

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Peneliti menetapkan dua jenis lokasi untuk penelitian ini, lokasi pertama merupakan lokasi pengembangan produk, yaitu di SLB Bina Kasih Kota Bandung. Lokasi kedua adalah sekolah yang siswa-siswanya dilibatkan dalam uji efektivitas produk, yaitu di SLB YW Kota Bandung

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa-siswa tunarungu dan guru pendidikan khusus bagian tunarungu di kelas rendah Sekolah Dasar Luar Biasa. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan bahwa di kelas rendah Sekolah Dasar siswa tunarungu mulai belajar untuk berkomunikasi, membaca dan menulis secara formal yang dalam pembelajarannya akan banyak melibatkan penguasaan kosakata. Selain itu, kamus tematik bergambar yang dikembangkan menjadi multimedia ini pada dasarnya memang diperuntukkan bagi anak-anak prasekolah hingga sekolah dasar yang sedang belajar kosakata.

Terdapat dua kelompok siswa tunarungu yang disertakan dalam penelitian ini, kelompok pertama adalah tiga orang siswa tunarungu di SLB Bina Kasih yang dilibatkan dalam pengembangan produk pada tahap uji coba media. Kelompok kedua atau kelompok eksperimen adalah para siswa tunarungu dari SLB YW yang dilibatkan dalam uji efektivitas terbatas dari multimedia yang telah disempurnakan.

C. Metode Penelitian

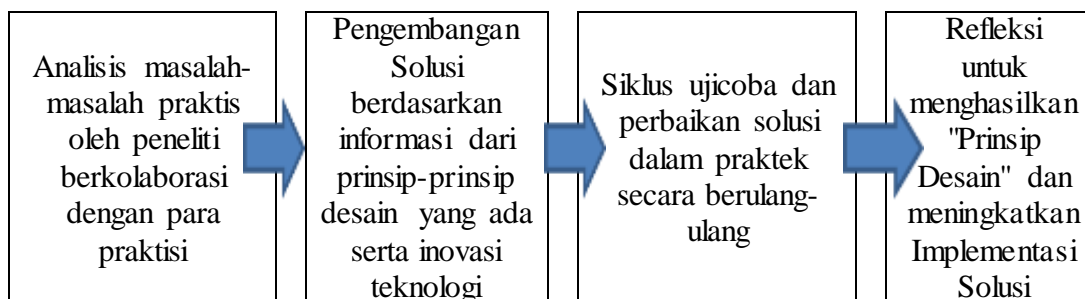
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang telah teruji validitasnya berdasarkan keilmuan dan efektivitasnya berdasarkan fungsi dan manfaatnya. Sugiyono (2008:hal. 297)

mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Van den Akker (2006; hal. 59) menjelaskan keutamaan penelitian desain atau penelitian pengembangan adalah penelitian pengembangan mengharuskan para peneliti dan praktisi untuk berkolaborasi dalam mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran dan mengajar yang terjadi di lapangan, menciptakan prototipe pemecahan masalah berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan yang ada, serta ujicoba dan perbaikan baik protipe maupun prinsip-prinsip rancangannya hingga memperoleh hasil yang memuaskan. Apabila digambarkan dalam Gambar, maka prinsip-prinsip penelitian pengembangan menurut Van den Akker adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1

Desain Penelitian Pengembangan



D. Desain Penelitian

Dick dan Carey (dalam Borg dan Gall (2003: hal.571) menguraikan sepuluh langkah menyelenggarakan Penelitian dan Pengembangan (R & D) dalam penelitian pendidikan:

- 1) melakukan asesmen kebutuhan untuk menentukan tujuan
- 2) melakukan analisis instruksional
- 3) menganalisis siswa dan dan konteks
- 4) menentukan tujuan kinerja
- 5) mengembangkan instrumen asesmen

Gita Ayu Ardiana, 2014

Pengembangan software kamus tematik bergambar

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu

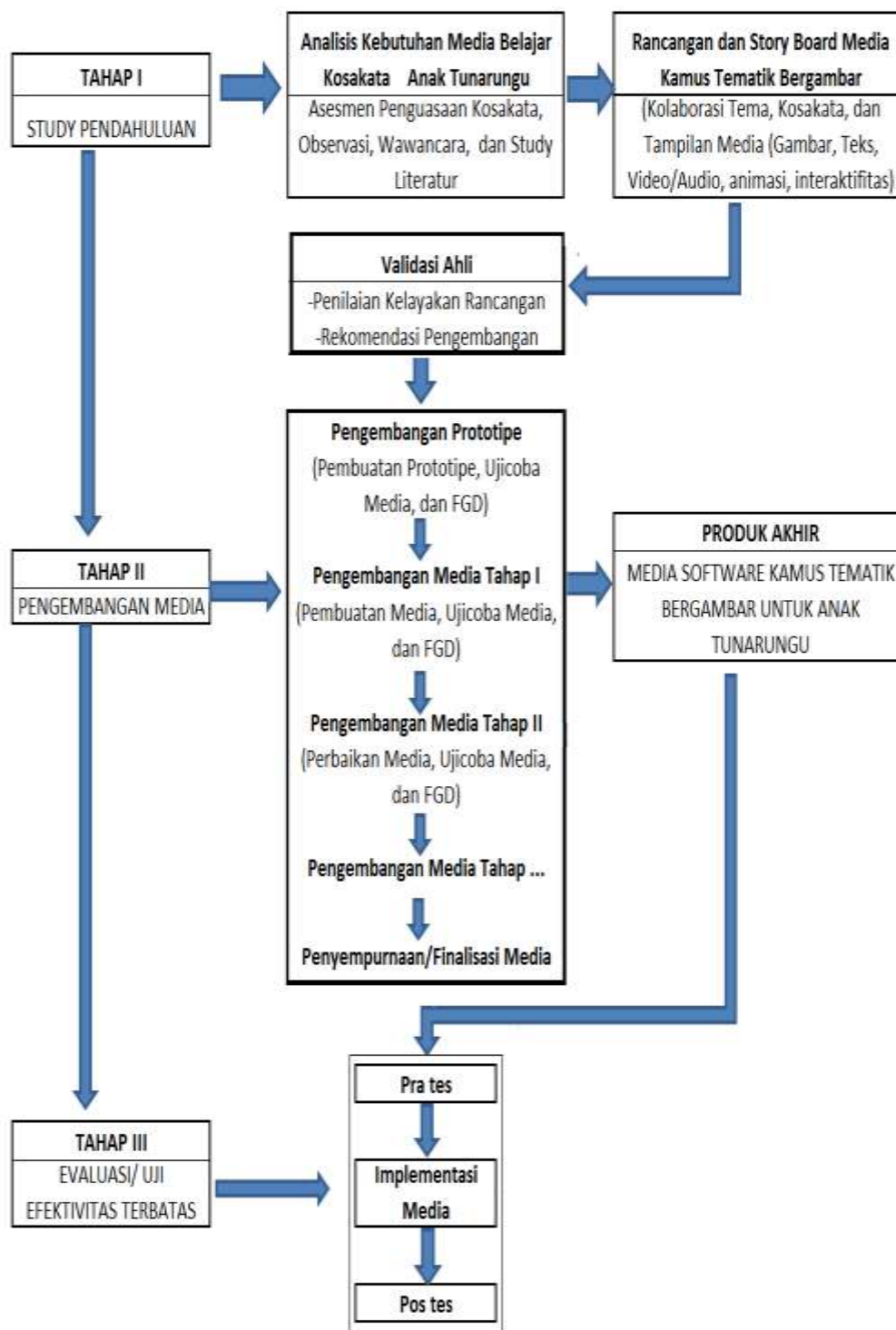
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 6) mengembangkan strategi instruksional
- 7) mengembangkan dan memilih materi-materi instruksional
- 8) mengembangkan dan mengerjakan formulasi evaluasi dari instruksi
- 9) Memperbaiki instruksi
- 10) Merancang dan melakukan kesimpulan evaluasi.

Menurut Borg dan Gall (2003;hal. 570) Penelitian dan Pengembangan dalam pendidikan menuntut sumber-sumber yang substansial. Akan sulit bagi peneliti untuk memperoleh dukungan finansial dan sumber daya untuk dapat menyelesaikan sebuah proyek penelitian R & D secara utuh. Untuk itu, Borg dan Gall menyarankan akan lebih baik bagi penelitian dan pengembangan untuk proyek tesis dan disertasi dilakukan dalam skala kecil yang hanya melibatkan rancangan instruksional original yang terbatas, caranya adalah dengan menghindari penggunaan media yang mahal seperti membuat film dan sinkronisasi rekaman *slide*. Cara lain adalah, dengan membatasi pengembangan dengan menyederhanakan beberapa langkah pada siklus R & D.

Mengikuti saran Borg dan Gall, dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya terutama pada subjek penelitian dan alokasi waktu, maka langkah-langkah penelitian ini disederhanakan menjadi beberapa langkah utama. Berikut merupakan rancangan penelitian dan pengembangan Multimedia Kamus Bergambar Tematik untuk Anak Tunarungu yang telah disederhanakan dalam bentuk Gambar sebagai berikut:

Gambar 3.2
Rancangan Penelitian dan Pengembangan Kamus Bergambar Tematik
Untuk Anak Tunarungu



Gita Ayu Ardiana, 2014

Pengembangan software kamus tematik bergambar

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu

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

Adapun rincian pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengembangan Media Kamus Bergambar Tematik bagi Anak Tunarungu pada setiap tahapannya akan disajikan sebagai berikut:

1. TAHAP I: Studi Pendahuluan

1) Asesmen Kebutuhan Media Belajar Kosakata Anak Tunarungu

Studi pendahuluan diperlukan sebagai *need of assessment* atau asesmen kebutuhan media belajar kosakata anak tunarungu. Peneliti melakukan studi literatur yang berkaitan dengan pembelajaran bagi anak tunarungu dan pengembangan media belajar. Untuk mengetahui media belajar kosakata siswa tunarungu, peneliti memerlukan data-data yang berkaitan dengan kondisi ketunarunguan siswa, penguasaan kosakata siswa, dan media belajar kosakata yang selama ini digunakan di kelas.

2) Menyusun Desain dan *Storyboard* Media

Setelah data kebutuhan media belajar kosakata anak tunarungu diperoleh, peneliti bersama tim Focus Group Discussion (FGD) mulai memetakan kebutuhan belajar kosakata, mendiskusikan saran dan solusi permasalahannya, kemudian merancang susunan materi dan bentuk medianya. Setelah itu, Peneliti mulai menyusun *storyboard*, guna mendapatkan gambaran tampilan media dan urutan penyajian konten.

3) Validasi Ahli.

Draf rancangan dan *storyboard* yang telah disusun diserahkan kepada pakar pendidikan khusus bagian tunarungu dan pakar media pembelajaran untuk dinilai kesesuaian rancangan media dengan kebutuhan belajar kosakata anak tunarungu. Selain memeberikan validasi rancangan media, para ahli juga memberikan rekomendasi dan saran-saran untuk pengembangan media tahap selanjutnya.

2. TAHAP II: Pengembangan Media

Pengembangan media terdiri dari tahap-tahap:

1) Pengembangan Prototipe

Peneliti mengembangkan media dalam skala kecil guna memperoleh gambaran tampilan dan kinerja media. Kemudian mengujicobakan prototipe secara terbatas kepada pengguna yaitu siswa tunarungu, guru, dan praktisi media. Hasil ujicoba berupa respon-respon pengguna dibahas dalam forum FGD. FGD akan memberikan saran-saran perbaikan dan rekomendasi pengembangan media secara utuh untuk tahapan pengembangan media selanjutnya.

2) Pengembangan Media Tahap I

Prototipe dikembangkan menjadi media yang utuh dengan mengaplikasikan perbaikan-perbaikan dan saran pengembangan dari FGD. Setelah selesai, media diujicobakan kembali kepada pengguna kemudian dicatat respon-responnya untuk didiskusikan kembali dalam FGD. Tim FGD merekomendasi perbaikan-perbaikan untuk pengembangan media tahap berikutnya.

3) Pengembangan Media Tahap II,

Pengembangan media tahap II merupakan tahap perbaikan dari media yang telah dikembangkan. Peneliti menambahkan, menghilangkan, ataupun menyederhanakan tampilan-tampilan media sesuai kebutuhan yang disarankan FGD sebelumnya. Ujicoba kembali dilakukan setelah perbaikan media selesai. Respon-respon pengguna dicatat dan didiskusikan kembali di forum FGD. Ketika FGD menilai sudah tidak terdapat permasalahan berarti baik dari segi materi, tampilan, dan kinerja media, maka FGD merekomendasikan untuk melanjutkan ke tahap pengembangan akhir atau finalisasi media.

4) Finalisasi Media

Di tahap pengembangan akhir, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan untuk menyempurnakan performa media. Perbaikan-perbaikan bersifat merapikan tampilan dan memperbaiki teknis operasional media yang dirasakan belum maksimal.

Secara keseluruhan Tahap Pengembangan ini melibatkan beberapa nara sumber yang terdiri dari para ahli dan praktisi antara lain:

- a. Tiga orang siswa tunarungu kelas 1 sampai dengan 3 SDLB
- b. satu orang praktisi (guru) bagian tunarungu
- c. satu orang praktisi pengembang multimedia.
- d. satu orang ahli pendidikan khusus bidang ketunarunguan
- e. satu orang ahli media pembelajaran

3. TAHAP III: Uji Efektivitas Media

Uji efektivitas diperlukan guna mengetahui sejauh mana media Kamus Tematik Bergambar berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa tunarungu. Uji efektifitas dilakukan kepada siswa tunarungu yang tidak terlibat dalam ujicoba media sebelumnya. Siswa-siswa ini disebut dengan Kelompok Eksperimen, sebanyak lima orang dan memiliki karakter ketunarunguan yang hampir sama dengan siswa kelompok ujicoba media dan duduk di kelas rendah SDLB YW.

Uji efektifitas dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kamus tematik bergambar selama 1 jam dalam satu hari, selama seminggu/enam hari. Prates dan postes diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, guna mengetahui perolehan kosakata siswa setelah menggunakan Kamus Tematik Bergambar.

E. Definisi Operasional

a. Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan seseorang dalam mengenal, memahami, mengasosiasi, mengelompokkan atau disebut reseptif dan menangkap dan menggunakan (ekspresif) sekumpulan kosakata. Proses penguasaan kosakata mencakup tiga tahapan, dari; (1) tidak mengenali, (2)

memperoleh, dan (3) menguasai. Anak tunarungu menguasai kata secara visual dalam memahami maupun menggunakan kata dengan isyarat.

Kosakata dapat dikelompokkan berdasarkan kelompok kata dasar dan jenis kata. Kosakata pada masing-masing kelompok memiliki tingkat kesulitan penguasaan kata. Pada kata dasar, kata-kata yang dekat dengan pengguna lebih mudah dikuasai, dan kata-kata dasar yang lebih luas cakupannya lebih sulit dikuasai. Pada jenis kata, kata-kata yang bersifat konkret paling mudah dikuasai seperti kata benda dan kata kerja yang dapat dipergakan, kata sifat sulit dikuasai karena bersifat abstrak dan sulit dijelaskan.

b. Software Kamus Tematik Bergambar

Software Kamus Bergambar Tematik adalah program komputer yang mengadaptasi fungsi dari Kamus Tematik Bergambar. Proses merubah Kamus Tematik Bergambar menjadi sebuah software atau aplikasi komputer adalah dengan menambahkan unsur-unsur multimedia seperti video, audio, grafik, dan animasi pada tampilannya dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar kosakata anak tunarungu.

