

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

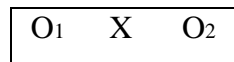
Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 107) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *Preexperimental Design*. Prasetyo dan Jannah (2005, hlm 161) mengatakan bahwa “penelitian eksperimen ini digunakan karena keterbatasan jumlah subjek yang akan diteliti”. Karena jumlah subjek di sekolah yang akan diteliti hanya sedikit, maka penelitian yang cocok adalah menggunakan penelitian eksperimen dengan design *Preexperimental Design*.

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam metode penelitian *Preexperimental Design* adalah menggunakan *One-grup pre-test-post-test design*. Prasetyo dan Jannah (2005, hlm 161) mengemukakan bahwa *One-grup pre-test-post-test design* adalah “Satu kelompok Eksperimen yang diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding”. Jadi dalam penelitian ini tidak terdapat suatu kelompok pembanding. Tidak adanya kelompok pembanding dalam penelitian ini dikarenakan subjek yang akan diteliti adalah keseluruhan dari siswa tunarungu kelas VII disuatu sekolah serta tidak adanya subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian.

Penelitian ini dimulai dengan siswa diberikan pretest ( $O_1$ ) hal ini dilakukan sebelum diberikan intervensi. Pengukuran pretest penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan tes. Setelah dilakukan pengukuran sebelum eksperimen sesuai kemampuan siswa maka akan diberikan suatu perlakuan (X) yaitu penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan teknik permainan *missing letters* sesuai kebutuhan dan

kemampuan awal anak untuk jangka waktu tertentu. Setelah itu akan dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya yaitu posttest ( $O_2$ ) sesuai dengan instrumen yang dirancang mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Dari kegiatan penelitian seperti itu maka akan didapat hasil dan data yang diperoleh bisa dibandingkan sehingga bisa diuji validitas dan reliabilitasnya. Desain Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



(Sugiyono, 2009, hlm. 111)

Keterangan :

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi Intervensi)

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi Intervensi)

X = Intervensi/Perlakuan

## B. Populasi dan Sampel

Sugiyono (2009, hlm. 89) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 70) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan bagi setiap unsur/anggota populasi untuk dipilih mejadi sampel (Sugiono, 2009, hlm. 120). Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah menggunakan teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sugiono (2009, hlm.124) mengemukakan “hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang”. Oleh karena itu, maka dalam penelitian ini yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas VII SMPLB-B Handayani Kabupaten Sukabumi yang berjumlah enam orang.

Berikut ini profil siswa pada sampel yang akan diteliti pada penelitian ini :

1. AK ( 16 Tahun) merupakan siswa laki-laki
2. DKH (14 Tahun) merupakan siswa perempuan
3. HJ (16 Tahun) merupakan laki-laki
4. MA (14 Tahun) merupakan siswa perempuan
5. RMP ( 10 Tahun) merupakan siswa laki-laki
6. HSS ( 13 Tahun) merupakan siswa perempuan

### C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian (Sunanto, 2006, hlm. 12).

#### 1. Definisi Konsep

##### a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan (Sunanto, 2006, hlm 12). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik permainan *missing letters*.

*Missing Letters* adalah “permainan yang memberikan kesempatan pada para siswa untuk mencari tahu huruf mana yang hilang dari sebuah kata” (Napa, 1991, hlm.10). Situs <http://www.spellingcity.com/Games/missing-letter.html> mengemukakan bahwa “*Missing Letters* merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak dari berbagai usia. Bahkan pembelajar bahasa pemulapun dapat berlatih pengenalan huruf dengan mencoba mencari huruf yang hilang untuk melengkapi ejaan atau kosakata”.

##### b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang di ukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Bunawan dan Yuwati (2000, hlm. 150) mengemukakan bahwa “Penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata. Kemampuan untuk memahami diwujudkan dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan kemampuan mempergunakan diwujudkan dalam kegiatan menulis dan berbicara.

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar, dengan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Mengetahui kata adalah memperoleh kata-kata baru dari hasil mendengarkan atau dari hasil membaca. Selanjutnya, hakikat memahami kata-kata adalah memperoleh kosakata baru, mengerti kata dan artinya serta memahami keterkaitan kata dan konsep yang diawali kata-kata tersebut.

## 2. Definisi Operasional Variabel

### a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Teknik permainan *missing letters*. Penggunaan teknik permainan *missing letters* dirasa dapat mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII. Dalam Pelaksanaanya, teknik permainan *missing letters* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut (<http://www.spellingcity.com/Games/missing-letter.html>) :

- 1) Pengajar memperkenalkan kosakata baru dengan media *flash card* secara berulang-ulang hingga anak faham/hafal,
- 2) Pengajar menunjukkan salah satu dari gambar disertai kartu kata dibawahnya dengan dihiangkan satu atau beberapa huruf,
- 3) Pengajar menyuruh siswa menebak dan mencari huruf yang hilang agar menjadi kata yang tepat, sesuai dengan gambar yang ditunjukkan tadi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

## b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris. Kualitas berbahasa seseorang tergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Kosakata memegang peranan penting dalam berbahasa karena ide dan fikiran seseorang hanya akan dipahami dengan baik oleh pihak lain apabila ide tersebut diungkapkan dengan kosakata yang dipilih secara tepat. Kosakata dalam hal ini yaitu kosakata dalam bahasa Inggris. Kosakata bahasa Inggris terdiri dari (Efendi, 2013) :

- 1) Kata Benda (*Nouns*)
- 2) Kata Ganti (*Pronouns*)
- 3) Kata Kerja (*Verbs*)
- 4) Kata Sifat (*Adjectives*)
- 5) Kata Keterangan (*Adverbs*)
- 6) Kata Penghubung (*Conjunctions*)
- 7) Kata Depan (*Prepositions*)
- 8) Kata Seru (*Interjections*)

Berdasarkan acuan tersebut maka dalam penelitian ini peneliti mengambil satu dari delapan kosakata yaitu kosakata bahasa Inggris dalam kata benda. Peneliti mengambil aspek mengenai kata benda dikarenakan kata benda merupakan sebuah kata yang paling dasar dan yang paling mudah untuk dipelajari serta terdapat indikator yang sama dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Kosakata bahasa Inggris yang akan diteliti dari siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi adalah :

- 1) Kosakata bahasa Inggris dengan tema *body parts* dengan indikator ; *eye* (mata), *nose* (hidung), *head* (kepala), *tooth* (gigi), *hair* (rambut), *tongue* (lidah), *lip* (bibir), *ear* (telinga), *foot* (kaki), dan *hand* (tangan),
- 2) Kosakata bahasa Inggris dengan tema *school environment* dengan indikator ; *eraser* (penghapus), *ruler* (penggaris), *book* (buku), *bag* (tas), *pencil* (pensil), *table* (meja), *teacher* (guru), *desk* (bangku), *school* (sekolah), dan *chalk* (kapur).

## D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah “alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah” (Arikunto, 2002, hlm. 136). Dalam penelitian ini perlu adanya instrument untuk mencapai tujuan penelitian. Instrument yang dibuat pada penelitian ini adalah instrument tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Instrumen yang akan diberikan dalam *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Instrumen dengan menggunakan skala Guttman. Sugiyono (2009, hlm. 139) mengemukakan “Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapat jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan”. Dari penyusunan instrumen terdapat butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang dikembangkan dari indikator yang disusun dalam kisi-kisi instrumen.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian  
Penguasaan kosakata bahasa Inggris  
Siswa Tunarungu kelas VII

No	Variabel	Aspek	Indikator
1	1. Kosakata bahasa Inggris	1.1 Kata benda tema <i>body parts</i>	1.1.1 <i>eye</i> (mata),
			1.1.2 <i>nose</i> (hidung)
			1.1.3 <i>head</i> (kepala)
			1.1.4 <i>tooth</i> (gigi)
			1.1.5 <i>hair</i> (rambut)
			1.1.6 <i>tongue</i> (lidah)
			1.1.7 <i>lip</i> (bibir)
			1.1.8 <i>ear</i> (telinga)
			1.1.9 <i>foot</i> (kaki)
			1.1.10 <i>hand</i> (tangan)

2	2.2 Kata benda dengan tema <i>school environment</i>	2.2.1 <i>eraser</i> (penghapus)
		2.2.2 <i>ruler</i> (penggaris)
		2.2.3 <i>book</i> (buku)
		2.2.4 <i>bag</i> (tas)
		2.2.5 <i>pencil</i> (pensil)
		2.2.6 <i>table</i> (meja)
		2.2.7 <i>teacher</i> (guru)
		2.2.8 <i>desk</i> (bangku)
		2.2.9 <i>school</i> (sekolah)
		2.2.10 <i>chalk</i> (kapur)

## 2. Pembuatan Butir Soal

Butir soal dibuat berdasarkan indikator yang dibuat pada kisi-kisi instrumen penelitian. Jumlah soal secara keseluruhan berjumlah 20 butir soal, terbagi ke dalam dua indikator, yaitu 1) 10 soal pilihan ganda; 2) 10 soal isian singkat. kedua tema dibuat acak, artinya tidak diurutkan antara *body parts* dan *school environment*.

## 3. Menentukan Kriteria Penilaian Butir Soal

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor atau nilai hasil belajar, sehingga dapat diketahui seberapa besar hasil atau nilai yang dicapai atau diperoleh oleh sampel penelitian. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

- a. Diberi nilai 1, jika menjawab soal pilihan ganda dengan benar
- b. Diberi nilai 1, jika menjawab isian singkat dengan tepat dan benar
- c. Diberi nilai 0, jika tidak dapat menjawab soal pilihan ganda dengan benar
- d. Diberi nilai 0, jika tidak dapat menjawab isian singkat dengan benar dan tepat

#### 4. Uji Validitas Instrumen

Pada suatu penelitian perlu dilakukan uji coba instrument untuk mengetahui tingkat validitas dari instrument yang akan digunakan pada penelitian ini. suatu instrumen yang valid dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur kepada subjek penelitian. Uji validitas instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan validitas isi berupa *Judgement-Expert* dengan teknik kecocokan para ahli yang merupakan dosen bahasa Inggris FPBS UPI dan tenaga pengajar di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi.

Format yang digunakan untuk melakukan uji validitas instrument adalah dengan menggunakan format dikotomi, dengan cocok diberi nilai 1 dan jika tidak cocok diberi nilai 0, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Susetyo, 2014, hlm. 57)

Keterangan:

P : Persentase

F : Jumlah cocok

N : Jumlah penilai ahli

Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50% (Susetyo, 2014, hlm. 57).

*(hasil uji validitas instrument terlampir)*

#### 5. Reliabilitas Instrumen

Menurut Susetyo (2014, hlm. 65) “Suatu perangkat alat ukur yang dapat dipercaya adalah alat ukur yang hasilnya tidak berubah atau hasilnya relatif sama jika diperlukan pengetesan secara berulang-ulang dan alat ukur yang demikian dinamakan reliabel”.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa uji reliabilitas instrumen sangat penting agar mengetahui apakah alat ukur yang peneliti buat sudah reliabel atau tidak. Hal ini dilakukan agar dapat memberikan gambaran



yang dapat dipercaya tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan reliabilitas konsistensi internal. Susetyo (2014, hlm. 67) mengemukakan bahwa “reliabilitas konsistensi internal didasarkan pada skor yang diperoleh dari satu perangkat alat ukur dengan satu kali pengukuran pada tes”. Pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik Kuder-Richardson 20 dengan rumus sebagai berikut :

$$R_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S \sum p_i q_i^2}{s_t^2} \right\} \quad (\text{Sugiyono, 2008 hlm. 359})$$

Keterangan :

$R_i$  = Reliabilitas secara keseluruhan

$k$  = jumlah item dalam instrumen

$p_i$  = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

$q_i$  =  $1 - p_i$

$s_t^2$  = Varians total yaitu varians skor total

Sebelum menggunakan rumus diatas untuk mencari nilai reliabilitas, maka harus menghitung Varians total ( $s_t^2$ ) terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

$$s_t^2 = \frac{x^2}{n} \quad \text{dengan} \quad x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum [x])^2}{n}$$

$n$  = jumlah responden

Perhitungan hasil coba instrument adalah sebagai berikut

Diketahui :  $n = 6$

*(tabel penolong untuk uji reliabilitas instrumen dengan KR 20 terlampir)*

Tolak ukur menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi dapat digunakan tabel klasifikasi analisis reliabilitas tes menurut Arikunto (2002) adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Klasifikasi Koefisien Reliabilitas**

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Interpretasi</b>
0,00 – 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Cukup
0,60 – 0,79	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

## 6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan/bakat yang dimiliki individu atau kelompok

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Soal-soal dibuat oleh peneliti sendiri sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII semester ganjil. Tes yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan merupakan soal yang sama untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada perubahan atau tidak pada subjek penelitian.

## E. Prosedur Penelitian

### 1. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai prosedur pelaksanaan penelitian yang dilakukan. Informasi yang diperoleh dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Sebelum penelitian dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan dan mengetahui gambaran secara jelas tentang subyek penelitian yang ada di lapangan.

- b. Mengurus surat perizinan
- 1) Permohonan surat pengantar dari jurusan Pkh untuk pengangkatan dosen pembimbing;
  - 2) Permohonan surat keputusan Dekan FIP mengenai pengangkatan dosen pembimbing dan surat pengantar izin penelitian untuk ke direktorat melalui Direktorat Akademik;
  - 3) Mengurus surat pengantar izin penelitian mealalui Direktorat Akademik untuk ke Badan Kesatuan Bangsa (KESBANG);
  - 4) Membuat surat izin penelitian di KESBANG berdasarkan surat pengantar dari Direktorat Akademik;
  - 5) Mengurus surat pengantar izin penelitian melalui KESBANG untuk ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat
  - 6) Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian yaitu SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi.
  - 7) Menyusun instrumen penelitian mengenai mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII dengan bahasan penguasaan kosakata. Instrumen penelitian ini meliputi kisi-kisi instrument soal tes, pembuatan butir soal, pembuatan RPP, serta pembuatan flash card.
  - 8) Melakukan uji coba instrumen penelitian, uji coba instrumen ini meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dialkukan dengan meminta penilaian para ahli (*Expert Judgement*). Para ahli tersebut adalah satu orang dosen Bahasa Inggris dan dua orang guru SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi. Kemudian melakukan uji reliabilitas dilakukan pada enam orang siswa tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut Kota Bandung.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian terbagi menjadi beberapa kegiatan meliputi persiapan, pengambilan data, menghitung dan mengolah data. Penelitian dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar mengajar dan

dilakukan di ruang kelas. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaannya adalah sebagai berikut

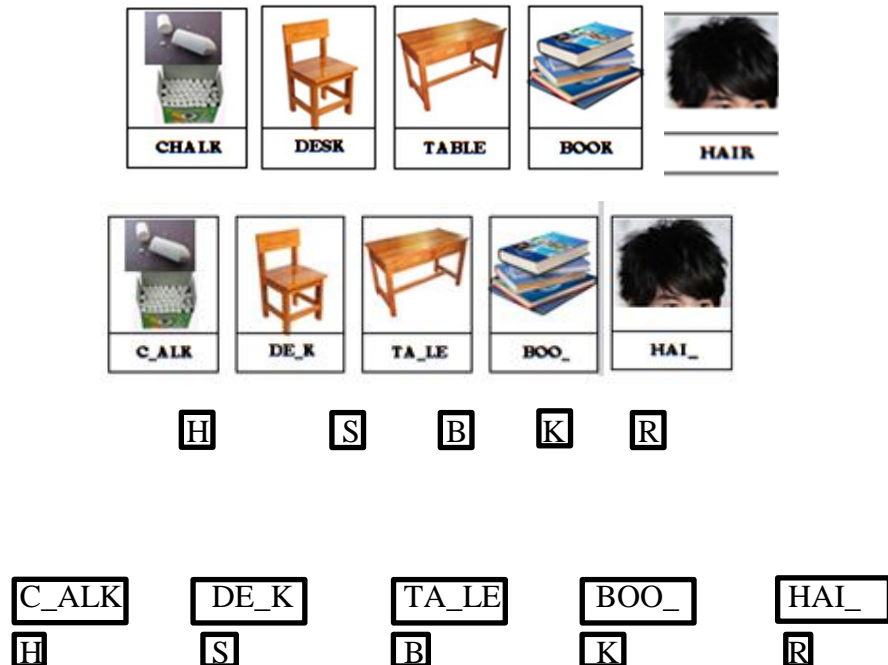
- a. Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian, mengadakan komunikasi dengan guru kelas mengenai jadwal penelitian dan mendiskusikan rencana program pembelajaran;
- b. Melaksanakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan dasar subjek penelitian dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Pengumpulan data dilakukan dengan mencatat jumlah soal yang dapat dan tidak dapat dikerjakan oleh subjek
- c. Melaksanakan *treatment* selama empat kali pertemuan, yaitu menggunakan teknik permainan missing letters untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 70 menit (2 jam pelajaran).
- d. Melaksanakan *post test*, yaitu pengukuran kembali hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana *treatment* yang dilakukan berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris.

### **3. Langkah-langkah pelaksanaan intervensi dengan menggunakan teknik permainan *missing letters***

- a. Guru memberikan penjelasan kepada siswa bahwa akan belajar bahasa Inggris mengenai kata benda dengan tema *body parts* (anggota tubuh) dan *school environment* (lingkungan sekolah),
- b. Guru memberikan penjelasan bahwa akan memainkan sebuah teknik permainan yaitu permainan *missing letters*,
- c. Guru memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *missing letters*:
  - 1) Guru memperkenalkan kosakata baru dengan media *flash card* secara berulang-ulang hingga anak faham / hafal, siswa diberikan lima buah kosakata per hari,

- 2) Guru menunjukkan salah satu gambar yang disertai nama kata benda tersebut dibawahnya dengan dihilangkan satu atau beberapa huruf,
  - 3) Guru menyuruh siswa menebak dan mencari huruf yang hilang agar menjadi kata yang tepat, sesuai dengan gambar yang ditunjukkan tadi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok,
  - 4) Guru menunjukkan kartu kata dengan dihilangkan satu atau beberapa huruf,
  - 5) Siswa menebak dan mencari huruf yang hilang agar menjadi kata yang tepat, sesuai dengan kata yang ditunjukkan tadi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok,
- d. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti mengadakan refleksi dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan apa yang telah dipelajari hari itu.

Jika digambarkan, kegiatan di atas dapat dilihat di bawah ini :



**Gambar 3.1**

**Kegiatan menggunakan teknik permainan *missing letters***

## F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik dengan menggunakan uji wilcoxon, hal ini dilakukan dikarenakan subjek penelitian tidak terlalu banyak yang hanya berjumlah enam siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi. Sugiyono (2009, hlm. 134) berpendapat bahwa “teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal”.

Adapun langkah-langkahnya menurut Nurmalasari (2013, hlm 48) adalah sebagai berikut :

1. Menskor tes awal dan tes akhir dari setiap penilaian,
2. Mentabulasi skor tes awal dan tes akhir,
3. Membuat tabel perhitungan skor tes awal dan tes akhir,
4. Menghitung selisih skor tes awal dan tes akhir,
5. Menyusun ranking,
6. Melakukan uji tanda dengan membubuhkan tanda (+) unuk selisih positif antara tes akhir dan tes awal. Tanda (-) diberikan untuk selisih negatif antara tes akhir dan tes awal,
7. Menjumlahkan semua ranking bertanda positif dan negatif,
8. Membandingkan uji tanda hitung ( T hitung ) dengan uji tanda tabel ( T tabel), untuk uji wilcoxon,
9. Membuat kesimpulan yaitu  $H_1$  diterima apabila  $T \text{ hitung} \leq T \text{ tabel}$  dan  $H_1$  ditolak apabila  $T \text{ Hitung} > T \text{ Tabel}$ .

$H_0$  = penggunaan teknik permainan *missing letters* tidak efektif digunakan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi

$H_1$  = penggunaan teknik permainan *missing letters* efektif digunakan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tunarungu kelas VII di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi