

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian yang meliputi, metode penelitian, instrumen penelitian, persiapan pelaksanaan penelitian, dan subjek penelitian.

A. Metode Penelitian

Metode merupakan cara yang ditempuh dalam suatu penelitian dengan tujuan untuk menjangkau data yang diperlukan. Dalam kamus Bahasa Indonesia dikemukakan pengertian tentang metode ini, yakni: Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki atau ini cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini berguna untuk menentukan ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan. Sumanto (1995:115), mengemukakan metode eksperimen adalah, suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya dari suatu perlakuan.

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam penelitian eksperimen penelitian meliputi sesuatu stimulus, tretmen atau kondisi eksperimental, oleh adanya perlakuan

atau manipulasi tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2002:3) sebagai berikut:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti yang mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Berdasarkan pengertian di atas, metode eksperimen adalah cara dalam penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Dengan demikian pada dasarnya metode adalah cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan suatu penelitian.

Materi dalam penelitian ini adalah mengenal mata uang yang merupakan sub. Pokok mata uang. Materi berdasarka buku paket matematika (berhitung) untuk kelas III tingkat dasar dan kurikulum pendidikan luar biasa untuk tingkat dasar tahun 2004.

B. Desain Penelitian

Disan eksperimen yang diunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group Pretest Posttest Desain*”, yaitu suatu perlakuan yang dilakukan tanpa kelompok perbandingan. Desain tanpa kelompok pembanding dilakukan karena hanya terdapat suatu kelompok eksperiman ynag diteliti yaitu dengan cara menganalisis perlakuan (X) melalui skor yang diperoleh dari pelaksanaan pretes (T1) dan posttest (T2).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pre Test Pos Test

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₁	X	T ₂

Keterangan :

T₁ : Pengukuran sebelum diberikan perlakuan.

X : Perlakuan atau treatment, yaitu melakukan penerapan pembelajaran matematika dengan cara bermain peran.

T₂ : pengukuran sesudah diberikan perlakuan

C. Subjek Penelitian

subjek peneliti ini adalah siswa kelas D6 SLB Bagian C Sukapura dengan jumlah subjek delapan orang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipergunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan alat pengumpul data berbentuk tes.

Tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes prestasi. (Arikunto 2002:128), mengemukakan bahwa "Tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian sesuatu setelah mempelajari sesuatu". Instrumen tes ini

bertujuan untuk memperoleh data pencapaian hasil belajar ranah kognitif tingkat pengetahuan. Tes yang dibuat berupa tes objektif berentuk pilihan ganda dengan tiga pilihan jawaban (a, b, c), item-item soal yang diberikan dalam pengumpulan data hasil belajar ini diambil dari materi pelajaran matematika dengan pokok bahasan “Mata Uang”.

Agar instrumen tidak menyimpang dari aspek yang diukur, maka dalam penyusunannya diperlukan kisi-kisi. Gambaran mengenai kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada lampiran. Dalam penyusunan soal peneliti bekerjasama dengan dosen pembimbing dan guru di SIB Bagian C Sukapura.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menentukan sekolah yang akan dipakai sebagai tempat penelitian.

1. Melakukan studi pendahuluan/observasi, untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan, observasi inilah yang mendasari penelitian untuk mempertimbangkan berbagai aspek penelitian. Dari hasil observasi peneliti menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan sebagai bahan penelitian yang diambil dari kurikulum 2004 mata pelajaran Matematika tunagrahita ringan, kemudian menyusun Rancangan rencana pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan pokok bahasan yang ditentukan. Mengurus surat perizinan untuk kelancaran melakukan penelitian.

2. Menyusun instrumen penelitian.
3. Uji coba instrumen dengan meminta pendapat ahli/penilaian ahli mengenai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian apakah sesuai atau tidak dengan materi yang telah ditetapkan.
4. Melakukan eksperimen, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Melaksanakan pretest (T1) untuk mengetahui tingkat kemampuan sampel penelitian sebelum menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Matematika dengan pokok bahasan "Mata Uang".
 - b. Melaksanakan perlakuan, yaitu menggunakan Metode bermain peran dalam pembelajaran Matematika dengan pokok bahasan "Mata Uang".
 - c. Melaksanakan posttest(T2), untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan, terhadap sampel penelitian setelah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Matematika dengan pokok bahasan "Mata Uang"

F. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisa dengan menggunakan statistik non parametrik dengan teknik uji Wilcoxon, karena subjek yang diteliti berjumlah sedikit (delapan orang) dan uji ini bersifat bebas diskriminasi sehingga peneliti tidak perlu mengujidistribusi data (normalitas dan homogenitas variansi). Adapun langkah-langkah dalam mengolah data adalah sebagai berikut:

1. Menskor tes awal dan tes akhir dari setiap penilaian;
2. Menstabilasi skor tes awal dan skor tes akhir;
3. Membuat tabel perhitungan skor tes awal dan skor tes akhir;
4. Menghitung selisih skor tes awal dan skor tes akhir;
5. Menyusun rangking
6. membubuhkan tanda (+) dan tanda (-) untuk tiap rangking sesuai dengan tanda beda;
7. Menjumlahkan semua rangking bertanda positif atau negatif tergantung di mana yang memberi jumlah lebih kecil untuk tanda dihilangkan dan menuliskan dengan tanda T maka diperoleh T hitung;
8. Membandingkan nilai T yang diperoleh dengan T dari tabel nilai-nilai kritis T untuk uji Wilcoxon;
9. Membuat kesimpulan, yaitu: H_0 : ditolak apabila $T_{hit} > T_{tab}$