan
2) Peneliti menghitung jumlah skor yang diperoleh anak.
3) Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih dan salam.

4) Anak menjawab salam.

2. Intervensi (B)

Untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf hijaiyah subjek selama diberi perlakuan/intervensi dengan menggunakan media *Adobe Flash.* Langkah-langkah intervensi (B) yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal
   1) Mengajak anak untuk masuk ke dalam ruangan khusus.
   2) Mengkondisikan anak pada situasi yang nyaman dengan memberikan senyum, salam , dan sapa agar tercipta hubungan yang bersahabat.
   3) Melakukan kontrak belajar secara lisan dengan bantuan isyarat terlebih dahulu dengan anak. Jika anak mampu menyelesaikan seluruh proses intervensi dengan baik (tidak bermain-main; sungguh-sungguh) maka peneliti akan memberikan *reward* berupa *snack* yang akan diberikan di akhir sesi intervensi.
   4) Peneliti dan anak berdoa bersama sebelum belajar.
   5) Memposisikan anak untuk duduk di depan leptop yang telah *stand by*.

b. Kegiatan Inti

   Memberikan intervensi pada anak berupa huruf hijaiyah dalam bentuk *Adobe Flash.* Proses ini berlangsung di bawah kendali peneliti, dengan klik aksi disetiap penayangan huruf hijaiyah tersebut.
   1) Masuk ke program *Adobe Flash* huruf hijaiyah.
   2) Anak diminta untuk memilih menu belajar terlebih dahulu.
   3) Sebelum belajar, dengan bimbingan Peneliti anak diminta untuk berdoa terlebih dahulu agar proses pembelajaran menjadi lebih berkah.

4) Dengan petunjuk peneliti, anak diminta untuk mengklik tombol *next*.
5) Peneliti meminta anak untuk memilih salah satu gambar dari 16 gambar yang tersedia.
6) Anak mengklik salah satu gambar (misal gambar yang terpilih yaitu sepatu boot) maka gambar tersebut akan membesar sedangkan ke-15 gambar yang lain akan menghilang.
7) Dengan petunjuk Peneliti, anak diminta untuk mengklik tombol berbentuk huruf hijaiyah yang berada di bawah tampilan layar papan tulis.
8) Anak mengklik tombol berbentuk huruf hijaiyah lalu memperhatikan rangka huruf hijaiyah yang keluar dari gambar terpilih. Memunculkan kerangka huruf hijaiyah dari gambar terpilih bisa dilakukan secara berulang-ulang yang disesuaikan dengan kebutuhan.
9) Dengan petunjuk Peneliti, anak diminta untuk mengklik tombol berbentuk pensil yang berada di bawah tampilan layar papan tulis.
10) Anak mengklik tombol berbentuk pensil lalu memperhatikan bagaimana cara menuliskan huruf hijaiyah tersebut.
11) Peneliti memberikan kertas HVS lalu meminta anak untuk menuliskan huruf hijaiyah tersebut.
12) Anak menulis huruf hijaiyah pada lembar kertas yang telah disediakan.
13) Peneliti memperhatikan cara anak menulis. Jika anak kurang tepat dalam menuliskan huruf hijaiyah, maka Peneliti akan meminta anak untuk memperhatikan kembali cara menulis huruf hijaiyah yang benar pada *Adobe Flash*. Jika anak sudah tepat dalam menuliskan huruf hijaiyah maka Peneliti akan memberikan acungan jempol dan meminta anak untuk melanjutkan tugasnya sampai selesai.

14) Dengan petunjuk Peneliti, anak diminta untuk mengklik tombol berbentuk not balok yang berada di bawah tampilan layar papan tulis.
15) Anak mengklik tombol berbentuk not balok lalu memperhatikan gambar makhrojul dan tulisan latin dari huruf hijaiyah tersebut.
16) Peneliti meminta anak untuk mengklik ulang tombol berbentuk not balok tersebut sambil mendekatkan sound pada telinga anak.
17) Anak menyimak bunyi yang keluar dari sound.
18) Peneliti meminta anak untuk mengucapkan huruf hijaiyah.
19) Dengan bimbingan Peneliti, anak mengucapkan huruf hijaiyah secara berulang-ulang sampai dirasa cukup.
20) Dengan petunjuk Peneliti, anak diminta untuk mengklik tombol "kembali" yang berada di kanan bawah tampilan layar papan tulis.
21) Anak mengklik tombol "kembali".
22) Dengan petunjuk Peneliti, anak diminta untuk memilih kembali gambar lain.
23) Prosesnya kembali berulang seperti poin 7 sampai dengan 22.
24) Setelah ke-16 gambar dipilih oleh anak, maka Peneliti akan memberikan permainan untuk mematangkan daya ingat anak dengan cara meminta anak mengklik menu latihan. Dalam menu latihan ini diberikan 16 soal bentuk pilihan ganda.
25) Klik "mulai" untuk memulai latihan.
26) Anak membaca soal yang ada pada layar kemudian diminta untuk memberikan jawaban dengan cara memilih A, B, C, atau D lalu mengklik huruf tersebut. Jika pilihan jawaban anak benar, maka akan muncul gambar *smille* bertuliskan "benar" dan anak dapat melanjutkan ke soal berikutnya dengan cara mengklik tombol *next.* Jika pilihan jawaban anak salah, maka akan muncul gambar *smille* cemberut bertuliskan "salah" dan secara otomatis anak tidak dapat

melanjutkan latihan karena tombol *next* menjadi tidak aktif. Anak dapat melanjutkan ke soal berikutnya setelah dia menemukan jawaban yang benar.

c. Kegiatan Akhir

1) Melakukan evaluasi dengan memberikan bahan yang sama pada saat *baseline* 1 untuk mengetahui perkembangan anak dalam mengingat huruf hijaiyah.
2) Mengakhiri proses intervensi dengan doa.
3) Memberikan *snack* yang telah dijanjikan sebagai salah satu bentuk *reward* pada anak.

3. *Baseline* 2 (A2)

Untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf hijaiyah subjek setelah diberi intervensi dengan cara subjek diberikan tes tulis objektif (menjodohkan dan isian singkat) dan tes lisan. Format tes dan prosedur yang digunakan pada *baseline* 2 adalah sama dengan *baseline*-1 (A1). Hasil evaluasi pada *baseline-2* dapat menunjukkan apakah intervensi yang diberikan memberikan pengaruh positif berupa peningkatan kemampuan mengingat huruf hijaiyah atau tidak. Di sini akan terlihat penggunaan media *Adobe Flash* dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf hijaiyah pada anak tunarungu kelas 4 SDLB.

B. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

"Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat" (Sunanto, dkk., 2006: 12). Variabel bebas dalam *Single Subject Research* (SSR) dikenal dengan istilah intervensi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah media *Adode Flash*. Sunyoto (2010:1) menyebutkan bahwa *Adobe Flash* merupakan *software* multimedia yang dikembangkan oleh *macromedia* untuk membuat animasi, hiburan, dan website interaktif.

Adobe Flash termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis multimedia yang mengolah gambar, suara, dan animasi (Daryanto, 2010:53). Multimedia ini memungkinkan terjadinya aktivitas belajar sambil bermain. Berikut adalah gambaran tentang media *Adobe Flash* yang digunakan oleh peneliti. Pada layar pertama, disediakan 16 gambar benda yang memiliki bentuk hampir mirip dengan huruf hijaiyah. Jika anak memilih salah satu gambar, maka gambar tersebut akan membesar dan gambar lainnya akan menghilang. Misal anak memilih gambar sepatu, maka gambar tersebut akan membesar dan gambar yang lain akan menghilang. Pada layar selanjutnya, sepatu itu akan menggeser sambil membentuk rangka huruf hijaiyah tho (ظ). Setelah itu, akan dijelaskan bagaimana cara menuliskan huruf hijaiyah tho (ظ). Terakhir, akan ditayangkan bagaimana cara membaca huruf tersebut..

Langkah operasional penggunaan media *Adobe Flash* huruf hijaiyah pada saat intervensi adalah sebagai berikut:

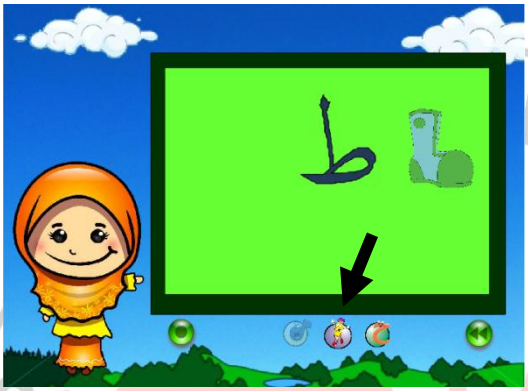
Gambar 3.2

Langkah Operasional Penggunaan Media *Adobe Flash* Huruf Hijaiyah

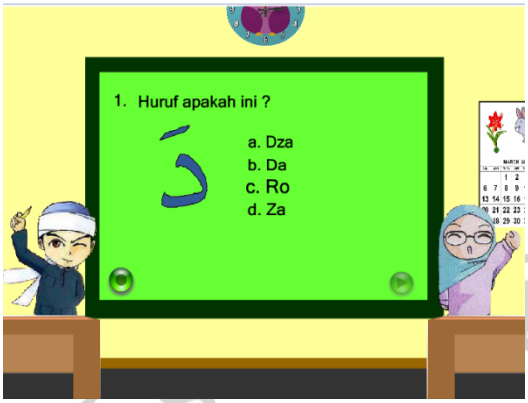
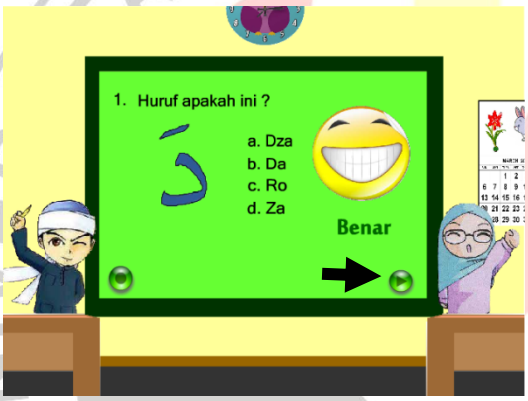
1.	Layar ke-1 	• Masuk ke program *Adobe Flash.* • Pada layar pertama disediakan 2 pilihan, belajar atau latihan. Anak diminta untuk memilih menu belajar

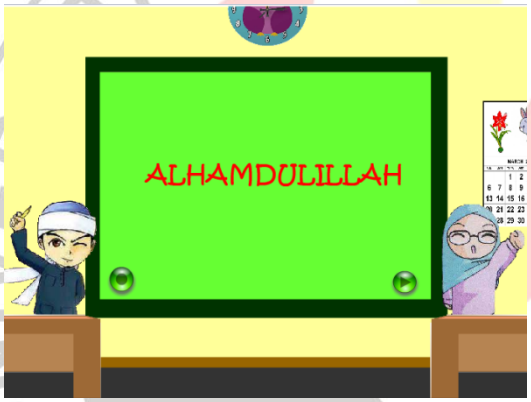
		terlebih dahulu. Jika diklik maka akan muncul tampilan seperti di layar kedua.
2.	Layar ke-2 	Sebelum belajar, anak diminta untuk berdoa terlebih dahulu agar proses pembelajaran menjadi lebih berkah. Kemudian klik tombol yang ditunjukkan oleh tanda panah maka akan muncul tampilan seperti dilayar ke-3.
3.	Layar ke-3 	Pada layar ke-3, disediakan 16 gambar benda yang bentuknya hampir mirip dengan huruf hijaiyah. Jika anak mengklik salah satu gambar, maka gambar tersebut akan membesar sedangkan gambar yang lain akan menghilang.
4.	Layar ke-4 (a) 	• Misal pada layar ke-3 gambar yang dipilih adalah sepatu *boot*, maka gambar tersebut akan membesar sedangkan gambar yang lain akan menghilang dari layar. • Jika anak mengklik gambar yang ditunjukkan oleh tanda panah, maka

Lia Ap
Penggu emampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Pada
Anak T elitian Eksperimen Dengan Single Subyek
Resear
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		akan muncul kerangka dari huruf hijaiyah. Perhatikan gambar pada layar ke-4 (b).
5.	Layar ke-4 (b) 	• Untuk memunculkan kerangka huruf hijaiyah ini dapat dilakukan berulang-ulang sampai dirasa cukup. • Jika anak mengklik gambar yang ditunjukkan oleh tanda panah, maka anak akan dipandu bagaimana cara menuliskan huruf hijaiyah tho (ظ) yang benar. Perhatikan gambar pada layar ke-4 (c).
6.	**Layar ke-4 (c)** 	• Cara menulis huruf hijaiyah tho (ظ) ini dapat ditampilkan secara berulang-ulang sampai dirasa cukup. • Setelah memperhatikan bagaimana cara menulis huruf hijaiyah tho (ظ) berharokat fathah yang benar, maka anak diminta untuk menuliskan huruf hijaiyah tersebut pada kertas yang telah disediakan. • Setelah menulis pada lembar kertas, anak diminta untuk mengklik gambar yang ditunjuk oleh tanda panah.
7.	Layar 5 	• Setelah mengklik gambar yang ditunjuk oleh tanda panah, maka anak akan belajar bagaimana cara membaca huruf hijaiyah tersebut.

		Pada layar ini ditampilkan huruf hijaiyah, huruf latin, dan gambar makhrojul huruf tho (ط). Selain itu muncul pula bunyi huruf tho (ط) yang bisa dibunyikan berulang-ulang. • Kembali ke layar 3 yang menampilkan 16 gambar benda yang bentuknya hampir mirip dengan huruf hijaiyah dengan mengklik tombol yang ditunjukkan oleh tanda panah. • Proses ke-15 gambar lainnya sama dengan yang dijelaskan pada layar 4 (a), 4 (b), 4 (c), dan 5.
8.		• Setelah semua gambar terpilih, maka akan diberikan permainan untuk mematangkan daya ingat anak dengan cara mengklik menu latihan. • Inilah tampilan awal setelah mengklik menu latihan • Klik "mulai" maka akan muncul layar baru.

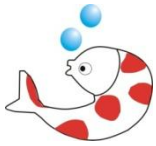
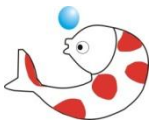
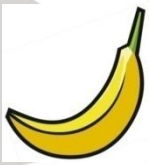
9.		Anak diminta untuk membaca soal lalu memilih jawaban.
10.		Jika pilihan jawaban anak benar, maka akan muncul gambar *smille* bertuliskan "benar" dan anak dapat melanjutkan ke soal selanjutnya dengan cara mengklik tombol yang ditunjukkan oleh tanda panah.
11.		Jika pilihan jawaban anak salah, maka akan muncul gambar *smille* cemberut bertuliskan "salah" dan secara otomatis anak tidak dapat melanjutkan ke soal selanjutnya karena tombol yang ditunjukkan oleh tanda panah menjadi tidak aktif.

12.		Setelah menyelesaikan ke-16 soal yang ada maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini.
13.		

Berikut adalah penjelasan gambar dengan huruf hijaiyah lainnya:

Gambar 3.3

Penjelasan Gambar Dengan Huruf Hijaiyah

			
شَ	سَ	قَ	فَ
لَ	كَ	ضَ	صَ
غَ	عَ	ذَ	دَ
			
زَ	رَ	ظَ	طَ

Sumber: Hidayat, Ade (2009) dengan perubahan

2. Variabel Terikat

"Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas" (Sunanto, dkk., 2006: 12). Variabel terikat dalam *Single Subject Research* (SSR) dikenal dengan nama *target behavior* (perilaku sasaran). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengingat 16 huruf hijaiyah yang memiliki kesamaan bentuk dan berharokat fathah.

Tabel 3.1

16 Huruf Hijaiyah yang Memiliki Kesamaan Bentuk dan Berharokat Fathah

كَ	فَ	عَ	طَ	صَ	سَ	رَ	دَ
ka	fa	‘a	tho	sho	sa	ro	da
لَ	قَ	غَ	ظَ	ضَ	شَ	زَ	ذَ
la	qo	gho	zho	dho	sya	za	dza

Aspek penilaian mengingat subjek pada penelitian ini dibatasi pada:

a. Subjek mampu menjodohkan dengan benar huruf hijaiyah dengan huruf latin.

Contoh:

- رَ
- صَ
- ظَ

- zho
- ro
- sho

b. Subjek dapat membaca huruf hijaiyah

Tabel 3.2

Contoh Huruf Hijaiyah yang Harus Dibaca

كَ	فَ	عَ	طَ	صَ	سَ	رَ	دَ
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

c. Subjek dapat menuliskan huruf hijaiyah

Tabel 3.3

Contoh Huruf Hijaiyah yang Harus Ditulis

la	qo	‘a	zho	dho	sya	za	dza

.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Pensekoran tes objektif yang peneliti gunakan untuk menjodohkan (A) dan isian singkat (C) yaitu *Non-Guessing Formula* (tanpa rumus tebakan). Setiap jawaban yang betul diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0 (Arifin, 2012:228). Sedangkan untuk poin membacakan (B) , pensekoran menggunakan *rating scale* (skala bertingkat). Arikunto (2006: 157) mengemukakan bahwa *rating scale* (skala bertingkat) adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat secara berskala. Adapun skala kriteria penilaian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Poin Membaca Huruf Hijaiyah

Nilai	Kriteria
0	Anak tidak mampu menjawab
1	Anak menjawab tapi kurang tepat
2	Anak mampu mengisyaratkan dan membaca huruf hijaiyah dengan bantuan
3	Anak mampu mengisyaratkan dan membaca huruf hijaiyah tanpa bantuan

Berdasarkan kriteria penilaian di atas, maka peserta didik akan mendapatkan skor maksimal 80 jika di tiap bentuk soal mendapatkan nilai tertinggi. Berikut penjelasannya:

Tabel 3.5

Skor Penilaian Instrumen Penelitian

Indikator	Nilai Tertinggi	Jumlah Soal	Jumlah Skor
Menjodohkan	1	16	16 × 1 = 16
Membaca	3	16	16 × 3 = 48
Menuliskan	1	16	16 × 1 = 16

Skor Maksimal	80

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang peserta didik tunarungu ringan kelas 4 SDLB B. Berikut adalah identitas kedua subjek tersebut:

Tabel 3.6
Identitas Subjek Penelitian

Inisial Nama	:	DN	OC
Tempat Tanggal Lahir	:	Bandung, 2-9-2001	Malang, 7-8-2002
Jenis Kelamin	:	Laki-laki	Perempuan
Agama	:	Islam	Islam

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung yang beralamat di jalan Cicendo nomor 2 kelurahan Babakan Ciamis provinsi Jawa Barat kode pos 40117 nomor telepon 022-4211855.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

"Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" (Sugiyono, 2011:102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tulis objektif (menjodohkan dan isian singkat) dan tes lisan. Hal ini sesuai dengan Arifin (2012: 135) yang menyatakan bahwa tes objektif sangat cocok untuk menilai kemampuan yang menuntut proses mental yang tidak begitu tinggi seperti mengingat, mengenal, pengertian, penerapan prinsip-prinsip. Sebelum membuat instrumen, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen, kemudian kisi-kisi tersebut dikembangkan untuk

pembuatan soal yang berisi materi huruf hijaiyah. Adapun kisi-kisi instrumen dan format instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Kemampuan Mengingat Huruf-Huruf Hijaiyah

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Sasaran : Anak Tunarungu Kelas 4 SDLB Cicendo Kota Bandung
Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf-huruf hijaiyah

Variabel Terikat	Indikator	Tujuan	Nomor Soal	Banyak Soal
Mengingat Huruf-Huruf Hijaiyah	Memasangakan 16 huruf hijaiyah dengan huruf latin	Anak dapat memasangkan 16 huruf hijaiyah dengan huruf latin dengan benar	1-16	16
	Membaca 16 huruf hijaiyah	Anak dapat membaca 16 huruf hijaiyah dengan benar	17-32	16
	Menuliskan 16 huruf hijaiyah	Anak dapat menuliskan 16 huruf hijaiyah sesuai dengan huruf latin	33-48	16
			Jumlah	48

Lia Apriliani, 2013
Penggunaan Media Adobe Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Pada Anak Tuna Rungu Kelas 4 Sekolah Dasar Luar Biasa Penelitian Eksperimen Dengan Single Subyek Research Di Slb Negeri Cicendo Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 3.8

Format Instrumen Penelitian

Tanggal : ……..

Nama : ……..

Kelas : ……..

A. Pasangkanlah huruf hijaiyah di sebelah kiri dan huruf latin di sebelah kanan dengan benar!

1.	كَ	• sho
2.	دَ	• ka
3.	عَ	• sa
4.	سَ	• tho
5.	صَ	• ro
6.	طَ	• fa
7.	رَ	• ‘a
8.	فَ	• da
9.	لَ	• sya
10.	غَ	• dho
11.	ظَ	• la
12.	قَ	• dza
13.	شَ	• gho
14.	ضَ	• qo
15.	ذَ	• zho

16. زَ
    - za

Lia Apriliani, 2013
Penggunaan Media Adobe Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Pada Anak Tuna Rungu Kelas 4 Sekolah Dasar Luar Biasa Penelitian Eksperimen Dengan Single Subyek Research Di Slb Negeri Cicendo Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

INSTRUMEN PENELITIAN

Tanggal : ……..

Nama : ……..

Kelas : ……..

B. Bacalah huruf-huruf hijaiyah di bawah ini!

17.	دَ	…….
18.	ذَ	…….
19.	رَ	…….
20.	زَ	…….
21.	سَ	…….
22.	شَ	…….
23.	صَ	…….
24.	ضَ	…….
25.	طَ	…….
26.	ظَ	…….
27.	عَ	…….
28.	غَ	…….
29.	فَ	…….
30.	قَ	…….
31.	كَ	…….
32.	لَ	…….

INSTRUMEN PENELITIAN

Tanggal : ……..

Nama : ……..

Kelas : ……..

C. Tuliskan dengan huruf hijaiyah!

33.	la	…….
34.	da	…….
35.	qo	…….
36.	ro	…….
37.	gho	…….
38.	sa	…….
39.	zho	…….
40.	sho	…….

41.	dho	…….
42.	tho	…….
43.	sya	…….
44.	‘a	…….
45.	za	…….
46.	fa	…….
47.	dza	…….
48.	ka	…….

Lia Apriliani, 2013
Penggunaan Media Adobe Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Pada Anak Tuna Rungu Kelas 4 Sekolah Dasar Luar Biasa Penelitian Eksperimen Dengan Single Subyek Research Di Slb Negeri Cicendo Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2011: 2), "Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti". Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1258), valid berarti menurut cara semestinya; berlaku; sahih, sedangkan validitas merupakan sifat benar menurut bahan bukti yang ada, logika berpikir, atau kekuatan hukum; sifat valid; kesahihan.

Validitas merupakan salah satu syarat dalam membuat instrumen. Menurut Sugiyono (2011: 121), "Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Untuk menghasilkan suatu instrumen yang valid, suatu instrumen wajib melalui suatu uji validitas.

Instrumen dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui *expert-judgement* yaitu penilaian yang dilakuakan oleh para ahli atau pakar yang berkompeten di bidangnya. Para ahli yang dapat memberikan *judgement*-nya dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yang terdiri dari satu guru dan dua dosen. Adapun tiga ahli yang melakukan penilaian validitas adalah:

1.	Penilai 1	:	Dr. H. Endang Rochyadi, M. Pd.	Dosen PKh
2.	Penilai 2	:	Drs. Asep Saripudin	Dosen PKh
3.	Penilai 3	:	Asep Sumarna, S. Pd.	Peneliti PAI

Kemudian skor hasil validitas diolah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\ \%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum$ f : Jumlah penilai

(Susetyo, 2011 : 92)

Dari hasil *judgement* terhadap ketiga ahli tersebut, diperoleh hasil dengan persentase 100%. Dengan demikian instrumen yang digunakan dapat dikatakan valid. Adapun penjelasan hasil uji validitas terlampir.

b. Uji Reliabilitas

Selain valid, kriteria lain yang dibutuhkan bagi sebuah instrumen yang ideal adalah reliabel. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 943), dijelaskan bahwa reliabel yaitu mempunyai atau mendatangkan hasil yang sama pada setiap percobaan yang berhasil; dapat dipercaya; andal.

Menurut Arikunto (2006: 178), "Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik".

Untuk memperoleh instrumen yang reliabel, peneliti melakukan uji reliabilitas instrumen penelitian terhadap 6 orang siswa tunarungu kelas 4 SLB Negeri Cicendo. Hasil uji coba instrumen kemudian dihitung dengan menggunakan reliabilitas internal; rumus Rulon dan rumus Alpha. "Reliabilitas internal diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengetesan" (Arikunto, 2002: 155). "Rumus Rulon digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen yang skornya 1 dan 0" (Arikunto, 2002: 1) sedangkan "Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0" (Arikunto, 2002:171). Berikut adalah rumus Rulon dan rumus Alpha yang digunakan:

Rumus Rulon

$r_{11} = 1 - \frac{s^2 d}{s^2 t}$

Keterangan

r_{11} : reliabilitas

Rumus Alpha

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan atau

		instrumen			banyaknya soal
s^2d	:	varians beda	$\sum \sigma b^2$	:	jumlah varians butir
s^2t	:	varians total	σ^2t	:	varians total

Sebelum data dimasukkan ke perhitungan rumus Rulon, terlebih dahulu varians beda dan varians total dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus varians beda	Rumus varians total
$s^2d = \frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}}{N}$	$s^2t = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$

Hasil uji reliabilitas instrumen bentuk menjodohkan dan menuliskan adalah sebagai berikut:

Menghitung varians beda	Menghitung varians total	Rumus Rulon
$s^2d = \frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}}{N}$	$s^2t = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$	$r_{11} = 1 - \frac{s^2d}{s^2t}$
$s^2d = \frac{47 - \frac{(15)^2}{6}}{6}$	$s^2t = \frac{439 - \frac{(49)^2}{6}}{6}$	$r_{11} = 1 - \frac{1{,}58}{6{,}47}$
$s^2d = \frac{47 - \frac{225}{6}}{6}$	$s^2t = \frac{439 - \frac{2401}{6}}{6}$	$r_{11} = 1 - 0{,}24$
$s^2d = \frac{47 - 37{,}5}{6}$	$s^2t = \frac{439 - 400{,}17}{6}$	$r_{11} = 0{,}76$
$s^2d = \frac{9{,}5}{6}$	$s^2t = \frac{38{,}83}{6}$	(reliabilitas tinggi)
$s^2d = 1{,}58$	$s^2t = 6{,}47$	

Tingkat interpretasi mengenai keajegan tiap item dilihat dari kriteria menurut Arikunto (2002: 75) sebagai berikut:

Antara 0,800 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,199 : sangat rendah

Hasil reliabilitas instrumen bentuk menjodohkan dan menuliskan menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi. Adapun penjelasan hasil uji reliabilitas terlampir.

Sedangkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen bentuk membacakan adalah 0,69 (reliabilitas tinggi). Adapun penjelasan hasil uji reliabilitas terlampir.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes tulis objektif (menjodohkan dan isian singkat) dan tes lisan. Susetyo (2011:5) mengungkapkan bahwa "Tes tulisan merupakan tes yang dalam pelaksanaannya butir-butir pertanyaan yang diajukan dibuat dalam bentuk tulisan atau tertulis". Pensekoran tes objektif yang peneliti gunakan yaitu *Non-Guessing Formula* (tanpa rumus tebakan). Setiap jawaban yang betul diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0 (Arifin, 2012:228).

"Tes lisan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk lisan" (Arifin, 2012: 148). Pensekoran tes lisan yang peneliti gunakan yaitu *rating scale* (skala bertingkat). Arikunto (2006: 157) mengemukakan bahwa *rating scale* (skala bertingkat) adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat secara berskala. Adapun skala kriteria penilaian pada penelitian ini adalah 0 jika anak tidak mampu menjawab, 1 jika anak menjawab tapi salah, 2 jika anak mampu mengisyaratkan dan membaca huruf hijaiyah dengan bantuan, 3 jika anak mampu mengisyaratkan dan membaca huruf hijaiyah tanpa bantuan.

Tes yang diberikan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan subjek dalam mengingat huruf hijaiyah. Terdapat tiga fase, masing-masing fase tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Baseline*-1 (A1), untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf hijaiyah subjek sebelum diberi intervensi.
b. Intervensi (B), untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf hijaiyah subjek selama diberi intervensi.
c. *Baseline*-2 (A2), yaitu untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf hijaiyah subjek setelah diberi perlakuan. Di sini akan terlihat efektivitas media *Adobe Flash* dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf hijaiyah pada anak tunarungu kelas 4 SDLB.

E. Teknik Pengolahan Data

Untuk mengetahui efektifitas penelitian, setelah semua data diperoleh pada *baseline*-1, intervensi, dan *baseline*-2 maka dibuat analisis data. Pada penelitian dengan subjek tunggal ini, data disajikan dengan menggunakan tabel dan grafik.

Data yang telah diolah kemudian dianalisis. Menurut Sunanto (2006: 65), "Tujuan utama dari analisis data dalam penelitian bidang modifikasi perilaku adalah untuk mengetahui efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah".

Metode yang digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian ini dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam tabel dan grafik. Metode ini harus mempertimbangkan beberapa komponen, yaitu 1) banyaknya data dalam setiap kondisi yang disebut panjang kondisi, 2) tingkat stabilitas dan perubahan data, dan 3) kecenderungan arah grafik.

Grafik yang digunakan adalah grafik garis. Penggunaan grafik garis ini ditujukan untuk dapat mempermudah dan memperjelas gambaran dari

pelaksanaan eksperimen sebelum dan saat diberi perlakuan serta perubahan-perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Data yang telah terkumpul, selanjutnya dianalisa dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara alamiah. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi.

"Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi" (Sunanto, 2006: 68). Komponen-komponen yang harus dianalisis yaitu:

1. Panjang kondisi (*condition length*), yaitu banyaknya data dalam kondisi yang menggambarkan banyaknya sesi pada kondisi tersebut (*baseline* dan intervensi).
2. Kecenderungan arah, kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi. Ada 2 cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik, yaitu metode tangan bebas (*freehand*) dan metode belah tengah (*split middle*).
3. Tingkat stabilitas (*level stability*), menunjukkan tingkat homogenitas dalam suatu kondisi, ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data poin yang berada di dalam rentang kemudian dibagi banyaknya data poin lalu dikalikan 100%.
4. Tingkat perubahan (*level change*), menunjukkan besarnya perubahan data dalam suatu kondisi dan dapat dilihat dari selisih antara data pertama dengan data terakhir.
5. Jejak data (*data path*), merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar.
6. Rentang (*range*), yaitu jarak antara data yang pertama dengan data yang terakhir. Rentang memberikan informasi seperti halnya tingkat perubahan (*level change*).

Analisis antar kondisi adalah perubahan antar kondisi, misalnya dari kondisi *baseline* ke kondisi intervensi. Komponen analisis ini meliputi:

1. Variabel yang diubah, meliputi variabel terikat atau sasaran yang difokuskan.
2. Perubahan kecenderungan arah, yaitu perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi.
3. Perubahan stabilitas dan efeknya, stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.
4. Perubahan level data, menunjukkan seberapa besar data berubah yang ditunjukkan oleh selisih antara data terakhir pada kondisi *baseline* dan data pertama pada kondisi intervensi.
5. Data yang tumpang tindih (*overlap*), yaitu terjadinya data yang sama pada kedua kondisi, *baseline* dengan intervensi. Data yang tumpang tindih ini menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi, semakin banyak data yang tumpang tindih maka semakin kuat dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi tersebut.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data-data tersebut adalah:

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline* 1 (A1) pada setiap sesi.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) pada setiap sesi.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline* 2 (A2) pada setiap sesi.
4. Membuat tabel perhitungan dari setiap skor pada fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B), fase *baseline* 2 (A) dari setiap sesi.
5. Menjumlahkan semua skor pada fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B), fase *baseline* 2 (A) dari setiap sesi.
6. Membandingkan hasil skor pada fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B), fase *baseline* 2 (A) dari setiap sesi.
7. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.

8. Membuat analisis dalam bentuk grafik batang sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap fasenya secara keseluruhan.
9. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Lia Apriliani, 2013
Penggunaan Media Adobe Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Pada Anak Tuna Rungu Kelas 4 Sekolah Dasar Luar Biasa Penelitian Eksperimen Dengan Single Subyek Research Di Slb Negeri Cicendo Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu