

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Subjek Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Lokasi penelitian bertempat di Sekolah Luar Biasa B Angkasa Lanud Sulaiman di Jalan Kopo KM. 10 Pos 4 Lanud Sulaiman Kabupaten Bandung.

2. Populasi Penelitian

Dalam suatu penelitian memerlukan populasi sebagai subjek penelitian. Sugiyono (2011:80) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SLB B Angkasa Lanud Sulaiman setingkat SD sebanyak 8 orang. Untuk lebih jelas mengenai populasi dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

NO	NAMA SISWA	KELAS
1	Nesti	IV
2	Meyvia	IV
3	Feri Faisal	IV
4	Feri Ferdiansyah	V
5	Salsa	V
6	Akbar	VI
7	Mega	VI
8	Firda	VI

Sumber: SLB B Angkasa Lanud Sulaiman, tahun 2012.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Setelah menentukan populasi penelitian, selanjutnya menentukan sampel penelitian yang digunakan. Abduljabar. B (2012:15) menjelaskan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila

populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi itu. Dalam pengambilan sampel peneliti harus mengambil sampel yang bersifat representatif atau mewakili agar data yang diperoleh akurat.

Untuk jumlah sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh. Hal ini sesuai dengan pendapat Abduljabar. B (2012:17) menjelaskan sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau kurang dari 30 orang. Istilah lain dari sampel jenuh adalah dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Sugiyono (2010:74) mengungkapkan bahwa desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh. Hal tersebut dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol. Sesuai dengan pendapat di atas, masih terdapat variabel luar yang mempengaruhi terhadap waktu aktif belajar siswa tunarungu. Faktor variabel luar yang dapat mempengaruhi waktu aktif belajar siswa tunarungu, adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari, tepatnya pukul 08.00 s.d 09.00 karena otak (pikiran) siswa belum mendapat pelajaran lain.
2. Siswa sudah saling mengenal satu sama lain. Jadi, bisa bekerja sama dalam permainan boy-boy.
3. Dibantu oleh wali kelas dalam hal berkomunikasi pada saat penelitian karena siswa penyandang tunarungu sulit untuk berkomunikasi sehingga dalam berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat.
4. Dalam pelaksanaan penelitian, ruang gerak siswa sangat luas karena bertempat di lapangan yang jauh dari keramaian sehingga siswa dapat fokus dalam permainan boy-boy.

Selain itu, tidak adanya variabel kontrol dalam penelitian ini karena sedikitnya jumlah penyandang tunarungu yang terdapat di SLB B Angkasa Lanud Sulaiman dengan jumlah 8 siswa. Dengan populasi yang hanya 8 siswa, semua sampel diambil dari populasi tidak bisa dibagi ke dalam dua kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok variabel kontrol. Jika penelitian ini dibagi kedalam dua kelompok, maka permainan menjadi kurang menarik.

Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan sudah valid karena untuk mengukur jumlah waktu aktif belajar menggunakan *stopwatch*. Adapun desain penelitian ini terdapat beberapa macam bentuk penelitian, yaitu *one-shot case studi*, *one grup pretest-posttest design*, *intec-groupcomparison*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain *one grup pretest-posttest design* yang merupakan desain penelitian menggunakan satu grup dan melakukan tes di awal penelitian, kemudian memberikan perlakuan dan melakukan tes di akhir penelitian. Desain ini dapat digambarkan, sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Gambar 3.1
Desain Penelitian

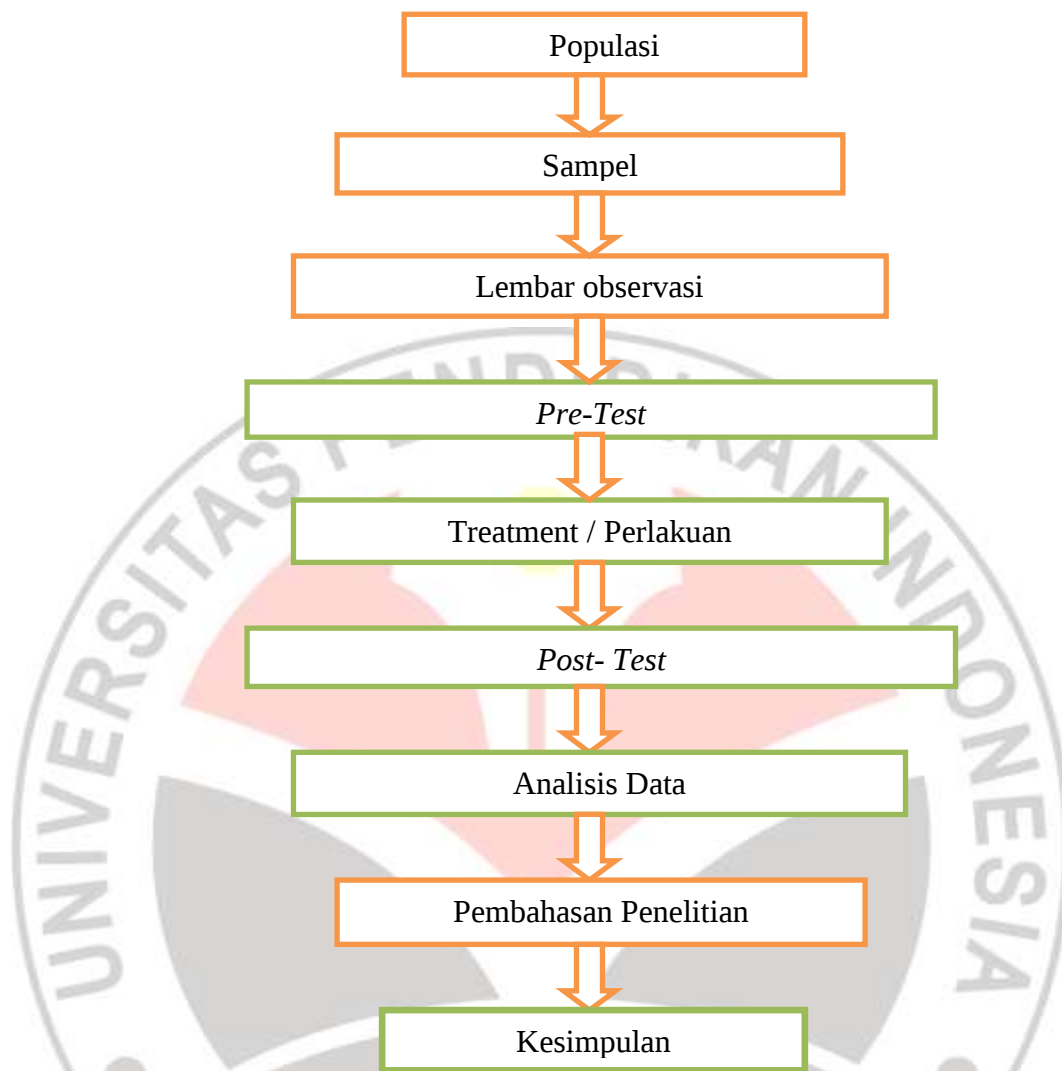
Keterangan :

O₁ : *Pretest* (sebelum diberikan permainan boy-boy)

X : Perlakuan dengan permainan boy-boy

O₂ : *Posttest* (sesudah diberikan permainan Boy-boy)

Berdasarkan desain penelitian tersebut, maka langkah-langkah penelitian dapat penulis deskripsikan dalam gambar, sebagai berikut :



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

C. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu yang dipergunakan dalam pengumpulan data penelitian. Metode merupakan hal yang penting karena dengan metode yang digunakan ini peneliti akan mendapatkan gambaran yang cukup jelas serta dalam pelaksanaan penelitian dapat terpola dengan baik untuk mencapai hasil yang diharapkan. Dengan metode yang tepat penelitian akan terarah sehingga dapat menjawab hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2012:2) yang menyatakan metode penelitian

pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sudjana (2005:52) mengungkapkan bahwa :

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment.

Disamping itu, penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terkait yang diselidiki atau yang diamati. Sugiyono (2010:72) menjelaskan bahwa metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki hubungan, sebab akibat, dengan cara membandingkan suatu kelompok eksperimental satu atau lebih dengan kelompok kontrol. Jadi, dalam metode eksperimen harus ada faktor yang dicobakan, merupakan variabel bebas adalah permainan boy-boyan untuk diketahui pengaruhnya terhadap variabel terkait, yaitu waktu aktif belajar siswa.

Jadi, dalam penelitian ini sampel terdiri atas satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen ini diberikan tes awal menggunakan lembar observasi untuk mengetahui waktu aktif belajar siswa tunarungu. Setelah data awal hasil tes sampel dikumpulkan, maka selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan melalui pembelajaran berupa permainan boy-boyan selama 16 pertemuan.

Setelah pertemuan berakhir maka kelompok sampel diberi tes akhir menggunakan tes yang sama seperti tes awal, yaitu lembar observasi untuk mengetahui perubahan waktu aktif belajar siswa tunarungu.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh permainan boy-boyan terhadap peningkatan waktu aktif belajar siswa tunarungu setelah diberikan perlakuan atau *treatment*

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian (Arikunto, 136: 2002) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Agar memperoleh data penelitian yang akurat, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi (pengamatan). Dalam penelitian ini sebagai objek penelitian adalah siswa tunarungu setara SD di SLB B Angkasa Lanud Sulaiman. Hal tersebut dapat dilihat pada lembar instrument penelitian waktu aktif belajar siswa tunarungu, sebagai berikut:

Tabel 3.2
Lembar observasi

**INSTRUMEN PENELITIAN
WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA TUNARUNGU**

Jumlah waktu aktif belajar				Motivasi mengikuti permainan			Kesenangan mengikuti permainan			Kerjasama dalam permainan		
LT	VG	PB	JWAB	T	S	R	SS	S	KS	B	C	K
Rata-rata												

Sumber: Hasil pengolahan data, tahun 2012

Keterangan:

Kolom waktu aktif belajar

L T : Lempar Tangkap

V G : Variasi dan Gerakan

Yana Nurohman, 2013

Pengaruh Permainan Boy-boyan Terhadap Waktu Aktif Belajar Siswa Tunarungu di SLB B Angkasa Kabupaten Bandung

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

P B : Permainan Boy-boy
 J W A B : Jumlah Waktu Aktif Belajar

Kolom motivasi mengikuti permainan

- T (Tinggi) : 1. Antusias dalam mengikuti permainan.
 2. Aktif dalam mengikuti permainan.
 3. Minat dalam mengikuti permainan.
- S (Sedang) : 1. Kurang antusias dalam mengikuti permainan.
 2. Kurang aktif dalam mengikuti permainan.
 3. Kurang minat dalam mengikuti permainan.
- R (Rendah) : 1. Tidak antusias dalam mengikuti permainan.
 2. Tidak aktif dalam mengikuti permainan.
 3. Tidak minat dalam mengikuti permainan.

Kolom kesenangan mengikuti permainan

- SS (Sangat Senang) : 1. Tidak mengeluh dalam mengikuti permainan.
 2. Kelihatan raut muka gembira dalam mengikuti permainan.
- S (Senang) : 1. Kadang mengeluh dalam mengikuti permainan.
 2. Kelihatan raut muka biasa dalam mengikuti permainan.
- K S (Kurang Senang) : 1. Mengeluh dalam mengikuti permainan.
 2. Kelihatan raut muka kurang senang dalam mengikuti permainan.

Kolom kerjasama dalam permainan

- B (Baik) : 1. Berinteraksi terhadap lawan main atau sesama rekan kelompok.
 2. Mementingkan kebersamaan kelompok.
- C (Cukup) : 1. Cukup berinteraksi terhadap lawan main atau sesama rekan kelompok.

Yana Nurohman, 2013

Pengaruh Permainan Boy-boy Terhadap Waktu Aktif Belajar Siswa Tunarungu di SLB B Angkasa Kabupaten Bandung
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Kadang mementingkan kebersamaan kelompok.
- K (Kurang) : 1. Tidak berinteraksi terhadap lawan main atau sesama rekan kelompok.
2. Tidak mementingkan kebersamaan kelompok (mementingkan diri sendiri).

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, diperlukan data untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, seorang peneliti memerlukan teknik pengumpulan data dalam penelitiannya. Sebagaimana yang dikemukakan Arikunto (2002:126) mengenai teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan karena data yang diperoleh akan dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Observasi.

Dalam suatu penelitian, observasi sangat penting dilakukan karena dengan observasi kita dapat mengetahui keadaan subjek dan objek yang akan diteliti. Observasi dalam penelitian dapat berupa tempat, peristiwa, orang, dan sebagainya. Jenis observasi pada penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu pengamatan yang dilakukan secara tidak langsung oleh pengamat (observer) pada objek yang diamati.

Menurut Sugiyono (2011:145), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Selain itu, Arikunto (2009:30) menyatakan observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan pencatatan secara sistematis.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melihat, mengamati, dan mencatat hasil sesuai dengan kebutuhan penelitian dan kenyataan di lapangan.

Pada penelitian ini, observer berjumlah delapan orang sesuai dengan siswa penyandang tunarungu yang berjumlah delapan orang. Satu orang penyandang tunarungu diobserver oleh satu orang observer, observer bertugas mengamati dan mencatat waktu aktif belajar siswa pada lembar observasi sesuai dengan fakta di lapangan selama permainan boy-boyan berlangsung. Adapun observer di sini adalah orang yang kompeten dibidangnya yaitu teman se-angkatan 2008 Universitas Pendidikan Indonesia yang sedang melakukan penelitian. Berikut adalah nama-nama siswa penyandang tunarungu yang disesuaikan dengan observernya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.2
Nama-nama observer dan siswa penyandang tunarungu
yang diobserver

NO	NAMA OBSERVER	NAMA SISWA
1	Agung Nugraha	Nesti
2	Chandra	Meyvia
3	Siti Mulyaningsih	Feri Faisal
4	Rani Marina	FeriFerdiansyah
5	Yeni Lisnawati	Salas
6	Rima Delianti	Akbar
7	Fajar Firdaus	Mega
8	Irwan Nugraha	Firda

Untuk mengisi lembar observasi yang telah disediakan peneliti, tugas observer dimulai pada saat kegiatan inti pembelajaran berlangsung, yaitu selama 40 menit. Lima belas menit sebelum pembelajaran permainan boy-boyan berlangsung dan observer melaksanakan tugasnya, terlebih dahulu peneliti memberikan tata cara bagaimana cara mengisi lembar observasi yang sudah tersedia.

Berikut adalah tata cara mengisi lembar observasi :

- a. Untuk mengisi kolom waktu aktif belajar siswa, tugas observer sebagai berikut:
 - 1) Hidupkan *stopwatch* ketika siswa aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran permainan boy-boyan.
 - 2) Matikan *stopwatch* ketika siswa diam (pasif) pada saat mengikuti pembelajaran permainan boy-boyan.
 - 3) Hidupkan kembali *stopwatch* ketika siswa aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran permainan boy-boyan.
 - 4) Catat waktu aktif belajar siswa selama 40 menit, pada kolom waktu aktif belajar siswa, sesuai dengan fakta yang ada di lapangan.
- b. Untuk mengisi kolom motivasi mengikuti permainan, tugas observer sebagai berikut :
Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom motivasi mengikuti permainan sesuai dengan fakta dilapangan dengan kriteria yang telah disediakan.
- c. Untuk mengisi kolom kesenangan mengikuti permainan, tugas observer sebagai berikut :
Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom kesenangan mengikuti permainan, sesuai dengan fakta dilapangan dengan kriteria yang telah disediakan.
- d. Untuk mengisi kolom kerjasama dalam permainan, tugas observer sebagai berikut :
Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom kerjasama dalam permainan, sesuai dengan fakta dilapangan dengan kriteria yang telah disediakan.

F. Analisis Data

Setelah data dari seluruh observer terkumpul, selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data. Dalam penelitian ini, pengolahan dan analisis data dilakukan melalui proses menyusun, mengkategorikan, menghitung, dan mencari isi dari data yang telah didapat dengan maksud untuk mendapatkan makna dari penelitian tersebut. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sugiyono (2011:147) menyatakan:

Yana Nurohman, 2013

Pengaruh Permainan Boy-boyan Terhadap Waktu Aktif Belajar Siswa Tunarungu di SLB B Angkasa Kabupaten Bandung

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

Analisis data adalah proses mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik inferensial yang sering disebut statistik induktif atau statistik probabilitas. Sugiyono (2011:148) menyatakan:

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random. Statistik ini disebut statistik probabilitas karena kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang (*probability*).

Statistik inferensial tersebut terdiri atas statistik parametris dan statistik nonparametris. Adapun jenis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametris. Sugiyono (2011:149) menyatakan:

Statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel (data yang diperoleh dari sampel). Dalam statistik, pengujian parameter melalui statistik (data sampel) tersebut dinamakan uji hipotesis statistik.

Setelah diketahui jenis statistik pada penelitian ini, kemudian peneliti menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (Sugiyono, 2011:246) yang mencakup reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing*).

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data “kasar” yang muncul dari hasil penelitian di lapangan.

Reduksi data pada penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman peneliti terhadap data yang telah terkumpul dari hasil penelitian. Dalam hal ini, peneliti akan mengumpulkan informasi dan data dari *pre test* dan

post test mengenai pengaruh permainan boy-boyan terhadap waktu aktif belajar siswa tunarungu untuk dapat mengkaji penelitian secara detail.

2. Penyajian Data

Setelah proses reduksi data selesai, selanjutnya data diolah dengan menyusun atau menyajikannya data, kemudian data tersebut diolah menggunakan proses SPSS V.20.0 dengan taraf signifikansi $P \leq 0,05$. Langkah-langkah pengolahan data, sebagai berikut:

a. Menentukan uji normalitas data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui bahwa data sampel mempunyai distribusi normal atau tidak normal, dengan taraf signifikansi ($P\text{-value} > 0,05$). Untuk mengetahui uji normalitas data digunakan uji *kolmogorov-smirnov*.

b. Menentukan uji homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Untuk menguji homogenitas digunakan uji *levene test* dengan taraf signifikansi ($P\text{-value} > 0,05$).

c. Menentukan uji t berpasangan

Uji t berpasangan (*paired t-test*) digunakan untuk menguji perbedaan antara dua pengamatan. Hal ini untuk mengetahui seberapa besar peningkatan waktu aktif belajar siswa antara *pre-test* dan *post test* dengan taraf signifikansi ($P\text{-value} \leq 0,05$).

3. Pengambilan Kesimpulan atau Verifikasi

Kesimpulan merupakan upaya untuk mencari arti, makna, penjelasan yang dilakukan terhadap data yang telah dianalisis dengan mencari hal-hal penting. Kesimpulan ini disusun dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dipahami dengan mengacu kepada tujuan penelitian.

Secara umum, proses pengolahan data dimulai dengan pencatatan data lapangan (data mentah) kemudian ditulis kembali dalam bentuk kategorisasi data.

Setelah data dirangkum, selanjutnya data dianalisis dan diperiksa keabsahannya melalui beberapa teknik. Demikian prosedur pengolahan dan analisis data yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Melalui tahap-tahap tersebut, diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memperoleh data yang memenuhi keabsahan suatu penelitian sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah yang berlaku.

Kesimpulan atau verifikasi dalam penelitian ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dipahami sehingga dapat menyimpulkan pengaruh permainan boy-boyan terhadap waktu aktif belajar siswa tunarungu.

