

## BAB III

### MEDOTE PENELITIAN

#### A. Variabel Penelitian

##### 1. Definisi Konsep Variabel

Menurut F. N. Kerlinger dalam Sugiyono (2014, hlm. 61), Variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Berdasarkan hal tersebut. Sugiyono menyimpulkan variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun definisi konsep variabel dalam penelitian ini, terdiri dari dua variabel yaitu :

##### a. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sugiyono (2014, hlm. 61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu "*Flash Card*". *Flash card* ini adalah media permainan edukatif untuk melatih peserta didik dalam mengenal huruf alphabet.

Cara bermain *flash card* ini menggunakan kartu peraga bergambar dan berwarna yang berisikan huruf alphabet dan kata bergambar. Peneliti memperlihatkan kartu-kartu perga tersebut kepada peserta didik sehingga peserta didik menggunakan kemampuan visualnya untuk mengenal huruf-huruf alphabet.

##### b. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sugiyono (2014, hlm. 61). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu "Kemampuan mengenal

huruf alphabet”. Mengenal huruf merupakan bagian dari membaca permulaan yang diberikan pada awal pembelajaran sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya.

Kemampuan mengenal huruf ini adalah kemampuan dalam mengenal huruf depan pada kata fungsional. Huruf yang dikenalkan disimpan pada awal kata sehingga anak akan memahami bahwa suatu kata tersusun oleh huruf-huruf. Contohnya mengenalkan huruf “b” dalam kata “buku”.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam sebuah penelitian adalah saling berhubungan satu sama lain. Ada variabel yang dipengaruhi dan ada juga yang mempengaruhi. Kedua variabel ini saling mempengaruhi satu sama lain. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini, terdiri dari dua variabel yaitu :

### a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu “*Flash Card*”. Penggunaan *flash card* ini adalah permainan dengan kartu peraga bergambar dan berwarna yang berisikan huruf alphabet dan kata bergambar. Dengan permainan ini anak akan menggunakan kemampuan visualnya untuk mengenal huruf alphabet. Tujuan yang diharapkan dalam permainan ini adalah anak mampu mengenali huruf alphabet.

Peneliti melakukan beberapa modifikasi cara bermain *flash card* akan tetapi tidak keluar dari konsep model *flash* dengan memperlihatkan kartu huruf dan kartu bergambar kemudian anak bermain dengan mengucapkan, mengambil, serta menempelkan huruf b, d, j, l dan t pada kata fungsional. Permainan ini bisa menggunakan kartu huruf dan berwarna dan kartu kata bergambar, yaitu sebagai berikut :

Gambar 3.1  
Kartu Huruf



Gambar 3.2  
Kartu Kata Bergambar





Permainan flash card ini digunakan untuk membantu pemahaman anak dalam mengenal beberapa huruf yang belum anak pahami diantaranya adalah huruf b, d, j, l, dan t. Proses belajar dikondisikan menjadi pembelajaran menggunakan unsur visual yang menyenangkan melalui metode bermain.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka langkah-langkah dalam permainan *flash card* adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti terlebih dahulu mempersiapkan *Flash card* yang terdiri dari kartu kata bergambar dan kecil, Kartu peraga besar berisikan kata bergambar. Kartu peraga kecil berisikan huruf alphabet dengan warna yang menarik.
- 2) Peneliti memotivasi siswa untuk memulai permainan serta mengatur posisi duduk anak senyaman mungkin dengan posisi memperhatikan peneliti dan alat peraga.

- 3) Peneliti menjelaskan alat peraga yang digunakan serta cara bermain yang akan dimainkan anak, diulangi sampai anak paham akan permainan yang akan dilakukan.
- 4) Peneliti memperlihatkan satu persatu kartu huruf b, d, j, l dan t serta kartu kata bergambar sambil mengucapkan kartu yang diperlihatkan.
- 5) Anak memilih kartu peraga besar untuk menentukan kata bergambar apa yang akan digunakan dalam proses permainan. Contohnya : kartu bergambar **bo-la**
- 6) Peneliti menanyakan dan memberi penjelasan gambar apa yang tertera pada kartu besar
- 7) Peneliti mengucapkan ujaran huruf depan pada kata **bo-la** dengan pelan, jelas, dan berulang ulang kemudian mengeja kata **bo-la** pada kata bergambar di kartu besar tersebut.
- 8) Anak meniru cara pengejaan yang disuarakan peneliti sampai mampu mengucapkannya tanpa bimbingan peneliti.
- 9) Peneliti mengintruksikan anak untuk mengambil huruf depan yang tertera pada kartu besar dengan memilih kartu kecil dari tumpukan kartu yang acak dengan cara berjalan ke tempat disimpannya kartu kecil.
- 10) Setelah siswa mengambil kartu huruf yang benar siswa kembali ke kartu besar dan menempelkan kartu kecil sesuai posisi huruf di kartu besar.
- 11) Peneliti memberikan motivasi dan pujian ketika anak menyelesaikan satu kartu. Dan memberikan petunjuk ketika siswa keliru.
- 12) Anak melakukan hal yang sama sampai semua huruf yang diujikan pada kartu besar terpenuhi.
- 13) Jika anak berhasil mengenal huruf alphabet dengan baik, permainan tersebut diujikan kembali untuk mengetahui pemahaman

dan daya ingat siswa terhadap hasil pembelajaran dengan metode bermain menggunakan *flash card*.

## 2. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu “Kemampuan mengenal huruf alphabet”. Mengenal huruf merupakan bagian dari membaca permulaan yang diberikan pada awal pembelajaran sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya. Kemampuan mengenal huruf alphabet adalah kemampuan dalam mengetahui alphabet yang terdiri dari huruf vokal dan huruf konsonan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia mengenal adalah mengetahui. Mengetahui artinya sudah tahu mengenai ciri-ciri atau tanda-tanda. Secara umum berarti seseorang dikatakan sudah mengenal apabila mengetahui persamaan dan perbedaan suatu objek. Mengenal artinya bisa dengan menyebutkan, menunjukkan, mencocokkan, menirukan, menempelkan, menyuarakan, mengambil, menyamakan, membedakan, merasakan, memperagakan dll.

Kemampuan mengenal huruf alphabet dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam mengucapkan, mengambil serta menempelkan huruf pada kata-kata fungsional yang mengandung bentuk huruf b, d, j, l, dan t. Huruf-huruf tersebut merupakan hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam kegiatan Program Pelatihan Lapangan.

## **B. Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono 2014, hlm. 3). Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A yang dalam penelitiannya dilakukan perlakuan berupa penggunaan *Flash Card*. Tujuannya adalah untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil atau akhir dari suatu perlakuan dalam penerapan penggunaan *Flash Card*

terhadap kemampuan mengenal huruf alphabet pada siswa TKLB di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.

Menurut Tuckman dalam Riduwan (2009, hlm. ), Penelitian dengan metode eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2014, hlm. 107).

Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain atau rancangan *Single Subject Research* (SSR). SSR yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diberikan terhadap subyek secara berulang-ulang. Sunanto, J. *Et al.* (2006:2014) mengemukakan bahwa:

Pada design subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (target behavior) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi perbandingan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Dari definisi diatas dapat diartikan bahwa *Single Subject research* (SSR) merupakan rancangan penelitian untuk menganalisis perubahan variabel terikat atau perilaku dengan membandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi berbeda secara berulang-ulang.

### C. Desain Penelitian

Pola desain SSR yang dipakai dalam penelitian ini adalah A-B-A. Penggunaan desain A-B-A ini bertujuan untuk melihat adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut Sunanto (2006), desain A-B-A mempunyai tiga fase yaitu sebagai berikut :

1. A1 (*baseline I*) adalah kondisi awal perilaku sasaran (target behaviour) sebelum mendapatkan perlakuan (intervensi).

2. B (*treatment*) dimaksudkan dimana kondisi selama mendapatkan perlakuan (intervensi).
3. A2 (*baseline 2*) adalah kondisi pengulangan baseline setelah diberikan perlakuan (intervensi).

Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Desain A-B-A bertujuan untuk memperoleh data sebelum subyek mendapat perlakuan atau intervensi, saat mendapatkan perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan atau intervensi, selanjutnya dilihat ada tidaknya pengaruh yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. Desain A-B-A dipilih peneliti dikarenakan dalam desain ini terdapat pengulangan kondisi baseline setelah intervensi untuk memberikan hasil dan kesimpulan yang lebih kuat dalam penelitian subyek tunggal ini.

Menurut Sunanto (2006, hlm. 62), untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan desain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut :

1. Mendefinisikan perilaku sasaran (*target behavior*) dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3-5 atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi baseline stabil.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil
5. Setelah kecenderungan arah dan level data pada kondisi intervensi (B) stabil mengulang kondisi baseline (A2)

Penggunaan metode eksperimen dengan rancangan A-B-A pada penelitian ini dipilih oleh peneliti dengan alasan metode ini merupakan metode yang dirasa cocok untuk mengetahui pengaruh perlakuan yaitu dengan menggunakan *Flash Card* terhadap permasalahan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak tunarungu.



#### D. Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian penggunaan *flash card* yaitu dengan pendekatan bermain dalam sesuai dengan keunikan anak tunarungu yang mengalami hambatan pendengaran dan sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini. *Flash card* digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf a,b,d,g,j,l,s dengan desain A-B-A memiliki tiga tahapan yaitu:

##### 1. Baseline -1 (A-1)

Pada tahap ini pengukuran kemampuan dilakukan tanpa menerapkan penggunaan *flash card* untuk memperoleh baseline sebagai landasan pembandingan keefektifan. Pengukuran pada fase baseline-1 dilakukan sebanyak empat sesi, dimana setiap sesi dilakukan pada hari yang berbeda. Pada tahap ini pengukuran kemampuan dilakukan secara berulang selama 4 sesi, dimana masing-masing sesi dilakukan pada hari yang berbeda dengan periode waktu 15 menit. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan tes lisan dan kinerja. Tahap ini memberikan tes lisan dan kinerja yang dilakukan dengan cara memberikan huruf-huruf dan kata fungsional dalam kertas. Pada setiap pertemuan peneliti memberikan tes dengan cara memberikan soal lisan dan kinerja dalam mengenal huruf b, d, j, l dan t. Soal lisan yaitu mengucapkan huruf depan pada kata fungsional sebanyak 10 soal. Soal kinerja terdiri dari mengambil dan menempelkan huruf depan pada kata fungsional yang masing-masing berjumlah 10 soal.

##### 2. Intervensi (B)

Fase Intervensi adalah kondisi dimana peneliti memberikan perlakuan terhadap kemampuan subjek dalam mengenal huruf alphabet. Perlakuan diberikan melalui *Flash Card* sebanyak delapan sesi dengan durasi waktu selama 30 menit. Peserta didik diberikan pengajaran berupa pengenalan huruf b, d, j, l dan t dalam sebuah permainan dengan menggunakan *flash card* yang berisikan kartu peraga besar dan kartu peraga kecil. Kartu peraga besar yaitu kartu kata bergambar yang terdiri dari buku, bola, dasi, donat, jeruk, jari, lilin, lele, topi dan tali. Adapun langkah-langkah

pelaksanaan pembelajaran dengan *Flash Card* dalam intervensi ini dilakukan dengan langkah operasional seperti yang tertera pada RPP (lampiran).

### 3. Baseline -2 (A-2)

Prosedur pelaksanaan baseline-2 (A2) yaitu pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sejauh mana intervensi yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap subjek dalam mengenal huruf alphabet. Peneliti melakukan tes kembali seperti pada baseline-1 (A1) yaitu pengukuran kemampuan mengenal huruf b, d, j, l dan t yang dilakukan berulang selama empat sesi dengan menggunakan format tes dan prosedur pelaksanaan yang sama. Dimana sesi dilakukan pada hari yang berbeda tanpa menggunakan *flash card* dalam periode waktu 15 menit. Tahap baseline-2 (A2) ini dapat dijadikan perbandingan untuk mengetahui sejauh mana intervensi yang dilakukan berpengaruh kepada anak.

## E. Subyek dan Tempat Penelitian

### 1. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu subyek penelitian yaitu seorang siswa tunarungu dengan identitas sebagai berikut :

Nama : E

Agama : Islam

Kebutuhan : Tunarungu

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : TK-A2 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung

Pemilihan subyek penelitian ini berdasarkan rekomendasi pihak sekolah yang ditunjang dengan hasil pengamatan penelitian selama observasi. “E” merupakan siswa tunarungu kelas TK-A2 di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung. Didalam kelasnya hanya “E” yang belum bisa mengenal huruf alphabet. Anak kesulitan dalam mengenal huruf

alphabet dan sering keliru dalam mengucapkan dan menunjukkan huruf alphabet. Hal ini disebabkan oleh kondisi anak yang mempunyai hambatan dalam pendengarannya serta anak kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung.

## 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di :

Nama Sekolah : SLB Negeri Cicendo Kota Bandung

Alamat : Jalan Cicendo No. 2 Kota Bandung 40117

No. Telepon : (022) 4211855

e-mail : [slbncicendo\\_bdg@yahoo.co.id](mailto:slbncicendo_bdg@yahoo.co.id)

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena salah satu tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Data yang terkumpul akan menghitung adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan peneliti sebelum dan sesudah menggunakan *Flash Card* dalam mengenal huruf alphabet pada anak tunarungu. Data yang terkumpul akan menunjukkan ada tidaknya pengaruh *Flash Card* terhadap kemampuan mengenal huruf alphabet.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara pemberian tes. Tes ini merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf alphabet. “Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (Riduwan, 2009. hlm 76).

Tes dalam pengumpulan data berguna untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilaksanakan penelitian. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti bias membandingkan dan menarik kesimpulan penelitian berhasil atau tidak.

Melalui tes yang diberikan dalam penelitian ini akan diketahui kemampuan mengenal huruf alphabet pada subjek penelitian. Tes yang akan diberikan sebanyak data yang diperoleh mencapai kestabilan, baik itu pada fase kondisi *baseline-1*, *intervensi* dan *baseline-2*. Tes dilakukan pada kondisi *baseline-1* (A1) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan subjek sebelum diberikan *intervensi* atau perlakuan dengan durasi waktu 15 menit. Tes diberikan pada kondisi *intervensi* (B) untuk mengetahui ketercapaian keterampilan selama mendapatkan perlakuan, dengan durasi waktu 30 menit, dan tes juga diberikan pada kondisi *baseline-2* (A2) yang bertujuan untuk melihat apakah *intervensi* yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak tunarungu di kelas TK-A2 dengan durasi waktu 15 menit.

Adapun beberapa langkah untuk mempermudah peneliti dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai pedoman untuk menilai kemampuan penyusunan struktur kalimat. Data yang diambil diperoleh dari hasil tes kemampuan mengenal huruf alphabet sesuai dengan soal yang diberikan.
- b. Menyiapkan langkah-langkah dan media dalam pelaksanaan *Flash Card* yang akan diberikan kepada anak saat intervensi.
- c. Semua data yang telah dikumpulkan, dicatat dan dianalisis untuk mencari rata-rata yang dipersentasekan, setelah itu barulah digambarkan dalam bentuk grafik dan table.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2014, hlm.148) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian merupakan bagian penting dalam penelitian karena berfungsi sebagai sarana mengumpulkan data untuk menentukan keberhasilan suatu penelitian.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes mengenal huruf alphabet. Bentuk tes tersebut dapat dijadikan alat ukur untuk

Riani Rachmawati, 2016

**EFEKTIFITAS FLASH CARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA SISWA TUNARUNGU KELAS TK-A2 DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG**

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

mengetahui kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak tunarungu baik sebelum diberikan intervensi, saat intervensi dan setelah diberikan intervensi. Dengan demikian akan diketahui seberapa besar pengaruh *flash card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak tunarungu.

Instrumen dalam penelitian ini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dalam lingkup perkembangan keaksaraan.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi instrumen

Tabel kisi-kisi ini berisi tentang komponen yang akan di testkan dengan ruang lingkup huruf alphabet. Kisi-kisi merupakan sebuah rancangan awal yang dibuat sebelum langkah yang lebih lanjut dalam pembuatan instrumen. Dalam pembuatan kisi-kisi ini, peneliti mengacu pada kemampuan serta kebutuhan siswa yang dimiliki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh flas card terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf alphabet pada kata-kata fungsional yang mengandung huruf b, d, j , l dan t. Kisi-kisi instrument tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Kisi-Kisi Instrumen

Variabel Penelitian	Aspek Yang Dinilai	Sub Aspek	Indikator	Tujuan	Jenis Tes	Jumlah Soal
Kemampuan mengenal huruf alphabet	Mengenal huruf b, d, j, l, dan t	Membedakan dan Menyamakan Huruf b, d, j, l, dan t	Mengucapkan huruf b, d, j, l dan t pada kata fungsional	Siswa mampu mengucapkan huruf b, d, j, l dan t pada kata	Lisan	10

				fungsiional		
			Mengambi l huruf b, d, j, l dan t pada kata fungsiional	Siswa mampu mengambi l huruf b, d, j, l dan t pada kata fungsiional	Kinerj a	10
			Menempel kan huruf b, d, j, l dan t pada kata fungsiional	Siswa mampu mengambi l bentuk huruf b, d, j, l dan t pada kata fungsiional	Kinerj a	10

## 2. Membuat butir soal

Butir Soal disisipkan kedalam metode permainan, dimana penilaian dilakukan secara serta merta dalam kegiatan permainan, butir soal tersebut yaitu :

Tabel 3.2  
Deskripsi Butir-Butir Soal

Apek	Indikator	Jenis Tes	Butir Soal	Kriteria Penilaian		
				3	2	1

Mengenal bentuk huruf b,d,j,l, dan t	1. Mengucapkan huruf b, d, j, l dan t pada kata	Tes Lisan	Mengucapkan huruf b,d,j,l, dan t pada kata			
			1. <b>bu</b> -ku 2. <b>bo</b> -la 3. <b>da</b> -si 4. <b>do</b> -nat 5. <b>je</b> -ruk 6. <b>ja</b> -ri 7. <b>li</b> -lin 8. <b>le</b> -le 9. <b>ta</b> -li 10. <b>to</b> -pi			
	2. Mengambil huruf b, d, j, l dan t pada kata	Tes Kinerja	Mengambil huruf b,d,j,l dan t pada kata			
			11. <b>bu</b> -ku 12. <b>bo</b> -la 13. <b>da</b> -si 14. <b>do</b> -nat 15. <b>je</b> -ruk 16. <b>ja</b> -ri 17. <b>li</b> -lin 18. <b>le</b> -le 19. <b>ta</b> -li 20. <b>to</b> -pi			
	3. Menempelkan huruf b, d, j, l dan t pada kata	Tes Kinerja	Menempelkan bentuk huruf b, d, j, l dan t pada kata			

			21. <b>bu</b> -ku 22. <b>bo</b> -la 23. <b>da</b> -si 24. <b>do</b> -nat 25. <b>je</b> -ruk 26. <b>ja</b> -ri 27. <b>li</b> -lin 28. <b>le</b> -le 29. <b>ta</b> -li 30. <b>to</b> -pi			
--	--	--	---	--	--	--

### 3. Membuat kriteria penilaian

Kriteria penilaian dibuat sesuai dengan indikator yang ditetapkan dan disesuaikan dengan karakteristik anak tunarungu. Kriteria penilaian merupakan panduan dalam menentukan skor yang diperoleh. Kriteria penilaian dilakukan dengan memberikan penilaian pada setiap soal yang diberikan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Kriteria Penilaian

No	Sub Aspek	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Membedakan dan Menyaman Bentuk Huruf b, d, j, l dan t	Mengucakan bentuk huruf b, d, j, l dan t pada kata fungsional	Mendekati Jelas	3	Jika anak hampir mendekati jelas dalam mengucapkan huruf pada kata fungsional dan dapat dipahami peneliti
			Kurang	2	Jika anak



			Jelas		kurang jelas dalam mengucapkan huruf pada kata fungsional dan masih bisa dipahami
			Tidak Jelas	1	Jika anak tidak jelas sama sekali dalam mengucapkan huruf pada kata fungsional dan tidak dapat dipahami peneliti
		Mengambil huruf b, d, g, j, l dan t pada kata fungsional	Belum Mampu	1	Jika anak keliru dalam mengambil huruf pada kata fungsional
			Kurang Mampu	2	Jika anak ragu dalam mengambil huruf pada kata fungsional
			Mampu	3	Jika anak tepat dalam mengambil huruf pada kata

					fungsinal
		Menempelkan huruf b, d, g, j, l dan t pada kata fungsional	Belum Mampu	1	Jika anak keliru dalam menempelkan huruf pada kata fungsional
			Kurang Mampu	2	Jika anak ragu dalam menempelkan huruf pada kata fungsional
			Mampu	3	Jika anak tepat dalam menempelkan huruf pada kata fungsional

## H. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas instrumen penelitian. “Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur” (Sugiyono,2014, hlm.172). Dalam penelitian ini, instrumen yang diberikan berupa soal tes. Soal yang dibuat disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak tunarungu. Penelitian akan diharapkan hasilnya menjadi valid apabila ditunjang dengan menggunakan instrumen yang valid reliabel dalam tahap mengumpulkan data.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas bertujuan untuk mencari kesesuaian antara alat pengukuran dengan tujuan pengukuran. Suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur

tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Sehingga, suatu tes hasil belajar dapat dikatakan valid apabila tes tersebut betul-betul mengukur hasil belajar.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dengan teknik penilaian ahli (*judgement*). Validitas dengan teknik penilaian dari para ahli ini dilakukan untuk menentukan apakah instrument yang dibuat sesuai dengan tujuan pengajaran dan sasaran yang akan dinilai. Adapun cara untuk mengetahui validitas isi (*content validity*) yang digunakan adalah dengan teknik kecocokan para ahli yang berkecimpung dalam bidang keilmuan tertentu. Butir tes dinyatakan valid jika terdapat kecocokan antara butir dan indikator oleh mayoritas para ahli. Adapun nama-nama ahli yang memeberikan *judgement* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4  
Daftar Pemberi *Judgement*

No.	Nama	Lokasi Instansi
1.	Dr. Permanarian Somad, M.Pd	UPI
2.	Endang Rusyani, M.Pd	UPI
3.	A. Tetty Karnia R, S.Pd	SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

Skor validitas diolah dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P : Presentase

f : Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$  : Jumlah Penilai

Apabila semua item dinyatakan valid dan tidak ada yang diperbaiki maka instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Adapun hasil dari perhitungan valoditas tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5  
Hasil Validasi

No Butir Soal	Presentase	Valid / Tidak Valid	No Butir Soal	Presentase	Valid / Tidak Valid
1.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	16.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
2.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	17.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
3.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	18.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
4.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	19.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
5.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	20.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
6.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	21.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
7.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	22.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
8.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	23.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
9.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	24.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
10.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	25.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
11.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	26.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid

	= 100%			= 100%	
12.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	27.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
13.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	28.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
14.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	29.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
15.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid	30.	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan besarnya persentase adalah 100%, ini berarti bahwa butir tes dinyatakan valid karena kecocokan dengan indikator mencapai lebih besar dari 50%, dan instrument layak untuk digunakan.

### I. Teknik Pengolahan Data

Setelah memperoleh data maka langkah selanjutnya adalah mengolah data. Dalam Penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Penelitian statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif mendeskripsikan data sampel dengan tidak membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi di mana sampel diambil (Sugiyono, 2014).

Dalam penelitian ini data akan disajikan melalui tabel, grafik dan membuat perbandingan rata-rata dari A1, B dan A2. Maka dengan demikian akan terlihat seberapa kuatnya hubungan antara variabel yang ada.

Dalam penelitian ini perhitungan pengolahan data menggunakan presentasi (%). Tujuan menggunakan presentase karena akan mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan intervensi, dengan cara menghitung 100 %

$$\frac{\sum \text{tes yang dikerjakan dengan benar}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

## J. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam penelitian ini statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 207) Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Setelah terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data setiap kondisi. Menurut Sunanto dkk (2006: 68-76) menjelaskan bahwa ada dua cara dalam menganalisis data yang telah didapat selama di lapangan yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

### 1. Analisis dalam Kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi *intervensi*. Adapun komponen-komponen yang harus dianalisis diantaranya yaitu:

#### a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut. Banyaknya data dalam satu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

#### b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak. Untuk membuat garis ini dapat ditempuh dengan dua metode, yaitu metode tangan bebas (*freehand*) dan metode belah dua (*split middle*). Bila menggunakan

metode *split middle* yaitu dengan cara membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan Stabilitas/ Tingkat Stabilitas

Kecenderungan stabilitas dapat menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Adapun tingkat kestabilan data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*. Jika sebanyak 50% atau lebih data berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*, maka data tersebut dapat dikatakan stabil.

d. Jejak Data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar. Kesimpulan mengenai hal ini sama dengan yang ditunjukkan oleh analisis pada kecenderungan arah.

e. Level Stabilitas dan rentang

Rentang merupakan jarak antara pertama dengan data terakhir pada suatu kondisi yang dapat memberikan sebuah informasi. Informasi yang didapat akan sama dengan informasi dari hasil analisis mengenai perubahan level (*level change*).

f. Perubahan Level (*level change*)

Perubahan level dapat menunjukkan perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dengan data terakhir. Sementara tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama pada kondisi berikutnya.

## 2. Analisis antar Kondisi

Analisis antar kondisi dilakukan untuk melihat perubahan data antar kondisi, misalnya peneliti akan menganalisis perubahan data antar kondisi *baseline* dengan kondisi *intervensi*. Jadi sebelum melakukan analisis, peneliti harus menentukan terlebih dahulu kondisi mana yang akan dibandingkan. Untuk dapat mengetahui perubahan data antar kondisi tersebut, maka harus dilakukan analisis dari komponen-komponen berikut:

a. Variabel yang diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh *intervensi* terhadap sasaran.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi *baseline* dengan kondisi *intervensi* dapat menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh *intervensi*. Secara garis besar perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi ini kemungkinannya adalah (a) mendatar ke mendatar, (b) mendatar ke menaik, (c) mendatar ke menurun, (d) menaik ke menaik, (e) menaik ke mendatar, (f) menaik ke menurun, (g) menurun ke menaik, (h) menurun ke mendatar, (i) menurun ke menurun.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya

Dari perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi dapat dilihat efek atau pengaruh *intervensi* yang diberikan. Hal ini terlihat dari stabil atau tidaknya data yang terdapat pada kondisi *baseline* dan data pada kondisi *intervensi*. Data yang dapat dikatakan stabil bila menunjukkan arah mendatar, menaik, dan menurun yang konsisten.

d. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada data kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (*intervensi*). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh *intervensi*.



e. Data yang tumpang tindih (*overlap*)

Data *overlap* menunjukkan data tumpang tindih. Artinya terjadi data yang sama pada kedua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada dua kondisi tersebut. Semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguat dugaan tidak adanya perubahan perilaku subjek pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi *intevensi*, maka diketahui bahwa pengaruh *intervensi* terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakini.

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

- 1) Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-1*.
- 2) Menskor hasil penilaian pada kondisi *treatment/ intervensi*.
- 3) Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-2*.
- 4) Membuat table penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1, intervensi* dan *baseline-2*.
- 5) Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1*, skor *intervensi* dan skor *baseline-2*.
- 6) Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan kemampuan dalam peningkatan penyusunan struktur kalimat siswa tunarungu yang terjadi dari tiga fase.