

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Definisi konsep variabel penelitian, serta definisi operasional variabel penelitian, sebagai berikut.

1. Definisi Konsep Variabel Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 38) menyimpulkan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”. Variabel pada penelitian ini dibagi menjadi:

a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Sugiyono (2013, hlm. 39) mengatakan bahwa “variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).”. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *adobe flash* dengan kartu bergambar.

Media *adobe flash* adalah media pembelajaran visual yang dalam penggunaannya menggunakan program. Media *adobe flash* ini dapat dibuat menjadi berbagai macam variasi tampilan media, yang dapat mengombinasikan gambar, video, animasi bergerak, tulisan, dan desain-desain lainnya yang mampu membuat hasil pembuatannya menjadi lebih menarik sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dengan menggunakan *action script* yang dibuat melalui *adobe flash*. Darmawan (2015, hlm. 115) mengatakan bahwa, “*action script* inilah program yang dibuat melalui *flash* bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, termasuk untuk mengembangkan program pembelajaran dengan bantuan komputer”.

Sedangkan pengertian media kartu bergambar adalah media pembelajaran visual yang dalam penggunaannya tidak menggunakan program. Media kartu bergambar (*flash card*) menyuguhkan pesan visual yang tidak bergerak, yaitu dalam bentuk cetak. Dalam tampilan media kartu bergambar ini, dapat

dikombinasikan dengan tulisan, serta dapat memilih warna-warna yang sesuai dan cocok dengan konten lain yang terdapat dalam kartu bergambar tersebut. Gambar yang ditampilkan beserta dengan tulisan dan warna yang menarik ini dapat membuat anak mampu menyambungkan pesan yang terdapat dalam gambar dan tulisan, serta warna yang terdapat di dalamnya dapat menarik perhatian anak dan meningkatkan keinginan untuk belajar. Hal ini didukung oleh Arsyad (2011, hl. 119) yang mengatakan bahwa, “gambar garis dapat digunakan pada media *flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada yang berhubungan dengan gambar itu)”.

b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Sugiyono (2013, hlm. 39) mengatakan bahwa “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan berwudu.

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* adalah kesanggupan/kecakapan melakukan sesuatu. Sedangkan Amiruddin (2013, hlm.2) mengatakan bahwa “wudlu adalah bentuk taharah (bersuci) untuk menghilangkan hadas kecil dengan mencuci dan mengusap sebagian anggota badan berdasarkan contoh Rasulullah Saw”.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berwudu adalah kesanggupan/kecakapan seseorang untuk melakukan suatu bentuk dari bersuci dengan tujuan untuk menghilangkan hadas kecil dengan mencuci dan mengusap sebagian anggota badan yang dilakukan berdasarkan contoh Rasulullah Saw.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel bebas dan terikat, sebagai berikut.

a. Variabel Bebas

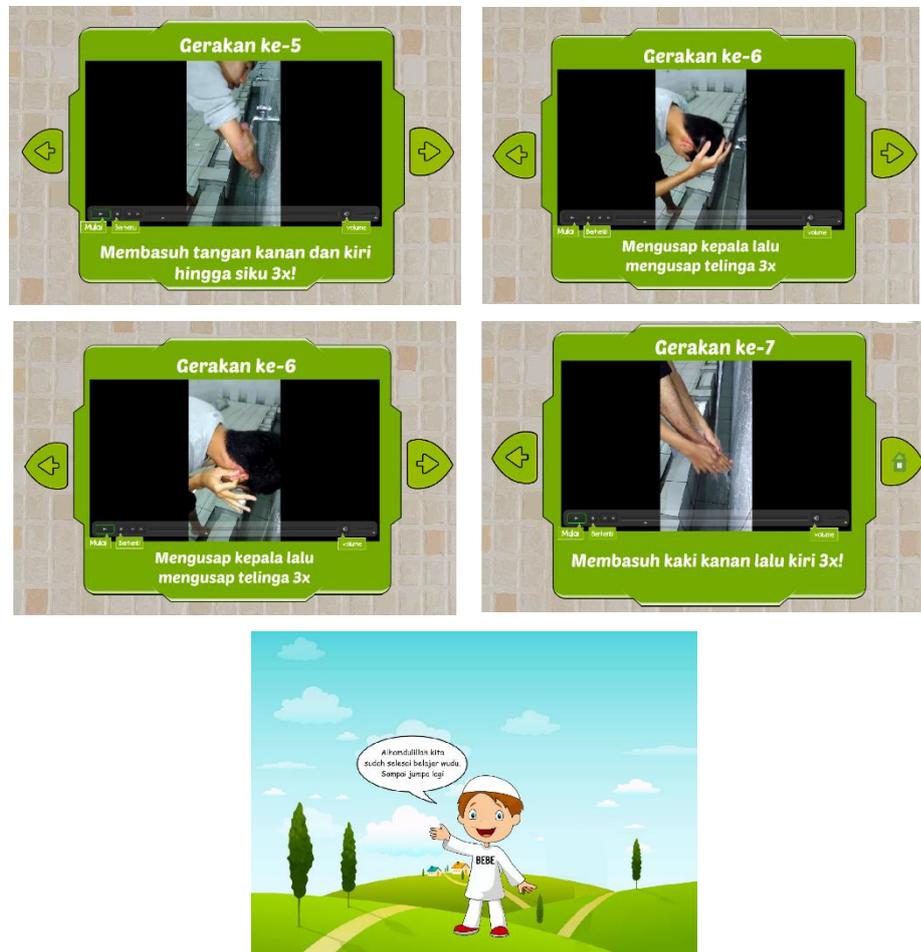
Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *adobe flash* dengan media kartu bergambar. Media *adobe flash* adalah suatu media visual yang berbasis program, yang dapat menampilkan video sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang memudahkan anak untuk belajar, terutama anak-anak tunarungu yang mengoptimalkan fungsi indera pengelihatannya (visual) untuk

menangkap pesan-pesan yang diterima dari lingkungannya. Selain itu, media *adobe flash* ini dapat mengombinasikan antara video, gambar, animasi bergerak, tulisan, suara, dsb., dalam membuat media pembelajaran visual yang menarik dan menumbuhkan semangat anak untuk belajar. Berikut ini langkah-langkah penggunaan media *adobe flash* dalam penelitian ini:

- 1) Subjek dibimbing untuk membuka aplikasi *adobe flash* untuk membuka media pembelajaran berwudu dengan mengklik dua kali pada *icon* media tersebut.
- 2) Subjek dibimbing untuk mengamati tampilan media *adobe flash* yang berisikan gambar dan tulisan.
- 3) Subjek dibimbing untuk menangkap dan memahami isi dari setiap *slide* yang berisi video dan lainnya mengenai tata cara berwudu pada media *adobe flash*.
- 4) Subjek dibimbing untuk mengulang atau mengikuti tata cara berwudu yang sudah dilihat dalam *slide* tersebut dengan mempraktekkannya di depan kelas.

Berikut ini tampilan pada media *adobe flash* mengenai materi berwudu:





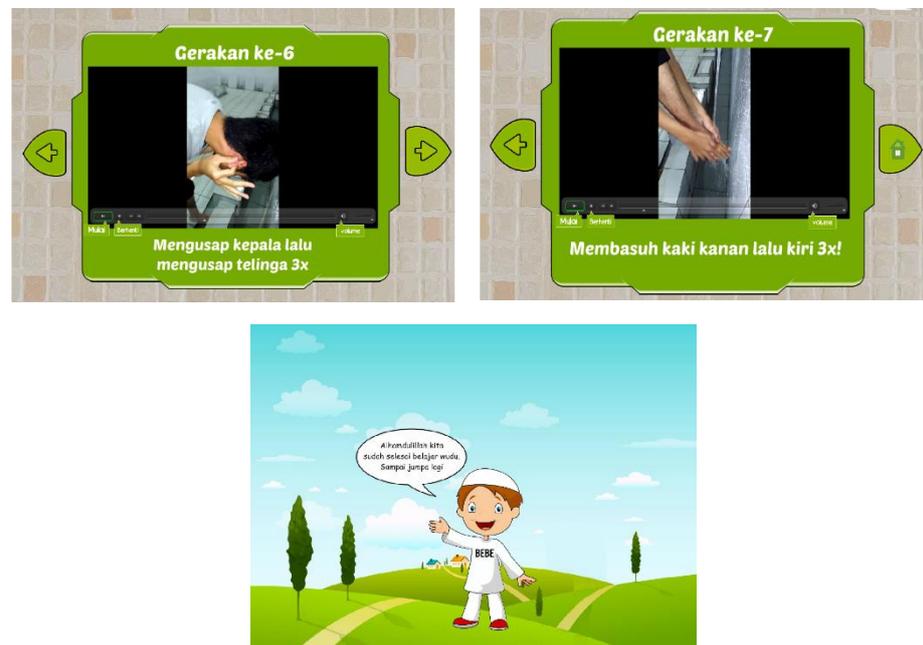
Gambar 3.1 Contoh *Screenshot* Media *Adobe Flash* Materi Berwudu

Kartu bergambar adalah media pembelajaran visual yang berbentuk dua dimensi yang dalam penggunaannya tidak menggunakan program, serta menyajikan kombinasi antara gambar, tulisan, serta perpaduan warna yang memudahkan pembelajaran juga bagi anak tunarungu yang mengoptimalkan indera penglihatan (visual) sebagai penerima pesan dari lingkungannya. Media kartu bergambar ini menjadi salah satu alternatif bagi media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keinginan anak untuk belajar, terutama belajar mengenai materi berwudu. Berikut ini langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar dalam penelitian ini:

- 1) Subjek dibimbing untuk mengamati *cover* berupa gambar dan tulisan yang ada pada kartu bergambar.
- 2) Subjek dibimbing untuk mengamati gambar, tulisan, dan isi dari dari kartu bergambar pada setiap *slide*.
- 3) Subjek dibimbing untuk memahami isi dari setiap kartu bergambar yang berisi materi tata cara berwudu.
- 4) Subjek diminta untuk menyampaikan atau mempraktekkan tata cara berwudu yang sudah diamati dan dibaca pada setiap *slide* media kartu bergambar.

Berikut ini tampilan media kartu bergambar yang dicetak sama dengan media *adobe flash* dan dengan konten materi yang sama:





Gambar 3.2 Contoh *Screenshot* Media Kartu Bergambar Materi Berwudu

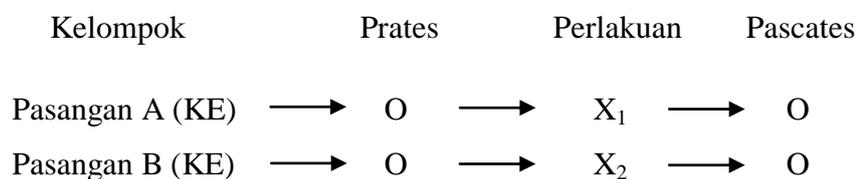
b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan berwudu. Kemampuan berwudu pada penelitian ini adalah gerakan berwudu yang sesuai dengan contoh Rasulullah Saw. Dalam penelitian ini indikator yang diharapkan dapat terbentuk pada anak yaitu mempraktekkan gerakan berwudu dengan benar dan gerakan berwudu dengan berurutan. Berikut ini gerakan yang akan digunakan dalam penelitian:

- 1) Membasuh tangan
- 2) Berkumur
- 3) Menghirup air
- 4) Membasuh wajah
- 5) Membasuh tangan hingga siku
- 6) Mengusap kepala
- 7) Mengusap telinga
- 8) Membasuh kaki

B. Metode Penelitian

Arikunto (2013, hlm.203) mengemukakan bahwa, “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain dari metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kelompok perbandingan pretes-pascates berpasangan (*Matching pretest-posttest comparison group design*). Berikut ini pola desain tersebut (Sukmadinata, 2005, hlm.208):



Matching pretest-posttest comparison group design ini memberikan tes awal (prates), kemudian memberikan perlakuan kepada masing-masing kelompok. Setelah itu diberikan tes akhir (pascates). Perlakuan masing-masing kelompok merupakan perlakuan yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, pasangan A diberikan perlakuan dengan menggunakan media *adobe flash*, sedangkan pasangan B diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu bergambar. Hasil dari tes akhir yang merupakan tes yang dilakukan saat sampel kondisinya sudah diberikan perlakuan yang berbeda diperbandingkan.

C. Populasi dan Sampel

Populasi serta sampel penelitian akan dijelaskan, sebagai berikut.

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2013, hlm.173) mengatakan bahwa, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Pada penelitian ini, populasi yang diambil oleh peneliti yaitu siswa tunarungu SDLB di SLB B Sumbersari, Kota Bandung.

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2013, hlm. 174) mengatakan bahwa, “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sampel yang diteliti yakni siswa tunarungu kelas I dan II SDLB di SLB B Sumbersari Kota Bandung. Siswa tunarungu kelas I diambil empat orang dan kelas II pun diambil empat orang, sehingga sampel penelitian berjumlah delapan orang. Kedelapan anak tunarungu tersebut memiliki tingkat kemampuan yang hampir sama. Berikut daftar sampel dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Data Sampel Penelitian

No.	Inisial Nama Sampel	Kelas
1	MRA	1
2	GPR	
3	ZAA	
4	DI	
5	AAJ	2
6	MYP	
7	MN	
8	ZI	

D. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2013, 102) mengemukakan bahwa “jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variable penelitian”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan (praktek). Tes perbuatan tersebut sesuai dengan materi yang terdapat dalam media *adobe flash* dan kartu bergambar yang digunakan dalam intervensi.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrument penelitian ini antara lain:

1. Membuat Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berwudu

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan	No. Soal	Banyak Soal
Kemampuan berwudu anak tunarungu	Mendemonstrasikan wudu	Melakukan setiap gerakan wudu dengan benar	Anak dapat melakukan setiap gerakan wudu dengan benar	1-8	8
		Melakukan gerakan wudu secara berurutan	Anak dapat melakukan gerakan wudu secara berurutan	9-16	8
Jumlah					16

2. Menyusun Butir Soal

Pembuatan butir soal diturunkan dan disesuaikan dari indikator dan tujuan yang sudah dirancang dalam kisi-kisi instrument.

Tabel 3.3

Butir Soal Penelitian

No.	Indikator	Tujuan	Butir Soal
1.	Melakukan setiap gerakan wudu dengan benar	Anak dapat melakukan setiap gerakan wudu dengan benar	<p>Praktekkanlah gerakan wudu berikut ini dengan benar sesuai dengan perintah!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membasuh tangan 2. Berkumur 3. Menghirup air 4. Membasuh wajah 5. Membasuh tangan hingga siku 6. Mengusap kepala 7. Mengusap telinga 8. Membasuh kaki

2.	Melakukan gerakan wudu secara berurutan	Anak dapat melakukan gerakan wudu secara berurutan	Praktekkanlah gerakan wudu yang berurutan dari awal hingga akhir dengan benar, mulai dari gerakan: <ol style="list-style-type: none"> 9. Membasuh tangan, 10. Berkumur, 11. Menghirup air, 12. Membasuh wajah, 13. Membasuh tangan hingga siku, 14. Mengusap kepala, 15. Mengusap telinga, hingga 16. Membasuh kaki.
----	---	--	--

3. Membuat Kriteria Penilaian

Berikut kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini.

- a. Melakukan setiap gerakan wudu dengan benar

Kriteria penilaian butir soal no.1-8.

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Butir Soal No.1-8

Nilai			
0	1	2	3
Anak tidak memiliki kemauan dan kemampuan untuk melaksanakan instruksi.	Anak memiliki kemauan untuk melakukan instruksi, tetapi anak tidak mampu melaksanakan instruksi dengan benar,	Anak melaksanakan instruksi dengan usahanya, tetapi anak kesulitan dalam melaksanakannya sehingga instruksi dilaksanakan	Anak sudah mampu melaksanakan instruksi secara mandiri dengan cepat, dan benar dengan melakukan setiap gerakan sebanyak tiga

	sehingga instruksi dilaksanakan dengan bantuan yang banyak.	tidak sempurna dan memerlukan sedikit bantuan yang dapat mempermudah usaha anak.	kali serta menyempurnakan setiap bagian masing-masing gerakan.
--	---	--	--

- b. Melakukan gerakan wudu secara berurutan

Kriteria penilaian butir soal no. 9-16.

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Butir Soal No. 9-16

Nilai			
0	1	2	3
Tidak mampu melakukan gerakan wudu sesuai urutannya walaupun dengan isyarat pengingat.	Melakukan gerakan wudu yang tidak sesuai dengan urutannya, tetapi membutuhkan lebih dari satu kali isyarat pengingat sebagai bantuan untuk mampu mengoreksi gerakan wudu yang sesuai dengan urutannya.	Melakukan gerakan wudu yang tidak sesuai dengan urutannya, tetapi dengan satu kali isyarat pengingat sebagai bantuan sudah mampu mengoreksi gerakan wudu sesuai dengan urutannya.	Melakukan gerakan wudu sesuai urutannya tanpa bantuan

E. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistika non parametrik dengan menggunakan pengujian Mann-Whitney.

Riandini Nuraini, 2017

PERBANDINGAN MEDIA ADOBE FLASH DENGAN KARTU BERGAMBAR PADA KEMAMPUAN BERWUDU ANAK TUNARUNGU

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

Susetyo (2014, hlm. 236) mengemukakan bahwa, “Uji Mann-Whitney atau U-tes digunakan untuk menguji dua kelompok independen atau saling bebas yang ditarik dari suatu populasi”. Adapun langkah-langkah uji Mann-Whitney (Susetyo, 2014, hlm. 236) sebagai berikut:

1. Menggabungkan data kelompok 1 dan kelompok 2, kemudian memberi ranking pada data terkecil hingga data terbesar atau sebaliknya. Data terkecil diberi urutan atau ranking 1, data berikutnya diberikan urutan atau ranking 2 dan seterusnya.
 Dalam pemberian ini diperhatikan tanda aljabar negatif, ranking terendah diberikan pada bilangan negatif terbesar.
2. Hitunglah jumlah ranking pada masing-masing kelompok data.
3. Jumlah ranking yang terkecil diambil atau U dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis dengan melakukan perbandingan tabel yang dibuat khusus untuk uji Mann-Whitney.

Rumus yang digunakan untuk menghitung U untuk sampel kecil (Susetyo, 2014, hlm. 236) adalah:

$$U = n_1n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

Ekivalen dengan

$$U = n_1n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

di mana:

R_1 = jumlah ranking dengan ukuran sampel n_1

R_2 = jumlah ranking dengan ukuran sampel n_2

Harga U dipilih yang terkecil dari hasil perhitungan pada masing-masing kelompok 1 dan kelompok 2.

Taraf nyata atau taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$

Kriteria penolakan H_0 untuk satu sisi jika $U_{hitung} \leq U_{tabel}$ yang dirumuskan dengan harga peluang (p) dibandingkan dengan taraf nyata yang ditentukan.