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memperoleh data berupa referensi-referensi teoritis yang dijadikan pedoman dalam penelitian pengembangan ini. Literatur yang berhubungan dengan penguasaan, pemerolehan, dan pembelajaran kosakata, ketunarunguan, kurikulum, dan pengembangan media/multimedia. Referensi-referensi tersebut diperoleh baik dari sumber cetak ataupun internet.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru, guna mengetahui secara langsung kebutuhan belajar kosakata terutama yang berkaitan dengan multimedia. Mengetahui letak-letak permasalahan berkaitan pembelajaran dan media belajar

kosakata serta bentuk dan tampilan media belajar kosakata yang diharapkan oleh guru ataupun siswa.

Jenis wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak berstruktur. Sugiyono (2008;140) menjelaskan bahwa wawancara tidak berstruktur atau terbuka, sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau awal untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada obyek, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi non-partisipan atau peneliti tidak terlibat dalam kegiatan yang diamati, namun lebih berperan sebagai pengamat independen. Catatan-catatan yang diperoleh selama kegiatan observasi merupakan data pendukung dalam menganalisis temuan penelitian.

Kegiatan observasi menitik beratkan pada aspek-aspek evaluasi dalam pengembangan media sebagaimana dikemukakan oleh Reddi dan Mishra (2003), antara lain mengenai efektivitas pembelajaran, unsur hiburan, teknologi ramah pengguna (*user friendly technology*), dan desain tampilan. Rincian poin-poin yang diamati dari masing-masing aspek terdapat pada instrumen observasi (terlampir).

d. Tes

Di tahap pendahuluan, peneliti melakukan asesmen untuk memperoleh data kondisi awal penguasaan kosakata siswa. Peneliti memberikan jenis tes menjodohkan gambar dan kinerja untuk mengetahui kemampuan kosakata reseptif dan ekspresif siswa.

Data terakhir diperoleh dari hasil pra dan pasca tes. Data berupa skor perolehan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media Kamus Tematik Bergambar. Dari hasil tes dapat diketahui berhasil atau tidaknya Multimedia Kamus Bergambar Tematik dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu. Jenis tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan

kosakata anak tunarungu adalah tes menjodohkan video bahasa isyarat dengan gambar yang mewakili kata yang diuji. Materi yang di tes kan tergantung pada konten yang dikembangkan dalam penelitian.

G. Analisis Data

Terdapat dua jenis data yang diperoleh sepanjang proses penelitian pengembangan ini, sehingga peneliti perlu melakukan analisis baik secara kualitatif dan kuantitatif. Pada jenis data kualitatif, analisis dilakukan secara deskriptif guna menjawab pertanyaan penelitian. Data-data yang diperoleh disusun dan dirumuskan, dan dipaparkan secara sistematis berdasarkan unsur-unsur yang terdapat dalam penyusunan kamus, pengembangan multimedia, dan penguasaan kosakata bagi anak tunarungu menjadi sebuah desain *software* kamus bergambar tematik.

Untuk data kuantitatif yang diperoleh uji efektivitas media, analisis data yang diaplikasikan adalah *Single Group pretest-posttest design*.

Dikarenakan jumlah siswa tunarungu di kelas rendah yang di jadikan sampel untuk ujicoba ini terbatas, sehingga peneliti menggunakan sampel purposif, yaitu dengan memperlakukan siswa tunarungu yang ada.

Penksoran serta kriteria keberhasilan dari implementasi media terhadap penguasaan kosakata siswa tunarungu, diperoleh dari formulasi sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{Tf - Ti}{SI - Ti}$$

Dengan:

$\langle g \rangle$ = gain ternormalisasi

Tf = Skor pascates

Ti = Skor pretes

SI = Skor ideal (Skor Maksimum)

Tinggi rendahnya efektifitas pembelajaran berdasarkan skor perolehan (g) dapat dilihat dari kriteria berikut:

Tabel 3.1
Kriteria efektifitas pembelajaran (Hake, 1998)

Rata-rata skor g ternormalisasi	Efektivitas
$0,00 < \langle g \rangle \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < \langle g \rangle \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < \langle g \rangle \leq 1,30$	Tinggi