

## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### A. Variabel Penelitian

##### 1. Definisi Konsep Variabel

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

Secara umum ada dua macam variabel dalam penelitian, yaitu :

- a. Variabel independen, variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Dalam bahasa indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. “ Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) “. (Sugiono, 2014, hlm. 61)
- b. Variabel dependen sering disebut sebagai *output*, kriteria, konsekuen, dalam bahasa indonesia sering disebut variabel terikat. “ Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas “. (Sugiono, 2014, hlm. 61)

##### 2. Definisi Operasional Variabel

###### a. Variabel Bebas

Variabel independen, variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Dalam bahasa indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. “ Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen ( terikat ) “. (sugiyono, 2014, hlm. 61)

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “ *Matching Game* “

*Matching Game* atau disebut dengan permainan mencocokkan merupakan salah satu bentuk permainan edukatif. Dalam kegiatan permainan ini anak dilatih dalam kemampuan visualnya untuk melihat gambar lalu mencocokkan dengan gambar yang memiliki pada kartu tersebut.

Adapun langkah-langkah saat menggunakan media *matching game* terhadap peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Sediakan kartu bergambar huruf alfabet dan abjad jari.
- b. Anak memegang kartu huruf alfabet dan peneliti memegang kartu abjad jari.
- c. Peneliti memperlihatkan sebuah kartu dan anak diminta untuk membaca huruf yang terdapat pada dua kartu tersebut.
- d. Setelah anak benar membacanya, anak diminta untuk membaca kartu tersebut.



Gambar 3.1

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

## Huruf Alfabet



Gambar 3.2  
Abjad Jari

### 1. Variabel Terikat

Variabel dependen sering disebut sebagai output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. “ Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas“.

(Sugiyono, 2014, hlm. 61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari”

Membaca merupakan pengenalan simbol- simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang mampu proses mengingat tentang yang dibaca. Huruf alfabet merupakan

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

sekumpulan huruf latin dimana sebelum masuk kedalam membaca bacaan siswa melalui tahap membaca permulaan terlebih dahulu.

Pengajaran permulaan bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membaca. Salah satu metode pembelajaran dalam membaca permulaan yang ada adalah metode abjad.

Kemampuan membaca huruf alfabe dan abjad jari yang dimaksud adalah kemampuan membaca 26 huruf alfabet yang terdiri dari 5 huruf vokal (a,i,u,e,o) dan 21 huruf konsonan ( b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z )

## B. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, tujuannya adalah untuk memperoleh data yang dilakukan dengan melihat hasil atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment* dalam penerapan penggunaan *matching game* terhadap kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada siswa kelas II di SLB B Tut Wuri Handayani.

Metode penelitian eksperimen memiliki tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan. Berikut ini beberapa ahli mengemukakan pengertian metode eksperimen.

“Metode penelitian eksperimen adalah metode yang dipergunakan untuk memecahkan masalah penelitian dengan melakukan percobaan/ perlakuan dengan sengaja dan sistematis terhadap gejala-gejala (variabel bebas) kemudian mengamati efek dari perlakuan tersebut” (Susetyo, 2015, hlm. 26). Metode eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiono ( 2014, hlm. 107 ) Metode penelitian eksperimen adalah “ Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Berikut ini merupakan desain eksperimen *pre-test* dan *post test* :

(O1 X (O2)

Terdapat langkah-langkah dalam menggunakan desain kelompok tunggal dengan *pre-test* dan *post test* menurut Ali (2010, hlm. 93) sebagai berikut :

- a. Memilih secara random sekelompok subjek untuk dijadikan sampel
- b. Mengadakan pretest (O1).
- c. Memberikan perlakuan (X)
- d. Mengadakan post test (O2) setelah pemberian perlakuan.
- e. Menganalisis data dengan menggunakan metode statistik
- f. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.

Desain eksperimen kelompok tunggal dengan *pre-test* dan *post test* ini diharapkan dapat menghasilkan perlakuan yang lebih akurat. Sejalan dengan pendapat Sugiono (2010, hlm. 74) bahwa “ Dengan deminikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Desain ini dapat dilakukan dengan uraian dalam prosedur penellitian dibaaah ini.

Uraian prosedur penelitian yang akan dilkukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. *Pre-test* (O1)  
Prosedur penelitian ini dibawah diawali dengan pengukuran variabel terikat yaitu kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari. Pengukuran variabel ini dilakukan sebanyak 1 kali sesi. Alat yang digunakan untuk mengukur variabel terikat ini dalam bentuk test berupa soal 52 soal.
- b. Perlakuan (X)  
Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, dilakukan tahap perlakuan terhadap membaca huruf alfaber dan isyarat abjad dengan menggunakan kartu huruf alfabet dan abjad jari sebanyak 8 sesi setiap sesinya akan dicatat berdasarkan hasil kemampuan siswa berupa jawban yang benar yang akan dihitung skor pada setiap sesinya.
- c. *Post-test* (O2)

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

Tahap ini merupakan pengulangan kondisi pre-test sebagai evaluasi dari perlakuan (X) berupa media kartu huruf alfabet dan abjad jari sebanyak 1 kali sesi. hal ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai setelah diberinya perlakuan permainan *matching game* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari

## C. Populasi, Sampel dan Lokasi Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki subjek. Sugiono (2014, hlm. 117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas 2 SDLB B Tut Wuri Handayani Cimahi.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian subjek yang diambil dari populasi. Menurut Sugiono (2014, hlm. 118) mengemukakan bahwa “sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Juka populasi besar maka dapat digunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sehingga sampel yang diambil dalam suatu penelitian harus bersifat representatif (mewakili).

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. “*nonprobability sampling* adalah teknik yang tidak memberi peluang/kesempatan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel” Sugiyano (2014, hlm. 122). Teknik *nonprobability sampling* yang digunakan adalah sampling jenuh. Penelitian menggunakan sampling jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel karena populasi relatif kecil.

Peneliti menggunakan seluruh siswa tunarungu kelas 2 SLB B Tut Wuri Handayani sebagai berikut :

Tabel 3.1

Daftar Subyek Penelitian

No.	Inisial Sampel	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	M		Perempuan	2
2	N		Laki-laki	
3	I		Laki-laki	
4	B		Laki-laki	
5	A		Laki-Laki	

Pertimbangan sampel diatas, didasarkan pada kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari. Studi pendahuluan di SLB B Tut Wuri Handayani Cimahi mengatakan bahwa dikelas 2 kemampuan siswa dalam membaca huruf alfabet dan abjad jari masih menunjukkan hasil yang rendah, sehingga penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada siswa kelas 2 SDLB B Tut Wuri Handayani.

### 3. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di :

Nama Sekolah : SLB B Tut Wuri Handayani

Alamat : Perumahan Cijerah 1 Blok 5 No. 45,  
Kelurahan Cijerah

No. Telepon : (022)600391.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Riduwan (2004, hlm.76) tes yaitu “serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan dan intelegensi kemampuan atau bakat yang dimiliki individual atau kelompok”

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes membaca huruf alphabet dan abjad jari. Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam membaca huruf alphabet dan abjad jari.

Dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil *pre test*, *treatment* dan *post test* kemampuan membaca huruf alphabet dan abjad jari, yang dilanjutkan data analisis dengan membandingkan hasil penelitian pada saat O1 (*pretest*), X (*treatment*) dan O2 (*posttest*) setelah subyek menerima perlakuan selama intervensi.

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

Setelah semua data terkumpulkan, data diolah dan dinalisis dalam statistik deskriptif agar memperoleh gambaran yang jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu yang ditentukan.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Pada dasarnya dalam melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka dalam penelitian harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam suatu penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiono (2014, hlm. 104) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati”. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian merupakan bagian penting dalam penelitian karena fungsi sebagai sarana pengumpulan data untuk menentukan keberhasilan suatu penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi tes melalui soal membaca pada kondisi O1 (*pretest*), X (*treatment*) O2 (*posttest*).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes melalui soal membaca huruf alphabet dan abjad jari. Soal tes terdiri dari 52 soal dalam bentuk tes yang dapat dijadikan alat ukur untuk mengetahui kemampuan membaca huruf alphabet dan abjad jari pada anak tunarunggu baik sebelum diberikan intervensi maupun setelah diberikan intervensi. Dengan demikian akan diketahui seberapa besar pengaruh *matching game* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf alphabet dan abjad jari pada anak tunarunggu.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membuat table kisi-kisi

Tabel kisi-kisi ini berisi tentang komponen yang akan di teskan dengan ruang lingkup huruf alfabet dan abjad jari

Table 3.2

Kisi-kisi instrumen

#### **KISI-KISI INSTRUMEN**

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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



<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Butir Instrumen</b>	<b>Jumlah soal</b>
<b>Membaca Permulaan</b>	Siswa membaca simbol bahasa ( Huruf ) vokal.	Siswa dapat membaca simbol bahasa ( huruf ) vokal	Identifikasi simbol bahasa ( huruf ) vokal.	5 soal
	Siswa membaca simbol bahasa (huruf)konsonan	Siswa dapat membaca simbol bahasa (huruf) konsonan	Identifikasi simbol bahasa ( huruf ) konsonan	21 soal
	Siswa membaca abjad jari (huruf) vokal	Siswa dapat membaca abjad jari (huruf) vokal	Identifikasi abjad jari (huruf) vokal	5 soal
	Siswa membaca abjad jari (huruf) konsonan	Siswa dapat membaca abjad jari (huruf ) konsonan	Identifikasi abjad jari (huruf ) konsonan	21 soal

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

## 2. Pembuatan butiran soal

Butiran soal yang dibuat disesuaikan dengan tujuan yang telah ditentukan dalam kisi-kisi.

Tabel 3.3

Butir soal

**Bacalah Huruf Vokal Dibawah Ini !**

No.	Dibaca	Terbaca	Keterangan
1.	A		
2.	I		
3.	U		
4.	E		
5.	O		

**Bacalah Huruf Konsonan Dibawah Ini !**

No.	Dibaca	Terbaca	Keterangan
1.	B		
2.	C		
3.	D		
4.	F		
5.	G		
6.	H		
7.	J		
8.	K		
9.	L		
10.	M		
11.	N		
12.	P		
13.	Q		
14.	R		
15.	S		
16.	T		
17.	V		
18.	W		



Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

19.	X		
20.	Y		
21	Z		

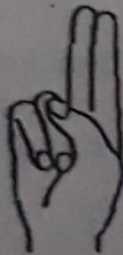


**Bacalah Abjad Jari Vokal Dibawah Ini !**

No	Dibaca	Terbac a	Keterang an
1.			
2.			

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

3.			
4.			
5.			

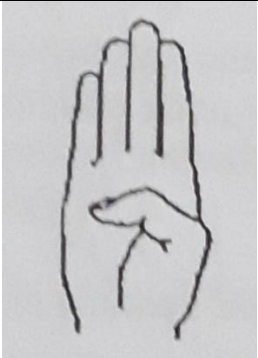

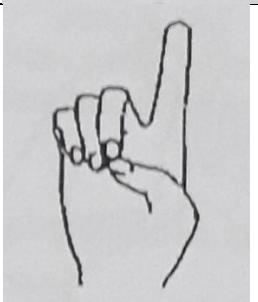
**Bacalah Abjad Jari Konsonan Dibawah Ini !**

No	Dibaca	Terbaca	Keterangan
.			

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

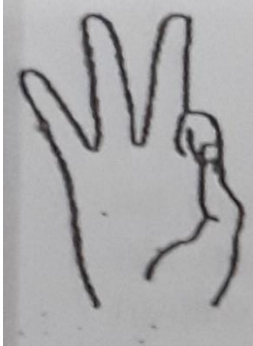
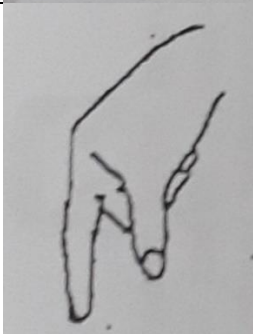
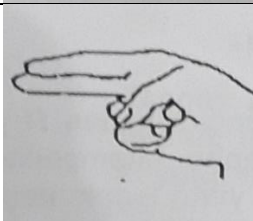
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.	 A line drawing of a right hand with the index and middle fingers extended upwards, the thumb pointing to the left, and the ring and pinky fingers curled together. This is a common sign for the letter 'A'.		
2.	 A line drawing of a right hand with the index and middle fingers extended upwards, the thumb pointing to the left, and the ring and pinky fingers curled together. This is a common sign for the letter 'B'.		
3.	 A line drawing of a right hand with the index and middle fingers extended upwards, the thumb pointing to the left, and the ring and pinky fingers curled together. This is a common sign for the letter 'C'.		

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**



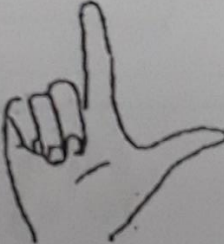
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

4.			
5.			
6.			

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

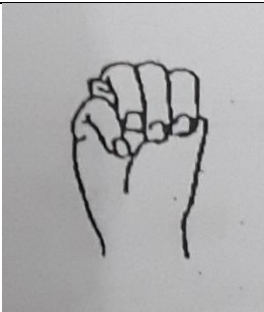

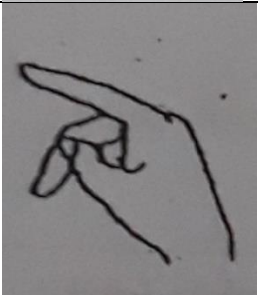
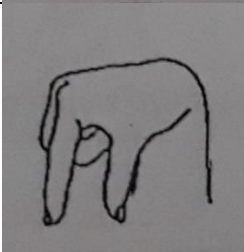
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7.			
8.			
9.			

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

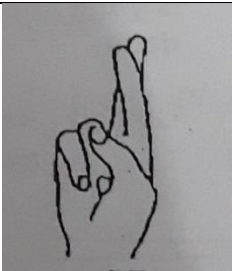
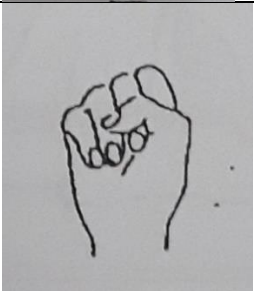

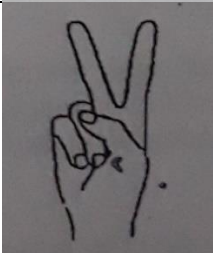
10			
11			
12			
13			

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

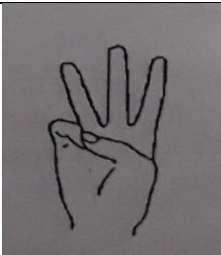

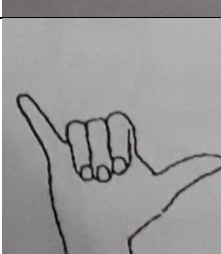
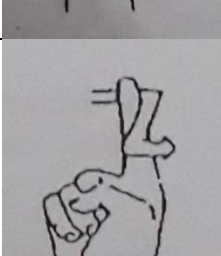


14 .			
15 .			
16 .			
17 .			

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

18 .			
19 .			
20 .			
21			

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

3. Penilaian butir soal  
Setelah pembuatan butir soal, selanjutnya dibuat suatu penilaian terhadap butir soal. Penilaian digunakan untuk mendapatkan skor pada tahap O1, X dan O2. Penilaian butir soal dilakukan dengan menggunakan skor 1-5 disertai kriteria penilaian yang jelas.  
Adapun kriteria yang digunakan penulis dalam tes ini adalah :
  - a. Nilai 3 : apabila anak dapat membaca huruf alfabet dan abjad jari dengan benar.
  - b. Nilai 2 : apabila anak dapat membaca huruf alfabet dan abjad jari dengan bantuan
  - c. Nilai 1 : apabila anak tidak dapat membaca huruf alfabet dan abjad jari
4. Uji coba instrumen  
Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap soal berdasarkan pada pendapat para ahli. Melalui proses *judgement* dan uji reliabilitas.  
Pelaksanaan uji coba instrumen ini dilakukan untuk anak kelas 2 SDLB B Tut Wuri Handayani.
5. Menganalisis dan merevisi terhadap item-item soal yang dianggap kurang tepat.

#### **F. Uji Coba Instrumen**

Uji coba instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. “ Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. (Sugiono, 2014 hlm. 173). “ instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan berkali-kali untuk mengukur obyek yang sama akan mendatangkan data yang sama “ ( Sugiono, 2013 hlm. 122).

Dalam penelitian ini, instrumen yang diberikan berupa soal tes. Soal yang dibuat disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui kemampuan membaca huruf alphabet dan abjad jari pada anak tunarunggu.

Penelitian akan diharapkan hasilnya menjadi valid dan reliabel apabila ditunjang dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam tahap menggunakan data.

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

## 1. Uji Validitas

Peneliti perlu mengetahui layak tidaknya instrument penelitian yang digunakan sebagai alat tes. Instrumen penelitian dikatakan layak digunakan sebagai alat tes apabila memenuhi beberapa kriteria, antara lain instrumen harus valid. Menurut Arikunto (2002, hlm. 144) mengatakan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahian suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah”.

Instrumen penelitian yang telah dibuat kemudian diuji validitasnya menggunakan uji validitas isi (*construct validity*) dengan pengujian berupa *expert judgement* dengan teknik penilaian oleh para ahli spesialis tunarungu. Validitas berkenaan dengan ketepatan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Hasil *judgement* kemudian dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah cocok

N = Jumlah penelitian ahli

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

Tabel 3.3

Uji Validitas Instrumen

No Butir Soal	Presentase	Valid /	No Butir Soal	Presentase	Valid /

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

		<b>Tidak Valid</b>			<b>Tidak Valid</b>
1	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	1	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	2	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
4	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid		$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	5	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	6	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	7	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	8	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
9	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid		$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

				= 100%	
10	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	10	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
11	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	11	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
12	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	12	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
13	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	13	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
14	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	14	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
15	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	15	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
16	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	16	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
17	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	17	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid
18	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	18	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ = 100%	Valid

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

19	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	19	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
20	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	20	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
21	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	21	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
22	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	22	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
23	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	23	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
24	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	24	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
25	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	25	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
26	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$	Valid	26	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid

Keterangan Penilaian :

**1. Judgment 1**

Nama : Sima Mulyadi, M. Pd

NIP : 196002141982031003

**2. Judgment 2**

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

Nama : Dr. Atang Setiawan, M. pd  
 NIP : 195604121983011001

### 3. Judgment 3

Nama : Enan Suminar  
 NIP : 196411191989032004

Karena semua item dinyatakan valid dan walaupun ada yang diperbaiki dalam kartu gambar abjad jari tidak memunculkan huruf alfabet. Pada akhirnya instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan apakah suatu instrumen dapat dipercaya atau tidak untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Susetyo (2015, hlm. 139 ) mengemukakan bahwa “reliabilitas adalah suatu perangkat ukur yang dapat dipercaya, jika hasil tes tidak berubah atau relatif sama apabila dilakukan pengtesan secara berulang-ulang”.

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas konsistensi internal, dilakukan dengan cara menguji cobakan instrumen kemudian hasil yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini digunakan rumus Rulon, pengujian dengan menggunakan rumus rulon ini digunakan karena instrumen tes yang digunakan berbentuk essay yang memiliki kriteria butir politomi. Perhitungan Rulon menggunakan variasi skor responden dan variasi skor butir. Rumus yang digunakan adalah :

$$\rho_{\text{Rulon}} = 1 - \frac{\sigma_{D^2}}{\sigma_x^2}$$

Keterangan :

$\sigma_{D^2}$  = varian perbedaan skor belahan

$\sigma_x^2$  = varian skor tes ( X )

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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



1 = bilangan konstan

$\rho_{\text{Rulon}}$  = koefisien reliabilitas

$$\sigma_D^2 = \frac{\sum X_D^2}{N} \quad \text{Dimana} \quad \sum X_D^2 = \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$\sigma_x^2 = \frac{\sum X_x^2}{N} \quad \text{Dimana} \quad \sum X_x^2 = \sum x - \frac{(\sum xx)^2}{N}$$

Uji reliabilitas dilakukan disekolah dengan sample sebanyak 8 orang siswa. Adapun sekolah yang dijadikan tempat uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

- a. Nama Sekolah : SLB B Cicendo  
 Alamat : Kota Bandung  
 Jumlah Siswa : 8 Siswa

Dari hasil uji reliabilitas terdapat 8 siswa ( terlampir ) diperoleh koefisien korelasi dengan nilai 0,73 (tinggi)

#### G. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tahap setelah memperoleh data pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara sistematis agar memperoleh hasil yang optimal. Setelah proses penelitian, data tersebut diolah untuk menghasilkan data. Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan statistik nonparamentris melalui uji *mann-whitney*. Uji *mann-whitney* digunakan untuk menguji hipotesis dua kelompok independen atau saling bebas yang ditarik dari suatu populasi. Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memberikan pengarahan kepada subjek penelitian atau siswa.
2. Memberikan tes dan mengoreksi hasil tes siswa
3. Memberikan skor data *pretest* dan *posttest*
4. Membuat tabel perhitungan skor pretest dan posttest
5. Menghitung selisih skor *pretest* dan *posttest*
6. Menyusun rangking
7. Hitung jumlah rangking pada masing-masing *pre-test* dan *post-test*

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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

8. Jumlah ranking yang terkecil diambil atau  $U$  dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis dengan melakukan perbandingan dengan tabel yang dibuat khusus.
9. Membuat kesimpulan, yaitu:  
 $H_1$  diterima apabila  $U_{hitung} \leq U_{tabel}$   
 $H_0$  ditolak apabila  $U_{hitung} \geq U_{tabel}$

Siti Azura, 2019

**PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ALFABET DAN ABJAD JARI PADA ANAK TUNARUNGU DI SLB B TUT WURI HANDAYANI**

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