

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen yang terdapat pada penelitian. Pembahasan tentang variabel penelitian meliputi definisi konsep variabel penelitian, dan definisi operasional variabel penelitian.

1. Definisi Konsep Variabel Penelitian

Menurut Hatimah dkk (2007, hlm. 67) secara teoritis “variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai akibat seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain, atau satu objek dengan objek lain.” Variabel pada penelitian ini dibagi menjadi variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Menurut Cresswell (2013, hlm. 77) menyebutkan bahwa “variabel bebas merupakan variabel-variabel yang (mungkin) menyebabkan, mempengaruhi, atau berefek pada outcome. Variabel-variabel ini juga dikenal dengan istilah variabel – variabel *treatmen*, *manipulated*, *antecedent*, atau *predictor*.” Variabel bebas atau variabel independennya pada penelitian ini adalah penerapan strategi *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar.

Strategi pembelajaran *think talk write* adalah strategi yang menstimulus anak tunarungu untuk berpikir, berbicara, dan menulis adalah salah satu bentuk aktivitas belajar mengajar yang memberikan peluang kepada anak untuk berpartisipasi aktif. Strategi ini sudah banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pemahaman anak dalam mata pelajaran tertentu, namun strategi *think talk write* yang diterapkan peneliti dalam penelitian ini adalah strategi *think talk write* yang dimodifikasi dalam tahap pelaksanaannya akan tetapi tidak menghilangkan esensi 3 aspek penting dari strategi tersebut yaitu *think*, *talk* dan *write*, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan juga kemampuan anak tunarungu.

Media yang digunakan adalah media *puzzle* huruf bergambar merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dibuat untuk mengoptimalkan penerapan strategi pembelajaran yang direncanakan, media ini terdiri dari 10 gambar yang dibagian bawahnya terdapat *space* untuk menempelkan huruf yang dapat di bongkar pasang.

b. Variabel Terikat

Menurut Hatimak dkk (2007, hlm. 68) menyebutkan bahwa “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata benda.

Menurut Abdurrahman (2010, hlm. 186) “semakin berkembangnya perbendaharaan kata, anak akan belajar membedakan berbagai jenis kata yang merujuk berbagai objek dan hubungan antar-antar objek tersebut.” Kosakata anak tunarungu yang masih sangat minim perlu ditingkatkan agar anak mampu mengoptimalkan komunikasinya di lingkungan sekitar.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar. Adapun tahap menggunakan media *puzzle* huruf bergambar pada strategi pembelajaran *think talk write* sebagai berikut:

- 1) Mengenalkan bagian-bagian media pembelajaran kepada anak, dari mulai gambar yang terdapat dalam media, lalu *puzzle* huruf yang bisa di bongkar pasang pada media.
- 2) Anak ditunjukkan 3 gambar benda misalnya penghapus, pensil, dan ember. Guru menjelaskan fungsi secara sederhana dari masing-masing benda disertai namanya dengan menggunakan komunikasi total, kemudian tahap selanjutnya anak menunjuk benda sesuai dengan instruksi atau pertanyaan dari guru misalnya “tunjukkan gambar ember!” maka anak akan menunjuk salah satu gambar sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Proses tersebut termasuk dalam bagian *think* yaitu anak menyimak dengan seksama dengan bantuan media visual, dan anak juga berpikir dengan menunjukkan gambar benda sesuai dengan yang diinstruksikan.
- 3) Tahap selanjutnya *talk* yaitu berbicara. Anak bersama-sama dengan guru menempelkan gambar pada media atau 3 gambar yang sudah ditempelkan sebelumnya dilepaskan 2 gambar hingga hanya tersisa 1 gambar saja, selanjutnya guru bertanya sesuai gambar misalnya “kemanakah kamu membuang sampah?” lalu anak mengucapkan nama gambar tersebut baik secara oral dan isyarat.
- 4) Tahap terakhir yaitu menuliskan atau *write*, pada tahap ini sebelum anak menulis nama bendanya, anak dengan bimbingan guru bersama-sama menyusun potongan *puzzle* huruf

hingga membentuk kata dalam media tersebut kemudian anak menuliskan di buku masing-masing nama kosakata benda berdasarkan gambar yang sudah ditunjukkan. Pada tahap awal anak bisa saja mengimitasi dari *puzzle* huruf yang telah disusun, sehingga guru sebelum proses anak menulis perlu melepaskan potongan *puzzle* huruf yang terdapat dalam media.

Berikut ini contoh tampilan media *puzzle* huruf bergambar mengenai materi tentang penguasaan kosakata benda.



Gambar 3.1 Media *Puzzle* Huruf Bergambar

Penerapan strategi pembelajaran *think talk write* menggunakan media visual yaitu media *puzzle* huruf bergambar akan membantu anak tunarungu untuk lebih memahami kosakata yang dijelaskan oleh guru.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu. Kosakata merupakan pondasi seseorang untuk mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Memiliki kosakata saja tidak cukup karena diperlukan pemahaman tentang kosakata itu sendiri, sehingga individu mengetahui makna kosakata yang diucapkannya. Kosakata yang digunakan pada penelitian ini dibatasi pada 10 kosakata benda yaitu kosakata benda alat tulis dan alat kebersihan. Adapun 10 kata benda yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penghapus
- 2) Pensil
- 3) Penggaris
- 4) Tempat pensil
- 5) Gunting

- 6) Tempat sampah
- 7) Ember
- 8) Sapu
- 9) Kemoceng
- 10) Lap

Mengukur ketercapaian meningkatnya penguasaan kosakata benda pada penelitian ini, maka dibuat 3 aspek *think talk write* dengan indikatornya sebagai berikut :

- 1) Kemampuan berpikir (*think*) dengan menunjukkan kosakata benda alat tulis dan alat kebersihan.
- 2) Kemampuan berbicara (*talk*) dengan mengucapkan kosakata benda sesuai dengan fungsinya.
- 3) Kemampuan menulis (*write*) dengan melengkapi kalimat menggunakan kosakata benda yang tepat.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat menentukan dalam menghimpun data yang diperlukan dalam penelitian. Tujuannya adalah memperoleh gambaran pemecahan masalah dari suatu masalah yang sedang diteliti agar mencapai tujuan yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen menurut Gravetter & Forzano (2012, hlm. 248) mengemukakan bahwa “*the goal of the experimental strategy is to establish the existence of a cause-and-effect relationship between two variables.*” Pernyataan tersebut menjelaskan tujuan penelitian dengan menggunakan eksperimen adalah untuk menetapkan penyebab dan akibat dalam hubungan antara dua variabel.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian tersebut merupakan desain penelitian diberikan pada suatu kelompok individu itu saja, tanpa adanya pembanding. Penelitian ini terdapat (*pre-test*) yaitu mengetahui sejauh mana kondisi awal kemampuan setiap anak sebelum diberikan perlakuan (O_1), lalu diberi perlakuan (X) dan setelah mendapat perlakuan maka akan diberi test akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan (O_2). Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan setelah diberi perlakuan, desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$

Campbell & Stanley (1963, hlm. 7)

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = perlakuan

Langkah-langkah yang dilakukan pada pelaksanaan *pre-test post-test design* ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menetapkan subjek penelitian yaitu di kelas IV SDLB di SLB Negeri B Garut.
2. Peneliti melakukan *pre-test* (O_1) dengan instrumen penelitian yang mencakup 3 aspek yaitu *think* (kemampuan menyimak), *talk* (kemampuan berbicara), dan *write* (kemampuan menulis), hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak-siswi di kelas IV SDLB. *Pre-test* dilakukan sebanyak 1 kali untuk mengetahui sejauh mana hasil perbedaan dari setiap pelaksanaan *pre-test* tersebut.
3. Selanjutnya peneliti melaksanakan *treatmen* atau perlakuan (X) dengan strategi pembelajaran *think talk write* dengan menggunakan media *puzzle* huruf bergambar. *Treatmen* dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, dengan setiap pertemuannya diberikan sebanyak 5 kosakata benda.
4. Setelah 6 kali *treatmen* dilaksanakan, peneliti melakukan *post-test* sebanyak 1 kali untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menguasai kosakata benda alat tulis dan alat kebersihan.
5. Membandingkan antara O_1 dan O_2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang muncul sebagai pengaruh dari perlakuan atau *treatmen* (X) yang diberikan.

Ria Megantari, 2017

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE DENGAN MEDIA PUZZLE HURUF BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA PADA ANAK TUNARUNGU

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

6. Menganalisis data dengan statistik non parametrik, menggunakan uji *Wilcoxon* untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.
7. Menarik kesimpulan.

C. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri B Garut yang berada di kabupaten Garut. Peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut, karena terdapat permasalahan yang akan diteliti yaitu anak belum menguasai kosakata serta belum digunakannya strategi pembelajaran *think talk write* dengan menggunakan media *puzzle* huruf bergambar dalam pembelajarannya untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu.

2. Populasi Penelitian

Populasi menurut Arikunto (2013, hlm. 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Menurut Bungin (Siregar, 2013, hlm. 30) menyatakan bahwa “populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. Objek objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.”

Berdasarkan pengertian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang tidak hanya manusia, akan tetapi juga meliputi data-data dan karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah anak tunarungu jenjang kelas SDLB-B di SLB Negeri B. Populasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Data Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	I	2 orang
2	II	7 orang
3	III	5 orang
4	IV	6 orang

5	V	3 orang
6	VI	3 orang
Jumlah Keseluruhan		26 orang

3. Sampel Penelitian

Sampel menurut Bungin (2005, hlm. 112) ”sampel adalah sebagian dari yang ada di dalam populasi.” Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *random sampling*. Menurut Creswell (2009, hlm. 148) menyatakan bahwa “*with randomization, a representative sample from a population provides the ability to generalize to a population.*” Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dengan pengacakan sampel representatif dari populasi yang memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Pengambilan sampel dari populasi anak di jenjang kelas SDLB yang berjumlah 26 orang, kemudian dilakukan pengambilan sampel dengan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 124) “*Sampling purposive* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian ini adalah seluruh anak tunarungu kelas IV SDLB di SLB Negeri B yang berjumlah 6 orang. Data sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Data Sampel Penelitian

No	Nama	Usia
1	AR	10 tahun
2	DR	9 tahun
3	DS	10 tahun
4	FR	10 tahun
5	RG	10 tahun
6	VD	11 tahun

D. Prosedur Penelitian

Ria Megantari, 2017

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE DENGAN MEDIA PUZZLE HURUF BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA PADA ANAK TUNARUNGU

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

Berikut Prosedur penelitian yang dilaksanakan peneliti:

1. Melakukan studi pendahuluan seperti observasi proses pembelajaran di beberapa kelas dan wawancara pada beberapa guru di SLB Negeri B Garut.
2. Membuat proposal penelitian.
3. Mengikuti seminar proposal penelitian.
4. Mengurus surat pengangkatan dosen pembimbing melalui surat pengantar dari jurusan Pendidikan Khusus (PKh) kepada dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP).
5. Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari FIP ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol).
6. Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari Kesbangpol ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (Disdik Jabar).
7. Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari Disdik Jabar ke SLB Negeri B Garut.
8. Menyusun skripsi Bab 1 sampai Bab 3 termasuk instrumen penelitian.
9. Melakukan validitas instrumen penelitian (*expert judgement*) pada 5 orang penilai ahli.
10. Menghitung hasil validitas instrumen penelitian.
11. Mengurus surat perizinan untuk melakukan uji coba instrumen (reliabilitas) di SLB Negeri Cicendo.
12. Melakukan uji coba instrumen penelitian (reliabilitas) di kelas IV SLB Negeri Cicendo.
13. Menghitung hasil reliabilitas instrumen penelitian.
14. Melaksanakan penelitian di kelas IV SDLB di SLB Negeri B Garut.
15. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.
16. Menyusun skripsi Bab 4 sampai Bab 5.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011, hlm. 148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan, tes lisan dan tes tulis. Menurut Susetyo (2015, hlm. 2) menyatakan bahwa “tes sebagai alat bantu mengukur berisikan serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dijawab, dikerjakan atau dilaksanakan oleh responden yang dites”. Terdapat 3 ruang lingkup

Ria Megantari, 2017

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE DENGAN MEDIA PUZZLE HURUF BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA PADA ANAK TUNARUNGU

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

yang diukur dalam penelitian ini yaitu *think* diukur menggunakan instrumen tes perbuatan, *talk* diukur menggunakan instrumen tes lisan, dan *write* diukur menggunakan tes tulis.

Adapun langkah-langkah menyusun instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Membuat Kisi – kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen merupakan indikator yang akan dicatat, diamati dan ditetapkan pada butir instrumen yang sesuai dengan variabel penelitian. Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penguasaan Kosakata Benda

Variabel Penelitian	Aspek Yang Dinilai	Indikator Pencapaian	Tujuan	Jenis Tes	No. Soal	
Penguasaan Kosakata Benda	Kemampuan Berpikir (<i>Think</i>)	Menunjukkan kosakata gambar benda alat tulis dan kosakata gambar benda alat Kebersihan	Anak dapat menunjukkan kosakata gambar benda alat tulis dengan kosakata gambar benda alat kebersihan	Perbuatan	1-10	b. M enyusu n Butir Soal P enyusun an butir soal disesuai kan dengan indikato r dan tujuan yang telah ditentuk
	Kemampuan Berbicara (<i>Talk</i>)	Mengucapkan nama benda sesuai dengan fungsinya	Anak dapat mengucapkan nama benda sesuai dengan fungsinya	Lisan	11-20	
	Kemampuan Menulis (<i>Write</i>)	Melengkapi kalimat dengan kosakata benda yang tepat	Melengkapi kalimat dengan kosakata benda yang tepat	Tulis	21-30	

an dalam kisi-kisi. Jumlah butir soal yang diberikan keseluruhan adalah 30 soal dengan tiap Ria Megantari, 2017

aspek kemampuannya *think* 10 soal, aspek kemampuan *talk* 10 soal dan aspek kemampuan *write* 10 soal.

c. Membuat Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Kemampuan Menyimak (*think*)

Menunjukkan kosakata gambar benda alat tulis dan kosakata gambar benda alat kebersihan.

Soal nomor 1-10

Tabel 3.4
Penilaian *Think*

Nilai	Keterangan
0	Jika jawaban salah
1	Jika jawaban benar

2) Kemampuan Berbicara (*Talk*)

Mengucapkan nama benda sesuai dengan fungsinya

Soal nomor 11-20

Tabel 3.5
Penilaian *Talk*

Nilai	Keterangan
0	Tidak mampu mengucapkan dan tidak memahami nama benda sesuai dengan fungsinya
1	Tidak mampu mengucapkan namun memahami nama benda sesuai dengan fungsinya
2	Mampu mengucapkan walaupun terbata-bata dan memahami nama benda sesuai dengan fungsinya
3	Mampu mengucapkan nama benda secara jelas dan memahami nama benda sesuai dengan fungsinya

3) Kemampuan Menulis (*Write*)

Melengkapi kalimat dengan kosakata benda yang tepat

Soal nomor 21-30

Tabel 3.6
Penilaian *Write*

Nilai	Keterangan
-------	------------

0	Jika jawaban salah
1	Jika jawaban benar

Nilai akhir :

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \dots\dots$$

Keterangan :

Skor Maksimal : 50

d. Pembuatan RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini dibuat sebagai acuan dalam mengajar didalam kelas. RPP yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat dalam lampiran.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini bertujuan untuk menjelaskan dan menjawab permasalahan secara objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan tes. Menurut Susetyo (2015, hlm. 2) bahwa “tes adalah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan, kecakapan individu pada aspek tertentu, baik yang tampak maupun yang tidak tampak dan hasilnya berupa angka atau skor”. Tes yang dilakukan berupa tes perbuatan, tes lisan dan tes tulis dimana hal ini dilakukan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata pada saat pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*.

Data yang diteliti diambil dari hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* yang dilakukan setelah diberikan perlakuan dengan penilaian sesuai dengan kriteria penilaian yang telah dibuat. Setelah semua data terkumpul kemudian masing-masing komponen dijumlahkan untuk menghitung pemerolehan skor yang didapatkan.

F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*. Menurut Susetyo (2014, hlm. 228) menjelaskan bahwa “uji *Wilcoxon* merupakan metode statistika yang dipergunakan untuk menguji perbedaan 2 buah data yang berpasangan,

maka jumlah sampel datanya selalu sama banyaknya”. Berikut langkah-langkah uji Wilcoxon (Susetyo, 2014, hlm. 228) :

- 1) Memberi harga mutlak pada setiap selisih pasangan data (X-Y). Harga mutlak diberikan dari yang terkecil hingga yang terbesar atau sebaliknya. Harga mutlak terkecil diberi nomor urut atau ranking 1, kemudian selisih yang berikutnya diberikan nomor urut atau ranking 2 dan seterusnya.
- 2) Setiap selisih pasangan (X-Y) diberikan tanda positif dan negatif.
- 3) Hitunglah jumlah ranking yang bertanda positif dan negatif.
- 4) Selisih tanda ranking yang terkecil atau sesuai dengan arah hipotesis, diambil sebagai harga mutlak dan diberi huruf J. Harga mutlak yang terkecil atau J dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis dengan melakukan perbandingan dengan tabel yang dibuat khusus untuk uji Wilcoxon.

Menguji hipotesis dipergunakan taraf signifikansi (nyata) $\alpha = 0,05$ atau $\alpha = 0,01$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan harga mutlak J yang dipilih dengan harga mutlak J pada taraf nyata tertentu, maka H_0 diterima atau ditolak. Hipotesis penelitian yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

- H_1 : Penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar memberikan pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu.
- H_0 : Penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar tidak memberikan pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu.