

## **BAB III**

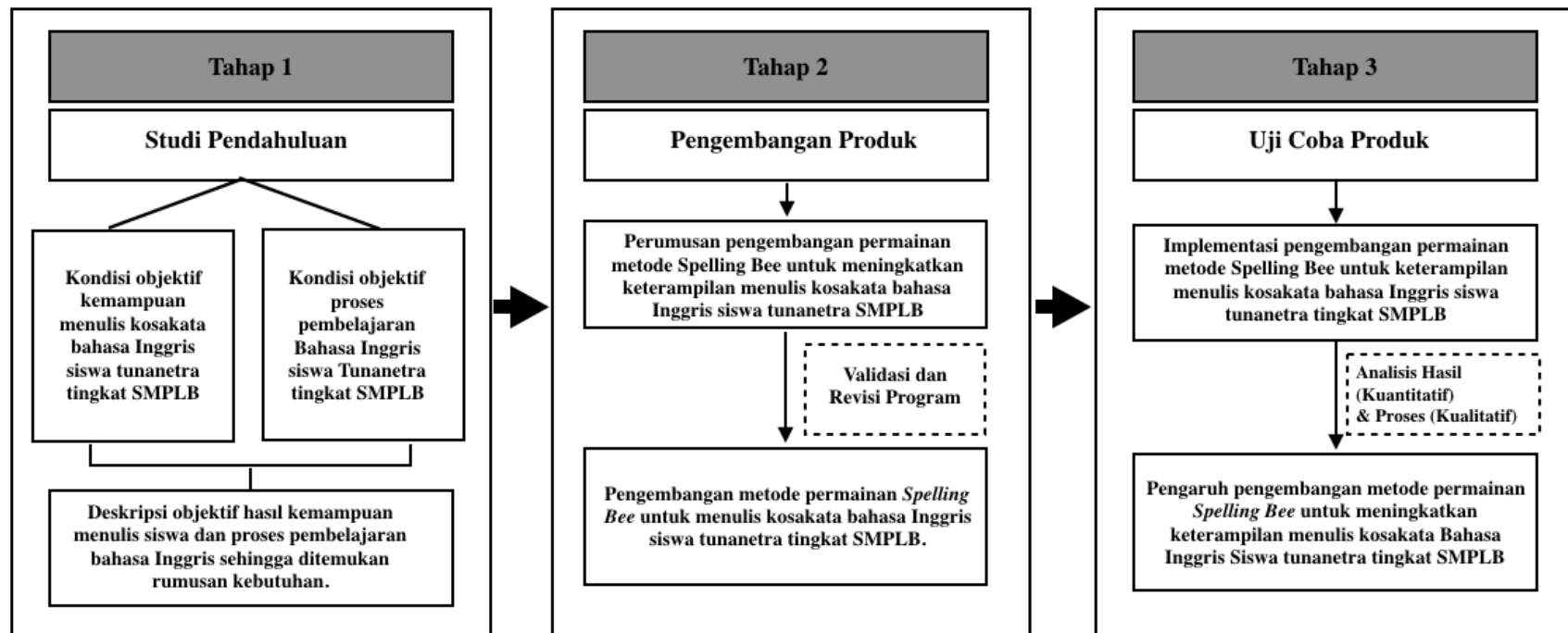
### **METODE PENELITIAN**

Bab ini memaparkan mengenai rancangan penelitian tentang pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB. Bab ini akan membahas dan memaparkan mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data dan analisis data yang akan digunakan dalam penelitian.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan produk dalam bentuk pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB. Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah penelitian, maka desain penelitian yang dipakai adalah penelitian dengan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg & Gall (1989, p. 772) R&D dalam pendidikan sering kemudian disebut *Research-Based Development* atau pengembangan berbasis penelitian yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Dalam penjelasannya, produk-produk pendidikan tidak hanya berupa materi, seperti buku pelajaran, video pembelajaran, dan lain-lain, tetapi juga termasuk untuk merujuk cara-cara dan proses-proses pembelajaran yang telah ada misalnya, metode pembelajaran atau metode pengorganisasian pembelajaran.

Desain penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris bagi siswa tunanetra tingkat SMPLB ini memodifikasi langkah penelitian yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2008, p. 184) yang terdiri dari tiga langkah, yaitu: 1) tahap studi pendahuluan, 2) tahap pengembangan, 3) tahap pengujian. Berikut adalah gambaran tahapan penelitian yang dapat di lihat pada bagan dibawah ini:



Bagan 3. 1. Tahapan dalam penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan dan tahap uji coba. Adapun penjelasan dari setiap tahap, sebagai berikut.

a. Tahap pertama

Pada tahap pertama merupakan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi objektif kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB dan proses kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Adapun informasi yang akan digali dalam tahap pertama ini adalah sejauh mana kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris dengan cara menganalisis kesulitan yang dihadapi oleh siswa saat menulis kosakata bahasa Inggris dan ada tidaknya metode menulis khusus yang diajarkan di sekolah. Berdasarkan kebutuhan data tersebut maka metode yang digunakan yaitu kualitatif. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif, sehingga diperoleh gambaran yang utuh terkait masalah yang digali untuk memberikan kontribusi terhadap pembuatan rumusan pengembangan metode keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris bagi siswa tunanetra tingkat SMPLB.

b. Tahap kedua

Tahap kedua merupakan tahapan pengembangan produk, yaitu, pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB. Tahapan kedua ini dimulai dengan mengkaji beberapa referensi metode yang sesuai dengan kebutuhan dari hasil analisis pada tahap pertama dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB. Dalam penelitian ini tahap kedua akan berfokus pada perumusan pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris yang akan disesuaikan dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran tunanetra. Sehingga hasil dari tahap kedua ini adalah operasional program pada metode pengembangan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra dengan pengembangan metode *Spelling Bee* sebelum pada akhirnya disempurnakan melalui validasi dari pada ahli yang memahami dan menguasai pembelajaran bahasa Inggris untuk tunanetra.

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMPLB**

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

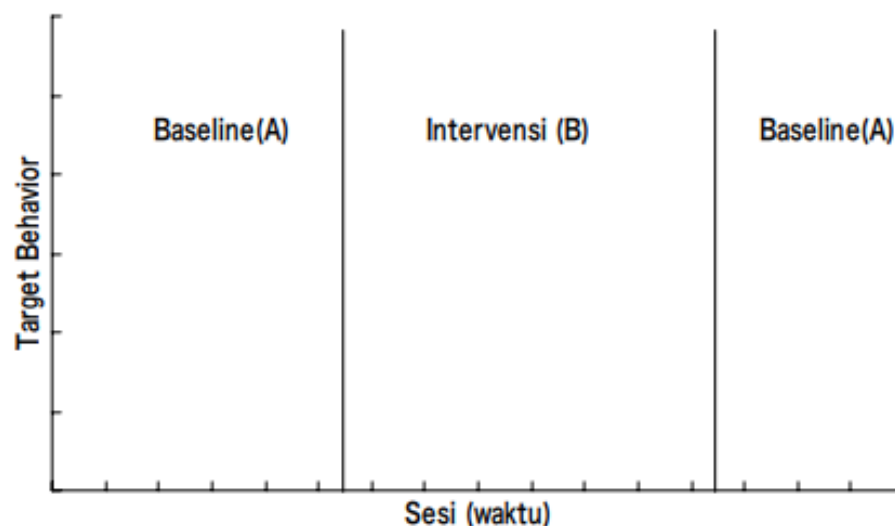
c. Tahap ketiga

Tahap terakhir merupakan tahap uji coba atau implementasi dari produk pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB, sehingga diketahui apakah pengembangan metode *Spelling Bee* tersebut memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis kosakata siswa tunanetra. Pada tahap ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen *Single Subject Research* (SSR) digunakan untuk melihat hasil dari penerapan dan pengaruh metode pengembangan *Spelling Bee* dan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis proses dari penerapan metode. Penelitian ini dilakukan terhadap subjek tunggal. Subjek tunggal yang dimaksud dalam penelitian adalah perilaku yang akan diubah, yaitu keterampilan dan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris pada tunanetra. *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari intervensi yang diberikan kepada satu objek secara berulang. Sebagaimana pendapat McReynolds & Thompson (1986, p. 84) bahwa “*single- subject research designs also allow researchers to draw conclusions about whether an intervention causes desired changes in student outcomes*”.

Peneliti ingin mengetahui dan melihat apakah pengembangan metode yang dibuat menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas dengan melihat kondisi awal (baseline) dan saat diterapkannya pengembangan metode dengan menggunakan pengembangan metode permainan *Spelling Bee* (intervensi), dan kemudian dilakukan kembali pengukuran kondisi setelah intervensi (baseline dua) sehingga desain yang digunakan adalah desain A1 – B – A2. Kondisi awal (A1) merupakan fase baseline sebelum pemberian intervensi, (B) merupakan fase intervensi, dan (A2) merupakan fase baseline setelah pemberian intervensi. Penambahan kondisi baseline dua (A2) dimaksudkan untuk menarik kesimpulan adanya pengaruh dari variabel bebas dan variabel terikat. Masing-masing fase akan diukur secara periodik hingga data yang didapatkan stabil, sehingga ketika target *behavior* atau perilaku mengalami

perubahan dapat diasumsikan perubahan tersebut diakibatkan oleh pengaruh dari variabel bebas yang dilakukan pada saat intervensi. Menurut Sunanto, Takeuchi, dan Nakata (2005, pp. 59-60) desain A-B-A mempunyai tiga fase yaitu sebagai berikut dibawah ini:

1. A1 (*baseline 1*) 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 perilaku sasaran (*target behaviour*) setelah mendapatkan perlakuan atau intervensi terhadap fase B.



Gambar 3. 1. Fase A-B-A pada SSR

Hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan validitas penelitian menggunakan desain A-B-A yaitu:

- Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
- Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil.
- Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil.
- Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMP/PLB**

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

- Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2).

### 3.2 Variabel Penelitian

#### 3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan metode *Spelling Bee*. *Spelling Bee* merupakan salah satu permainan mengeja kata yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris siswa dan permainan ini juga sangat membantu dalam mengembangkan dua komponen dalam bahasa Inggris, yaitu kosakata dan pengucapan. Tujuan dari permainan *Spelling Bee* adalah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mengeja mereka, memperkaya jumlah kosakata mereka, mempelajari konsep dan mengembangkan penggunaan bahasa Inggris secara baik (Merriam-Webster, 2011, p. 2). Melalui adaptasi dan pengembangan permainan mengeja kata ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB.

Pengembangan metode *Spelling Bee* bagi siswa tunanetra akan berfokus kepada beberapa langkah yang sudah dimodifikasi dan dikembangkan berdasarkan tiga prinsip pembelajaran tunanetra yaitu penyatuan antar konsep, pengalaman konkret dan belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Metode ini dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra oleh guru dalam proses belajar mengajar.

#### 3.2.2 Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris pada siswa tunanetra. Keterampilan bahasa Inggris tidak terlepas dari 4 aspek keterampilan yang saling berkaitan yaitu, aspek *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) dan *writing* (membaca). Diantara empat keterampilan tersebut, keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan paling sulit yang bahkan tidak semua penutur asli bahasa Inggris benar-benar menguasainya (Olshtain, 2001, p. 206).

Keterampilan menulis pada siswa tunanetra memerlukan adaptasi khusus dengan memanfaatkan braille. Braille adalah sistem yang memungkinkan individu

Ana FatimatuZZahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMPLB**

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

untuk membaca dan menulis melalui sentuhan. Setiap huruf alfabet diwakili oleh konfigurasi titik timbul yang terdiri dari enam titik, masing-masing berdiameter sekitar 1 mm, dengan jarak 1,5 mm antara titik tengah pada masing-masing titik (Toussaint & Tiger, 2010, p. 181).

### 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

#### 3.2.1 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari siswa dan guru bahasa Inggris dalam kelas VII dan VIII. Informan siswa tunanetra pada penelitian ini berjumlah 6 orang siswa yang terdiri dari 4 siswa kelas VII dan 2 siswa kelas VIII dan 1 orang guru bahasa Inggris. Sedangkan, berdasarkan hasil identifikasi awal, subjek pada pengujian produk dengan menggunakan pengembangan metode permainan *Spelling Bee* berjumlah 3 siswa, yang terdiri dari 2 siswa kelas VII dan 1 orang siswa kelas VIII. Berikut adalah data partisipan dalam penelitian:

Tabel 3. 1. Data partisipan penelitian

| No | Inisial Nama | Kelas | Jenis Kelamin | Usia     | Klasifikasi Ketunetraan | Keterangan |
|----|--------------|-------|---------------|----------|-------------------------|------------|
| 1  | SH           | VII   | Laki-laki     | 21 tahun | <i>Blind/Buta</i>       | Siswa      |
| 2  | AL           | VII   | Laki-laki     | 15 tahun | <i>Low Vision</i>       | Siswa      |
| 3  | IN           | VIII  | Laki-laki     | 16 tahun | <i>Low Vision</i>       | Siswa      |

#### 3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah suatu tempat/lokasi di mana penelitian dilakukan guna memperoleh data-data untuk yang dibutuhkan selama penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SLBN-A Citeureup, Jl. Sukarasa No.40, Citeureup, Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat 40152.

### 3.4 Pengumpulan Data

Menurut Ulber Silalahi (2010, p. 280) pengumpulan data adalah satu proses untuk mendapatkan data empiris melalui responden dengan menggunakan teknik tertentu. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMP/MTs**

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

### a. Tahap 1

Tahap 1 merupakan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi objektif kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris dan proses kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB, sehingga pengumpulan data dilakukan dengan cara teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Berikut adalah penjelasannya:

#### 3.3.1 Teknik Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih narasumber untuk mendapatkan suatu informasi tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pihak yang mewawancarai/mengajukan pertanyaan (*interviewer*) dan pihak yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (*interviewee*). *Dalam penelitian ini*, wawancara ditujukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa tunanetra tingkat SMPLB untuk tunanetra dengan tujuan untuk mengumpulkan dan mengali data tentang kondisi objektif kegiatan belajar mengajar dalam kelas bahasa Inggris bagi siswa tunanetra kelas VII dan VIII.

#### 3.3.2 Teknik Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah teknik atau cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Menurut Gulo (2003, p. 116) ‘observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboloratnya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian’.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk melihat kondisi objektif terkait kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra dan mengamati metode dan proses kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris baik dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat pendahuluan, inti dan penutup oleh guru pada saat proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

#### 3.3.3 Teknik Studi Dokumen

Teknik studi dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data terkait dengan kemampuan siswa dalam menulis kosakata Bahasa Inggris dan juga metode pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan. Sugiono (2010, p. 191) menjelaskan bahwa studi dokumentasi yaitu mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis



seperti arsip, tori, pendapat, dan sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen kurikulum, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menjelaskan tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar peserta dari pihak guru dan sekolah serta hasil belajar siswa.

Telah dipaparkan di atas, bahwa dalam tahap penelitian awal, peneliti menggunakan tiga teknik dalam pengambilan data yaitu wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Peneliti menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi yang terlampir dalam kisi-kisi penelitian dibawah ini. Pedoman tersebut dibuat berdasarkan data yang hendak dicari dan terurai dalam sub-aspek penelitian yang kemudian akan dikembangkan dalam instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

*Tabel 3. 2. Kisi-Kisi Penelitian Tahap 1*

| No | Pertanyaan Penelitian   | Sub Aspek  | Teknik Pengumpulan Data | Informan                            |
|----|---|--|-------------------------|-------------------------------------|
| 1  | Bagaimana kondisi objektif kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB? | 1. Kemampuan siswa dalam menuliskan kosakata bahasa Inggris              | Observasi               | Siswa tunanetra kelas VII dan VIII. |
|    |   | 2. Kesulitan yang dihadapi siswa saat menuliskan kosakata bahasa Inggris | Observasi dan Wawancara |                                     |
| 2  | Bagaimana kondisi objektif  | 1. Proses kegiatan pembelajaran  | Wawancara dan observasi | Siswa tunanetra kelas               |

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMPLB**

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

| No | Pertanyaan Penelitian  | Sub Aspek  | Teknik Pengumpulan Data                       | Informan                                       |  |
|----|--|--|---|--|--|
|    | <p>proses pembelajaran Bahasa Inggris siswa Tunanetra tingkat SMPLB?</p> | <p>n bahasa Inggris di dalam kelas</p>   |   | <p>VII dan VIII, serta guru bahasa Inggris</p> |  |
|    |  | <p>2. Aspek penunjang proses kegiatan pembelajaran bahasa Inggris</p>                | <p>Wawancara, observasi dan studi dokumen</p> |  |  |
|    |  | <p>3. Kesulitan atau hambatan selama proses kegiatan pembelajaran bahasa Inggris</p> | <p>Wawancara dan observasi</p>                |  |  |
|    |  | <p>4. Upaya apa saja yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut?</p>           | <p>Wawancara dan observasi</p>                |  |  |

## b. Tahap 2

Pada tahap kedua ini, pengumpulan data dilakukan dengan melakukan beberapa studi literatur dari buku maupun jurnal-jurnal yang relevan. Studi literatur ini akan membantu peneliti dalam merumuskan pengembangan metode sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan subjek yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya yaitu tahap studi pendahuluan. Perumusan ini akan terkait bagaimana pelaksanaan dan penggunaan langkah-langkah pengembangan metode permainan *Spelling Bee* bagi siswa tunanetra tingkat SMPLB untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris yang nantinya akan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran tunanetra.

## c. Tahap 3

Pada tahap ketiga merupakan tahap uji coba produk dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan metode permainan *Spelling Bee* terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra. Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode eksperimen *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari intervensi yang diberikan kepada satu objek secara berulang untuk mengetahui pengaruh dari penerapan pengembangan metode secara kuantitatif. Dalam tahap ketiga penelitian ini, pengumpulan data menggunakan teknik observasi akan digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris dan mengeja huruf dalam bahasa Inggris secara tepat dan lengkap, dengan demikian pendekatan kualitatif juga digunakan untuk mengetahui perubahan-perubahan secara perilaku dan penjabaran secara deskriptif dalam proses penerapan pengembangan metode *Spelling Bee* tersebut. Adapun yang akan di nilai adalah 25 kosakata bahasa Inggris pada topik *Shopping List* yang telah ditentukan dari hasil analisis kurikulum, studi pendahuluan dan konfirmasi dengan pihak guru bahasa Inggris. Berikut adalah lampiran kisi-kisi yang telah dibuat.

Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Penelitian Tahap 3

| NAMA | SESI   | KOSAKATA | PENGEJAAN<br>KOSAKATA | PENULISAN<br>KOSAKATA | KETERANGAN |       |
|------|--------|----------|-----------------------|-----------------------|------------|-------|
|      |        |          |                       |                       | BENAR      | SALAH |
|      | Sesi I | CARROT   |                       |                       |            |       |

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMPLB**

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

| NAMA        | SESI                              | KOSAKATA  | PENGEJAAN<br>KOSAKATA | PENULISAN<br>KOSAKATA | KETERANGAN |       |
|-------------|-----------------------------------|-----------|-----------------------|-----------------------|------------|-------|
|             |                                   |           |                       |                       | BENAR      | SALAH |
|             |                                   | POTATO    |                       |                       |            |       |
|             |                                   | CORN      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | BROCCOLI  |                       |                       |            |       |
|             |                                   | BANANA    |                       |                       |            |       |
|             |                                   | PAPAYA    |                       |                       |            |       |
|             |                                   | MILK      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | EGG       |                       |                       |            |       |
|             |                                   | ICE CREAM |                       |                       |            |       |
|             |                                   | CHICKEN   |                       |                       |            |       |
|             |                                   | PENCIL    |                       |                       |            |       |
|             |                                   | BOOK      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | SCISSOR   |                       |                       |            |       |
|             |                                   | GLUE      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | TEA       |                       |                       |            |       |
|             |                                   | COFFEE    |                       |                       |            |       |
|             |                                   | SODA      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | SUGAR     |                       |                       |            |       |
|             |                                   | SALT      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | PEN       |                       |                       |            |       |
|             |                                   | RICE      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | BAG       |                       |                       |            |       |
|             |                                   | APPLE     |                       |                       |            |       |
|             |                                   | CUCUMBER  |                       |                       |            |       |
|             |                                   | TOMATO    |                       |                       |            |       |
| JUMLAH SKOR |                                   |           |                       |                       |            |       |
|             | Sesi II<br>dst s.d.data<br>stabil | CARROT    |                       |                       |            |       |
|             |                                   | POTATO    |                       |                       |            |       |
|             |                                   | CORN      |                       |                       |            |       |
|             |                                   | BROCCOLI  |                       |                       |            |       |

| NAMA        | SESI | KOSAKATA  | PENGEJAAN<br>KOSAKATA | PENULISAN<br>KOSAKATA | KETERANGAN |       |
|-------------|------|-----------|-----------------------|-----------------------|------------|-------|
|             |      |           |                       |                       | BENAR      | SALAH |
|             |      | BANANA    |                       |                       |            |       |
|             |      | PAPAYA    |                       |                       |            |       |
|             |      | MILK      |                       |                       |            |       |
|             |      | EGG       |                       |                       |            |       |
|             |      | ICE CREAM |                       |                       |            |       |
|             |      | CHICKEN   |                       |                       |            |       |
|             |      | PENCIL    |                       |                       |            |       |
|             |      | BOOK      |                       |                       |            |       |
|             |      | SCISSOR   |                       |                       |            |       |
|             |      | GLUE      |                       |                       |            |       |
|             |      | TEA       |                       |                       |            |       |
|             |      | COFFEE    |                       |                       |            |       |
|             |      | SODA      |                       |                       |            |       |
|             |      | SUGAR     |                       |                       |            |       |
|             |      | SALT      |                       |                       |            |       |
|             |      | PEN       |                       |                       |            |       |
|             |      | RICE      |                       |                       |            |       |
|             |      | BAG       |                       |                       |            |       |
|             |      | APPLE     |                       |                       |            |       |
|             |      | CUCUMBER  |                       |                       |            |       |
|             |      | TOMATO    |                       |                       |            |       |
| JUMLAH SKOR |      |           |                       |                       |            |       |

### 3.4 Analisis Data

#### a. Tahap 1

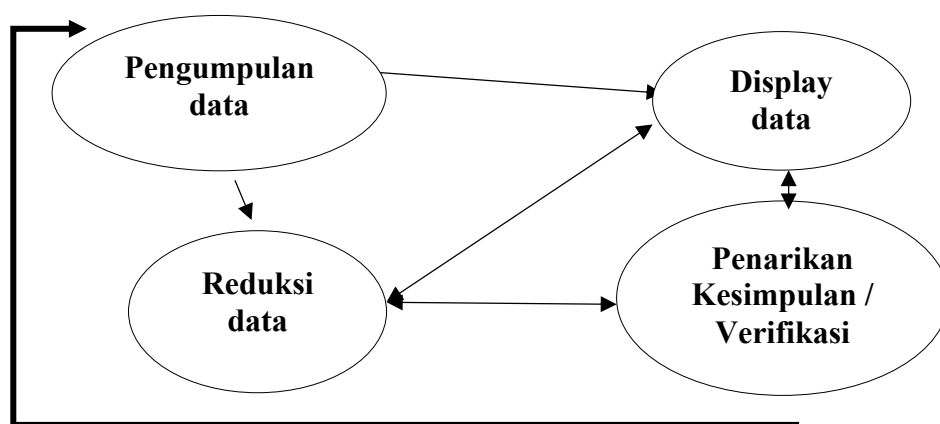
Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan pengamatan dengan cara mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga mudah untuk dipahami. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan selesai di

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMLB**

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

lapangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (dalam Sugiyono, 2010, p. 245) bahwa: ‘analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian’. Teknik analisis data yang digunakan pada tahap ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Secara rinci analisis data dalam penelitian ini dapat terlihat dari bagan berikut:



Bagan 3. 2. Analisis data model Miles dan Huberman

#### 3.4.1 *Data Reduction* (Reduksi data)

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian data mentah yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. “Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan” (Emzir, 2011, p. 130). Menurut Silalahi (2010, p. 339) “reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi”. Pada tahap ini, peneliti memilih hal-hal pokok dari data yang diperoleh di lapangan, merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian dicari tema dan polanya. Penulis memilah-milah data yang penting serta berkaitan dengan fokus penelitian dan membuat kerangka penyajiannya.

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMP/SLB**

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

Reduksi data dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam memahami data yang telah terkumpul dari hasil penelitian. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan informasi dan data-data dari narasumber atau informan dan dari informasi lain seperti studi dokumentasi untuk dapat dikaji secara detail. Reduksi dan kategorisasi data dilakukan secara bersamaan. Dalam penelitian ini, data-data yang dikumpulkan baik dari studi dokumen terdiri dari hasil observasi kegiatan menulis siswa dan juga kegiatan belajar mengajar dalam kelas bahasa Inggris tingkat SMPLB, kemudian, dilakukan transkrip wawancara yang akan ditelaah dan dikaji untuk dilakukan reduksi data. Dengan demikian, reduksi data akan dilakukan setelah memperoleh data dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada informan.

#### 3.4.2 *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data, baik berbentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2014, p. 95) menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada tahap ini, peneliti menyusun kembali data berdasarkan klasifikasi, masing-masing topik kemudian dipisahkan dalam sebuah tabel.

#### 3.4.3 *Conclusion Drawing/Verification* (Menarik kesimpulan atau verifikasi)

Penarikan kesimpulan (*Conclusion drawing or verification*) merupakan tahap terakhir analisis data model ini. Reduksi dan penyajian data menghasilkan pemahaman dan pengertian yang mendalam tentang keseluruhan data yang diolah oleh peneliti. Berdasarkan hasil pemahaman dan pengertian ini, peneliti menarik kesimpulan-kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan.

Kesimpulan/verifikasi dalam penelitian ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan sehingga peneliti dapat menyimpulkan mengenai kondisi objektif kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB dan kondisi objektif proses pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa tunanetra di SLB-N A Citeureup Kota Cimahi tingkat SMPLB.

#### 3.4.4 Pengujian Keabsahan

Ana Fatimatuzzahra, 2019

**PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA TUNANETRA TINGKAT SMPLB**

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

a. Tahap 1

Pengujian keabsahan data sangat diperlukan untuk menilai kesahihan data-data yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Moleong (2010, p. 324) menjelaskan bahwa untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian. Masing-masing kriteria tersebut menggunakan teknik pemeriksaan sendiri-sendiri.

Teknik pengujian keabsahan data dalam penelitian tahap 1 adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Pengujian kredibilitas data menggunakan triangulasi sumber. Menurut Patton (dalam Moleong, 2010, p. 330) ‘triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda’.

Hal ini menurut Moleong (2010, p. 331) dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

- a) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara;
- b) Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi;
- c) Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu;
- d) Membandingkan keadaan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang;
- e) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Penelitian ini data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan studi dokumen akan direduksi, yaitu dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan diorganisasi. Langkah selanjutnya yaitu melakukan *crosscheck* atau cek silang diantara ketiga data tersebut. Setiap sumber data dicek silang dengan dua sumber data lainnya, sehingga dengan demikian validitas data yang ada dapat dipertanggungjawabkan. Data akhir yang didapat adalah hasil perbandingan dari berbagai sumber data yang ada.



### b. Tahap 3

Teknik pengujian keabsahan data dalam penelitian tahap 1 adalah dengan pendekatan data kuantitatif. Analisis pada data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif sederhana seperti grafik. Menurut Sunanto, Takeuchi, & Nakata (2005, p. 65), tujuan analisis data dalam bidang modifikasi perilaku adalah untuk dapat melihat sejauh mana pengaruh intervensi terhadap perilaku yang diubah. Penelitian ini dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB. Metode analisis visual dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik (khususnya grafik garis). Grafik garis dipergunakan untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan perilaku subjek secara efisien dan detail.

Menurut Sunanto, Takeuchi, & Nakata (2005, p. 37) terdapat beberapa komponen yang harus dipenuhi dalam grafik garis pada model A-B-A antara lain sebagai berikut:

- 1) Absis adalah sumbu X merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan variabel bebas (misalnya sesi, hari, tanggal).
- 2) Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
- 3) Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan variabel terikat.
- 4) Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y merupakan ukuran.
- 5) Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen.
- 6) Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi.
- 7) Judul grafik, judul yang mengarahkan pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Terdapat dua langkah dalam analisis data menggunakan metode eksperimen SSR ini, yaitu analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Tujuan utama analisis data pada tahap 3 ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat atau tidak perubahan dari pemberian intervensi yang telah diberikan dan dikembangkan dengan

menggunakan pengembangan metode *Spelling Bee* kepada keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB.