

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III ini menguraikan metodologi penelitian yang mencakup:

1) metode penelitian, 2) desain penelitian, 3) prosedur penelitian, 4) lokasi dan waktu penelitian, 5) subjek penelitian, 6) variabel penelitian, 7) instrumen penelitian, dan 8) teknik pengolahan dan analisis data.

A. Metode Penelitian

Ada beberapa variasi dari penelitian eksperimen, yaitu: eksperimen murni, eksperimen kuasi, eksperimen semu, dan subjek tunggal (Sukmadinata, 2005:203). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Subjek Tunggal (*Single Subject Eksperimen*). Menurut Fraenkel and Wallen (second ed.) (1998: 258) dijelaskan bahwa:

“single-subject designs are adaptations of basic time-series design. The difference is data collected and analyzed for only one subject at a time. They are most commonly used to study the changes in behavior an individual exhibits after exposure to an intervention or treatment of some sort. Developed primarily in special education where most of the usual instrumentation is inappropriate, single subject design have been used by researchers to demonstrate that down syndrome children, for example, are capable of far more complex learning than was previously believed.”

Selanjutnya, menurut Rosnow and Rosenthal, 1999 (dalam Sunanto, et.al (2005:56) desain subjek tunggal (*single subject design*) memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok, tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda, dan yang dimaksud kondisi di sini adalah kondisi baseline dan kondisi eksperimen (*intervensi*).

Baseline adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun.

Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior diukur di bawah kondisi tersebut. Selanjutnya, pada desain subjek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase baseline dengan sekurang-kurangnya satu fase intervensi.

Sementara itu, menurut Sukmadinata (2005:59) eksperimen subjek tunggal merupakan eksperimen yang dilakukan terhadap subjek tunggal. Dalam eksperimen subjek tunggal, subjek atau partisipannya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang, atau lebih. Hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. (Sukmadinata, 2005:209).

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian subjek tunggal merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap subjek secara individual yang bertujuan untuk melihat perubahan perilaku. Perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda, yakni kondisi baseline dimana pengukuran dilakukan secara natural sebelum intervensi dibandingkan dengan kondisi setelah eksperimen diberikan. Contohnya untuk meneliti perubahan perilaku anak berkebutuhan khusus *down syndrom*.

Menurut Sukmadinata (2005: 210) agar memiliki validitas internal yang tinggi, desain eksperimen subjek tunggal hendaknya memperhatikan karakteristik sebagai berikut.

- 1) Pengukuran yang ajeg (*reliable measurement*). Dalam eksperimen subjek tunggal pengukuran dilakukan beberapa kali. Keajegan pengamatan sangat penting dalam subjek tunggal.
- 2) Pengukuran yang berulang-ulang (*repeated measurement*). Pengukuran yang berulang-ulang dilakukan untuk mengendalikan variasi normal yang diharapkan terjadi dalam interval waktu yang pendek, juga agar terjamin deskripsi yang jelas dan ajeg.
- 3) Deskripsi kondisi (*condition description*) yang berkenaan dengan pelaksanaan eksperimen, dideskripsikan, agar penelitian ini dapat diaplikasikan pada individu yang lain.

- 4) Garis dasar, kondisi perlakuan, rentang, dan stabilitas (*based line, condition, treatment, and stability*). Pada tahap awal eksperimen individu diamati sampai menunjukkan keadaan stabil, baru kemudian diberi perlakuan. Rentang waktu pada tahap awal ini disebut garis dasar (*based line*)
- 5) Ketentuan variabel tunggal (*single-variabel rule*). Selama masa perlakuan (eksperimen) variabel yang diubah pada satu subjek hanya satu variabel, sebab kalau lebih dari satu sulit untuk menentukan variabel mana yang berpengaruh.

Terdapat sejumlah alasan mengapa penelitian ini menggunakan metode subjek tunggal, antara lain: 1) sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perubahan perilaku belajar dalam hal ini peningkatan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan secara individual sebagai akibat dari perlakuan model permainan bahasa, 2) subjek yang akan diteliti adalah anak tunagrahita ringan yang merupakan anak berkebutuhan khusus dan memerlukan pendekatan yang bersifat individual, 3) tujuan metode eksperimen subjek tunggal ini untuk menguji secara langsung pengaruh penerapan model permainan bahasa terhadap peningkatan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan adalah Desain A-B-A. Desain A-B-A merupakan pengembangan dari Desain A-B yang lebih menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Desain A-B-A menunjukkan adanya kontrol terhadap variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan desain lainnya. Oleh karena itu, validasi internal lebih meningkat, sehingga hasil penelitian yang menunjukkan hubungan fungsional antara variabel terikat dengan variabel bebas lebih meyakinkan.

Dengan membandingkan dua kondisi baseline, sebelum dan sesudah intervensi, keyakinan adanya pengaruh intervensi lebih dapat

diterima. Jadi, penambahan kondisi baseline A2 dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik simpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Desain A-B-A mempunyai tiga tahap, yaitu A-1 (Baseline-1), B (Intervensi), A2 (baseline-2). Gambarnya dapat dilihat di bawah ini.

A-1 (Baseline 1) (Sesi 1-4)				B (Intervensi) (Sesi 5-12)								A-2 (Baseline 2) (Sesi 13-15)			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Sesi

Gambar 3.1
Desain Penelitian A1-B-A2

Penjelasan:

A 1 = Baseline 1, adalah kondisi kemampuan keterampilan berbicara pada subjek penelitian sebelum dilakukan intervensi (praintervensi).

B = Intervensi, adalah kondisi intervensi keterampilan berbicara pada subjek penelitian dengan menerapkan model permainan bahasa.

A-2 = Baseline 2, adalah kondisi keterampilan berbicara pada subjek penelitian setelah dilakukan intervensi (pascaintervensi).

Menurut Sunanto, dkk. (2005:61) prosedur desain A-B-A adalah:

- 1) target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A1) dalam periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil;
- 2) pengukuran dilanjutkan pada kondisi intervensi (B) secara terus menerus sampai data mencapai kecenderungan level data yang jelas;
- 3) pengukuran kembali dilakukan pada kondisi *baseline* (A2).

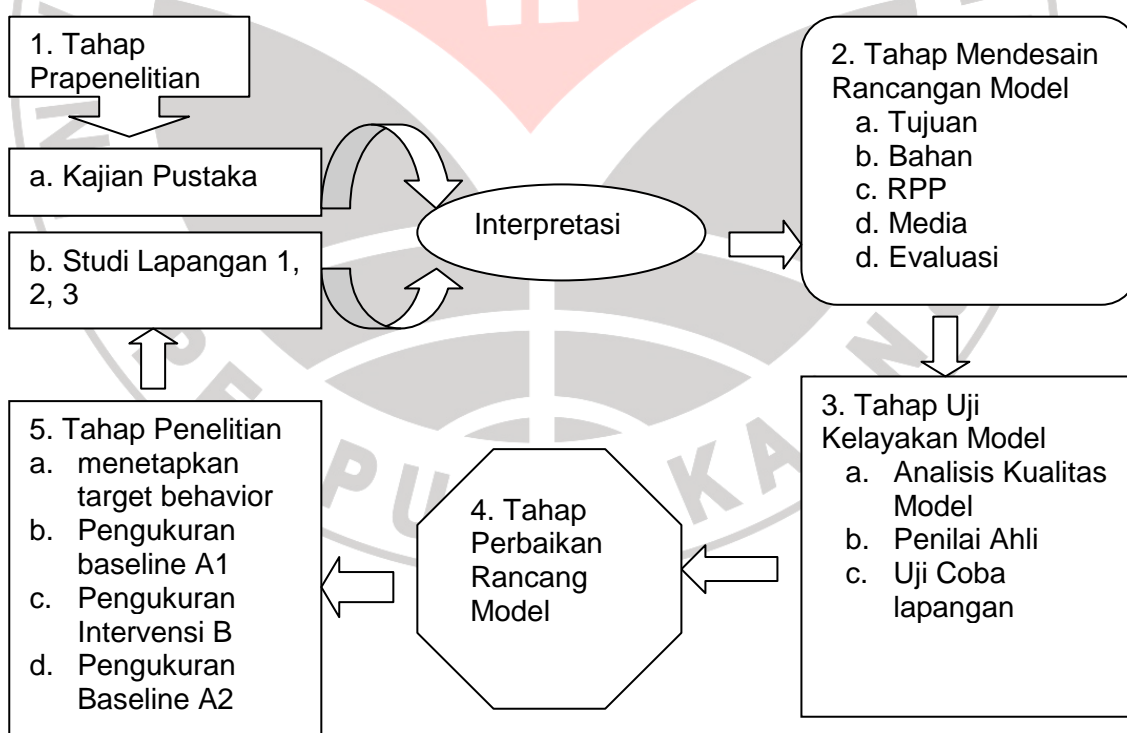
Selanjutnya Sunanto, *at.all* (2005:62) menjelaskan bahwa untuk mendapatkan validasi penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen A-B-A perlu memperhatikan beberapa hal di bawah ini:

- 1) mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat;

- 2) mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline A1 secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil;
- 3) memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil;
- 4) mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil; dan
- 5) setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil, maka mengulang kembali fase baseline (A2).

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini secara garis besar mencakup lima tahapan, yakni: 1) tahap prapenelitian, 2) tahap mendesain rancangan model, 3) tahap uji kelayakan model, 4) tahap perbaikan rancangan model, dan 5) tahap penelitian. Prosedur penelitian dapat digambarkan berikut ini.



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian Model Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Tunagrahita Ringan

1. Tahap Prapenelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk mencari, menganalisis, dan menginterpretasi teori-teori yang berkaitan erat dengan penelitian, yang mencakup teori model pembelajaran, teori permainan bahasa, konsep berbicara, pembelajaran berbicara dengan model permainan bahasa, teori anak tunagrahita, teori psikologi anak, teori metodologi penelitian dan hasil penelitian sebelumnya.

Studi lapangan dilakukan untuk menemukan: (a) masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbicara di SLB C, (b) masalah keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan, dan (c) potensi keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan yang dapat dikembangkan, sehingga dapat dijadikan peluang penelitian. Studi lapangan tahap prapenelitian dilakukan sebanyak 4 kali.

a. Studi Lapangan Tahap 1

Tujuan studi lapangan tahap 1 ini adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan sekolah-sekolah SDLB C yang ada di kota Bandung yang memungkinkan dilakukannya penelitian.

Fokus kajiannya adalah menggali data tentang: identitas sekolah, kepala sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, kurikulum, buku sumber, media pembelajaran, alokasi waktu pelajaran bahasa Indonesia, cakupan materi bahasa Indonesia, cakupan materi keterampilan berbicara, dan model permainan bahasa yang sudah diterapkan. Data-data tersebut dikumpulkan kemudian dianalisis sehingga berhasil diungkap data sekolah mana yang memungkinkan untuk dilakukan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data mencakup: 1) wawancara, 2) observasi, dan 3) angket.

b. Studi Lapangan Tahap 2

Tujuan studi lapangan tahap 2 ini adalah untuk mendapatkan data selengkapnya tentang siswa tunagrahita ringan yang diproyeksikan akan menjadi subjek penelitian.

Fokus kajiannya adalah menggali data yang memuat hasil pemeriksaan psikologis anak yang bersangkutan, yang berisi nama, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, tingkat kecerdasan (IQ) dalam skala Binnet, klasifikasi taraf kecerdasan, dan aspek perkembangan bicara anak pada tanggal pemeriksaan.

Teknik pengumpulan data: 1) observasi anak di sekolah, 2) wawancara dengan guru, dan 3) dokumentasi data hasil pemeriksaan psikolog.

c. Studi Lapangan Tahap 3

Tujuan studi lapangan 3 ini adalah untuk mendapatkan data tentang: (a) masalah-masalah keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan, dan (b) potensi berbicara anak tunagrahita ringan yang dapat dikembangkan.

Fokus kajiannya adalah menggali data yang memuat keterampilan berbicara anak dalam hal menyebutkan: (a) nama diri, (b) nama-nama anggota tubuh, (c) nama orang tua, (d) alamat rumah, nama-nama saudara (kakak atau adik), (e) nama-nama benda yang ada di dalam kelas, (f) nama warna, (g) berhitung, (h) menjawab pertanyaan, dan (i) bertanya.

Teknik pengumpulan data: 1) merekam hasil pembicaraan dengan siswa, 3) tanya jawab, dan 4) diskusi.

d. Studi Lapangan Tahap 4

Tujuan studi lapangan 4 ini merupakan langkah akhir dalam menyusun model permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan, sehingga dapat dijadikan peluang

untuk pengembangan model yang efektif berdasarkan hasil studi lapangan.

Fokus kajian diorientasikan pada mengungkapkan penyelenggaraan pembelajaran berbicara di SPLB-C YPLB Cipaganti kota Bandung. Penyelenggaraan pembelajaran berbicara di sekolah tersebut meliputi aspek: 1) kompetensi guru dalam hal: penyusunan model, penyusunan RPP, penentuan alat pembelajaran, dan penentuan evaluasi pembelajaran; 2) masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran berbicara; 3) potensi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran berbicara, dan 4) peluang yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran berbicara.

Teknik yang digunakan untuk mengungkap penyelenggaraan pembelajaran berbicara di sekolah tersebut antara lain: 1) *Group Discussion Process (GDP)*, yakni diskusi secara bebas yang melibatkan kepala sekolah, guru, staf, dan siswa, 2) wawancara secara mendalam, 3) observasi langsung ke sekolah dan kelas, 4) studi dokumentasi terhadap data yang ada di kedua sekolah tersebut.

Hasil yang dicapai setelah melakukan analisis terhadap data yang berhasil diungkapkan, selanjutnya disajikan deskripsi penyelenggaraan pembelajaran berbicara di SPLB-C YPLB Cipaganti kota Bandung sebagai data. Penyusunan model permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan ini bertujuan sebagai upaya kajian sistematis dalam menganalisis, membandingkan, menetapkan, menambah, atau kompilasi setiap variabel pembelajaran berbicara supaya lebih adaptif, inovatif, dan produktif.

2. Tahap Mendesain Rancangan Model

Dalam tahap mendesain rancangan model, akan diuraikan tentang: a) penyusunan tujuan pembelajaran, b) penyusunan bahan/ materi pembelajaran, c) penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran, d) membuat media pembelajaran, dan e) penyusunan evaluasi.

a. Menetapkan Indikator Pembelajaran

Berdasarkan KTSP Tahun 2006 SDLB C kelas IV semester 1 dan 2. Untuk semester 1 standar kompetensi dan kompetensi dasar berbicara adalah siswa mampu mendeskripsikan tempat sesuai denah dan penjelasan petunjuk penggunaan alat, sedangkan kompetensi dasarnya adalah siswa mampu mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat sederhana. Untuk semester 2, standar kompetensi dan kompetensi dasar berbicara adalah siswa mampu mempraktekkan menyampaikan pesan dari telepon, sedangkan kompetensi dasarnya adalah siswa mampu menjawab pertanyaan dalam telepon.

b. Menyusun Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran berbicara yang diterapkan dalam Model Permainan Bahasa ini berupa: 1) kartu-kartu bergambar, dan 2) gambar denah rumah, kebun binatang, kebun, dan sekolah. Gambar-gambar tersebut dijadikan sebagai media untuk permainan bahasa yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan.

c. Menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP)

Komponen-komponen RPP yang disusun ini mencakup: 1) identitas sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, dan alokasi waktu, 2) standar kompetensi, 3) kompetensi dasar, 4) indikator, 5) materi pembelajaran, 6) metode/ strategi pembelajaran, 7) kegiatan pembelajaran, 8) sumber dan media, dan 9) penilaian. RPP yang dibuat berdasarkan kebutuhan individual anak tunagrahita dan tuntutan kurikulum.

d. Membuat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat mencakup: 1) kartu-kartu bergambar, dan 2) gambar denah rumah, kebun binatang, kebun, dan

sekolah. Media pembelajaran ini sangat diperlukan sekali dalam permainan bahasa, karena dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran berbicara menjadi lebih menarik minat anak (Media pembelajaran lihat lampiran).

e. Menyusun Evaluasi

Tiga variabel berbicara yang akan dievaluasi mencakup: 1) pengucapan, 2) pengembangan kosakata, dan 3) penggunaan kalimat.

- 1) Evaluasi untuk variabel pengucapan dan penggunaan kalimat menggunakan instrumen tes dengan sistem penyekoran menggunakan skala Likert dengan rentang skor antara 1-5. Semua jawaban siswa akan dikonversi dengan pendekatan angka-angka tersebut.
- 2) Evaluasi untuk variabel pengembangan kosakata menggunakan tes dilakukan dengan cara memberi skor 2,5 pada setiap jawaban siswa yang benar. Jumlah soal berupa gambar yang diberikan berjumlah 40. Jadi, skor maksimal yang diperoleh siswa 100.

3. Tahap Uji Kelayakan Model

Pengujian kelayakan model dilakukan melalui dua tahapan kegiatan, yakni: a) analisis dan penilaian kualitas model, serta b) uji coba lapangan.

a. Analisis Kualitas Model

Tujuan analisis kualitas model ini adalah untuk menguji kelayakan rancangan Model Permainan Bahasa yang dilakukan dengan cara mengkaji isi setiap komponen, serta melihat kesinambungan dan keterkaitan antara komponen yang satu dengan komponen lainnya.

Model Permainan Bahasa menggunakan pendekatan sistem yang memandang model ini dibentuk oleh berbagai komponen yang saling

berhubungan satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Analisis kualitas model dilakukan dengan mengkaji ulang model yang dikembangkan, mengadakan diskusi dengan teman-teman: ahli bahasa, ahli pendidikan, ahli psikologi, ahli anak berkebutuhan khusus, dan ahli metode SSR. Diskusi dilakukan untuk mendapatkan masukan, tanggapan, saran, pemecahan masalah, terhadap model yang sedang dikembangkan.

Rancangan model yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh para ahli. Tenaga ahli yang dilibatkan dalam kegiatan ini berasal dari: ahli bahasa, ahli pendidikan, ahli psikologi, ahli anak berkebutuhan khusus, dan ahli metode SSR. Kriteria ahli dalam penelitian ini memiliki latar belakang pendidikan sesuai dengan keahliannya minimal S2 dan telah bekerja di bidangnya minimal lima tahun. Masing-masing ahli dimintai pendapatnya mengenai kelayakan model Permainan Bahasa ini dari sudut pandang keahliannya masing-masing.

Sistem penilaian dilakukan dengan menggunakan teknik respon terinci. Dengan demikian, para ahli tinggal mengisi pendapatnya pada lembar penilaian yang telah disediakan.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba Model Permainan Bahasa ini dilakukan untuk sembilan subjek yang berada di SPLB-C YPLB Cipaganti kota Bandung.

4. Tahap Perbaikan Rancangan Model

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan, maka rancangan model awal mengalami perbaikan untuk penyempurnaan. Rancangan perbaikan model awal ini divalidasi oleh promotor dan ahli lainnya.

5. Tahapan Penelitian Subjek Tunggal A-B-A

Tahap penelitian eksperimen subjek tunggal A-B-A pada Model Permainan Bahasa ini mencakup: a) tahapan penelitian eksperimen subjek tunggal A-B-A, b) tahapan kegiatan guru dalam model permainan bahasa, dan c) tahapan kegiatan murid dalam model permainan bahasa.

a. Tahapan Penelitian Eksperimen Subjek Tunggal A-B-A

Secara garis besar tahapan penelitian eksperimen subjek tunggal A-B-A ini mencakup: (1) tahap 1 (A-1, baseline 1), (2) tahap 2 (B, intervensi), dan (3) tahap 2 (A-2, baseline 2). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3.1
Tahap Penelitian Eksperimen Subjek Tunggal Desain A-B-A

No.	Tahap 1 A-1 (Baseline 1)
1	2
1.	Menetapkan perilaku belajar yang akan diubah sebagai <i>target behavior</i> , yaitu peningkatan keterampilan berbicara melalui model permainan bahasa, yang dibatasi pada aspek: 1) kelancaran dan ketepatan pengucapan 2) kosakata, dan 3) penggunaan kalimat.
2.	Untuk mengambil data baseline 1, maka langkah pelaksanaannya adalah: a. guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berbicara sebanyak empat sesi; b. subjek melaksanakan kegiatan berbicara dalam situasi pembelajaran yang biasa, tanpa menerapkan model permainan bahasa. c. Tiga orang observer merekam dan melaksanakan penilaian dalam tiga aspek yakni: 1) kelancaran dan ketepatan pengucapan 2) kosakata, dan 3) penggunaan kalimat berdasarkan instrumen yang telah disediakan. d. Hasil rekaman, observasi dan penilaian dicatat dalam format data penilaian.
	Tahap 2 B (Intervensi)
1.	Dilaksanakan model permainan bahasa terhadap sembilan subjek penelitian selama delapan sesi, masing-masing sesi @ 60 menit (2 x jam pelajaran). Prosedur model permainan bahasa akan dijelaskan pada bagian lain.
2.	Untuk mengambil data pada tahap intervensi ini, maka dilakukan tahap kegiatan yang dilakukan antara lain: a. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berbicara dengan menerapkan model permainan bahasa sebanyak delapan sesi, masing-masing sesi @ 60 menit.

	<p>b. Subjek melaksanakan kegiatan pembelajaran berbicara dalam konteks permainan bahasa.</p> <p>c. Tiga orang observer melaksanakan kegiatan: merekam pembicaraan siswa, dan melakukan penilaian dalam tiga aspek: 1) <i>kelancaran dan ketepatan pengucapan</i> dan 2) <i>penguasaan kosakata</i> berdasarkan instrumen yang telah disediakan.</p> <p>d. Hasil rekaman dan penilaian dicatat dalam format data penilaian.</p>
3.	Hal tersebut di atas dilakukan untuk mengukur tingkat kestabilan kondisi subjek.
	Tahap 2 A-2 (Baseline 2)
1.	Melakukan pengukuran kembali tentang 1) <i>kemampuan kelancaran dan ketepatan pengucapan</i> dan 2) <i>penguasaan kosakata</i> pada setiap subjek setelah mengalami delapan sesi intervensi.
2.	<p>Prinsip pengukuran pada tahap ini sama dengan tahap baseline 1 (A-1). Adapun langkah pelaksanaan tahap ini adalah:</p> <p>a. guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berbicara sebanyak empat sesi selama 60 menit untuk tiap sesi.</p> <p>b. subjek melaksanakan kegiatan berbicara dalam situasi pembelajaran yang biasa, tanpa menerapkan model permainan bahasa;</p> <p>c. tiga orang observer merekam, dan melaksanakan penilaian dalam dua aspek yakni: 1) kelancaran dan ketepatan pengucapan 2) kosakata, dan 3) penggunaan kalimat berdasarkan instrumen yang telah disediakan;</p> <p>d. hasil rekaman dan penilaian dicatat dalam format penilaian; dan</p> <p>e. pada akhir kegiatan eksperimen, peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan refleksi dan feedback dari guru-guru.</p>

b. Tahapan Kegiatan Guru dalam Model Permainan Bahasa

Tahapan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan Model CLCC (*Creating Learning Communication for Children*) dengan model CLE (*Classroom Language English*) British Council Indonesia yang dimodifikasi dan diadaptasi oleh peneliti. Tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru meliputi: (1) pembukaan, (2) pemodelan, (3) praktek, (4) evaluasi, serta (5) *feedback* dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2
Tahapan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Model Permainan Bahasa

No.	Tahapan Kegiatan	Tujuan	Kegiatan Guru
1	2	3	4
1.	Pembukaan	<p>1. Membangun pengetahuan awal serta menyediakan kondisi pembelajaran untuk mengekspresikan bahasa sebanyak mungkin.</p> <p>2. Memberi motivasi</p>	<p>a. Mengenalkan topik pembelajaran.</p> <p>b. Mengenalkan tujuan pembelajaran.</p> <p>c. Berbagi pengalaman.</p> <p>d. Menghubungkan topik dengan pengalaman / pengetahuan sebelumnya.</p> <p>e. Penyediaan konteks yang bermakna untuk mengantarkan topik pembelajaran.</p> <p>a. Mendorong siswa lancar berbicara.</p> <p>b. Bersikap positif ketika siswa mencoba berbicara.</p> <p>c. Menciptakan lingkungan belajar yang positif.</p>
2.	Pemodelan	Pemberian contoh kegiatan berbicara melalui permainan bahasa mendeskripsikan gambar.	<p>a. Memberi contoh pengucapan yang benar (artikulasi, kelancaran, intonasi, jeda), melalui permainan bahasa.</p> <p>b. Memberi contoh pengembangan kosakata melalui permainan bahasa.</p> <p>c. Memberi contoh penggunaan kalimat yang runtut dan efektif melalui permainan bahasa.</p>
3.	Praktek	Memberi kesempatan untuk berbicara dengan cara membangun situasi berbicara secara bersama-sama selanjutnya secara individual.	<p>a. Melatih siswa berbicara secara terbimbing secara bersama-sama dalam konteks permainan bahasa.</p> <p>b. Melatih siswa berbicara secara berpasangan dalam konteks permainan bahasa.</p> <p>c. Melatih siswa berbicara secara individual, dalam konteks permainan bahasa.</p>
4.	Evaluasi	Mengetahui perkembangan berbicara siswa secara individual dalam hal pengucapan, perbendaharaan kata, dan penggunaan kalimat.	<p>a. Saat siswa praktek berbicara secara individual, guru melakukan penilaian dalam hal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pengucapan; • kosakata; dan • penggunaan kalimat. <p>b. Hasil penilaian dicatat dalam format penilaian yang sudah disiapkan.</p>

1	2	3	4
5.	Feedback dan Refleksi	Memberi masukan tentang kelebihan dan kekurangan model permainan bahasa, untuk selanjutnya diadakan penyempurnaan.	<p>a. Untuk bahan refleksi guru bertanya pada siswa secara individual tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada masalah dengan materi mendeskripsikan gambar? • Bagian mana yang dirasakan sulit? • Apakah materi mendeskripsikan bgambar ini disukai atau tidak? <p>b. Untuk bahan feedback, maka guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi dengan sesama guru tentang kekurangan dan kelebihan model permainan bahasa; dan • berdiskusi dan memberi masukan dengan peneliti tentang kekurangan dan kelebihan model permainan bahasa.

c. Tahapan Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Model Permainan Bahasa

Tahapan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan Model CLCC dengan model CLE British Council Indonesia yang dimodifikasi dan diadaptasi oleh peneliti. Tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa meliputi: (1) pembukaan, (2) pemodelan, (3) praktek, (4) evaluasi, serta (5) *feedback* dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3
Tahapan Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Model Permainan Bahasa

No.	Tahapan Kegiatan	Tujuan	Kegiatan Siswa
1	2	3	4
1.	Pembukaan	1. Membangun pengetahuan awal serta menyediakan kondisi pembelajaran untuk mengekspresikan bahasa sebanyak mungkin. 2. Memberi motivasi	a. Menyebutkan topik pembelajaran. b. Berbicara tentang pengalaman sendiri dengan menggunakan kalimat sederhana. c. Dengan motivasi dari guru siswa memberi komentar tentang kejadian yang berlangsung di kelas dengan kalimat sederhana.
2.	Pemodelan	Pemberian contoh kegiatan berbicara melalui permainan bahasa mendeskripsikan gambar.	a. Siswa mencontoh pengucapan yang benar (artikulasi, kelancaran, intonasi, jeda), melalui permainan bahasa. b. Siswa mencontoh pengembangan kosakata melalui permainan bahasa. c. Siswa mencontoh penggunaan kalimat yang runtut dan efektif melalui permainan bahasa.
3.	Praktek	Memberi kesempatan untuk berbicara dengan cara membangun situasi berbicara secara bersama-sama selanjutnya secara individual.	a. Siswa berlatih berbicara terbimbing secara bersama-sama dalam konteks permainan bahasa. b. Siswa berlatih berbicara secara individual, dalam konteks permainan bahasa.
4.	Evaluasi	Mengetahui perkembangan berbicara siswa secara individual dalam hal pengucapan, perbendaharaan kata, dan penggunaan kalimat.	a. Siswa praktek berbicara secara individual, guru melakukan penilaian dalam hal: <ul style="list-style-type: none"> • pengucapan; • kosakata; dan • penggunaan kalimat. b. Hasil penilaian dicatat dalam format data penilaian yang sudah disiapkan.
5.	Refleksi	Memberi masukan tentang kelebihan dan kekurangan model permainan bahasa, untuk selanjutnya diadakan penyempurnaan.	a. Untuk bahan refleksi, siswa secara individual menjawab pertanyaan guru tentang: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada masalah dengan materi mendeskripsikan gambar? • Bagian mana yang dirasakan sulit? • Apakah materi mendeskripsikan gambar ini disukai atau tidak?

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SPLB-CYPLB Cipaganti Kota Bandung. Jangka waktu penelitian adalah lima bulan mulai Januari 2010 s.d. Mei 2010. Jadwal pertemuan tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.4
Waktu Pelaksanaan Penelitian

Sesi	Sesi	Tanggal	Materi
1.	A1	02/03/2010	- Diri sendiri
2.		04/03/2010	- Lingkungan rumah
3.		09/03/2010	- Lingkungan sekolah
4.		11/03/2010	- Lingkungan sekitar
5.	B	06/04/2010	- Diri sendiri
6.		08/04/2010	- Lingkungan rumah
7.		13/04/2010	- Lingkungan sekolah
8.		15/04/2010	- Lingkungan sekitar
9.		20/04/2010	
10.		22/04/2010	
11.		27/04/2010	
12.		29/04/2010	
13.	A2	07/05/2010	- Diri sendiri
14.		11/05/2010	- Lingkungan rumah
15.		14/05/2010	- Lingkungan sekolah
16.		18/05/2010	- Lingkungan sekitar

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berjumlah sembilan orang yang berasal dari kelas IV SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung. Kesembilan subjek penelitian ini merupakan siswa tunagrahita ringan berdasarkan hasil pemeriksaan psikologi, yakni berada pada tingkat kecerdasan antara 50-

70 Skala Standford-Binnet. Untuk lebih jelasnya subjek penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3.5
Subjek Penelitian

No.	Daftar Subjek	Umur	Jenis Kelamin	Tingkat Kecerdasan	Klasifikasi
1.	Subjek 1	12 tahun	P	IQ= 52 Skala Standford-Binnet	<i>Mild mental Retardation</i>
2.	Subjek 2	12 tahun	P	IQ = 70	<i>Border line</i>
3.	Subjek 3	12 tahun	P	IQ= 67 Skala Standford-Binnet	<i>Mild Mental Retardation</i>
4.	Subjek 4	11 tahun	P	IQ = 52 Skala Standford-Binnet	<i>Mild mental Retardation</i>
5.	Subjek 5	10 tahun	L	IQ= 64 Skala Standford-Binnet	<i>Mild Mental Retardation</i>
6.	Subjek 6	11 tahun	L	IQ= 64 Skala Standford-Binnet	<i>Mild Mental Retardation</i>
7.	Subjek 7	12 tahun	P	IQ = 50 Skala Standford-Binnet	<i>Mild Mental Retardation</i>
8.	Subjek 8	11 tahun	P	IQ = 64 Skala Standford-Binnet	<i>Mild Mental Retardation</i>
9.	Subjek 9	12 tahun	L	IQ= 52 Skala Standford-Binnet	<i>Mild Mental Retardation</i>

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini mencakup variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penerapan model permainan bahasa yang diterapkan di SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung.

Variabel terikatnya adalah hasil belajar yang berupa peningkatan keterampilan berbicara, khususnya dalam hal: 1) cara pengucapan 2) pengembangan kosakata, dan 3) penggunaan kalimat.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada empat mencakup: tes, observasi, angket, dan wawancara.

1) Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengetahui aspek: a) ketepatan dan kelancaran pengucapan, b) pengembangan kosakata, dan c) penggunaan kalimat. Instrumen tes terdiri atas prates (*pretest*) dan pascates (*posttest*). Prates diberikan pada kondisi baseline-1, yaitu kondisi pada saat siswa belum intervensi dilakukan. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan sejauh mana pengetahuan awal siswa yang berkaitan dengan aspek: a) pengucapan b) pengembangan kosakata, dan c) penggunaan kalimat.

Selanjutnya tes diberikan juga pada saat terjadinya pelaksanaan intervensi (tes dalam proses PBM). Tes ini berkaitan dengan aspek: a) pengucapan b) kosakata, dan c) penggunaan kalimat. Tes ini bertujuan untuk melihat kondisi dan kestabilan siswa pada saat memperoleh intervensi.

Pascates diberikan pada kondisi baseline-2 untuk mengevaluasi sejauh mana terjadi peningkatan kemampuan aspek: a) pengucapan, b) pengembangan kosakata, dan c) penggunaan kalimat setelah intervensi dilepas. Perangkat soal tes pada prates sama tapi tak serupa dengan pascates. Instrumen tes tersebut digunakan setelah memenuhi kriteria validasi dan reabilitas.

Untuk mendapatkan validasi isi dan tampilan, alat tes ini dikonsultasikan dulu kepada pakar desain gambar dan pembelajaran bahasa Indonesia untuk SLB, serta promotor disertasi. Untuk mendapatkan tingkat reabilitas dan validasi yang memenuhi standar, alat tes ini diujicobakan pada siswa kelas IV SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung. Kisi-kisi tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Tes Berbicara

No.	Komponen	Indikator
1.	Pengucapan	1. Kemampuan melafalkan vokal maupun kosonan secara tepat dan jelas.
		2. Kelancaran berbicara tanpa adanya penundaan pembicaraan untuk memikirkan isi dan tidak terjadi pengulangan suku kata, kata, frase, atau kalimat yang sama saat berbicara.
		3. Kemampuan penggunaan intonasi (nada) suara yang tepat saat berbicara.
		4. Kemampuan penggunaan jeda (penghentian) yang tepat saat berbicara.
2.	Pengembangan Kosa Kata	1. Mengidentifikasi jumlah dan jenis kosakata bertemakan diri sendiri.
		2. Mengidentifikasi jumlah dan jenis kosakata bertemakan lingkungan rumah.
		3. Mengidentifikasi jumlah dan jenis kosakata bertemakan lingkungan sekolah.
		4. Mengidentifikasi jumlah dan jenis kosakata bertemakan lingkungan sekitar.
3.	Penggunaan Kalimat	1. Mengidentifikasi jenis kalimat.
		2. Mengidentifikasi isi kalimat.
		3. Mengidentifikasi kesesuaian kalimat yang digunakan dengan gambar.
		4. Mengidentifikasi kekomunikatifan kalimat.

a) Instrumen Tes Berbicara Aspek Pengucapan dan Penggunaan Kalimat

Berdasarkan kisi-kisi di atas, maka dibuatlah instrumen pedoman penilaian keterampilan berbicara untuk aspek pengucapan dan penggunaan kalimat seperti tercantum dalam lampiran.

b) Instrumen Tes Berbicara Aspek Pengembangan Kosakata

Instrumen tes berbicara aspek pengembangan kosakata mengujikan kosakata-kosakata yang bertemakan diri sendiri, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan sekitar. Jumlah kosakata yang diujikan untuk tiap sesi 40 kata. Kosakata yang diujikan berurutan dari mulai kosakata yang dekat dengan diri anak menuju ke kosakata yang agak jauh dan jauh dari diri anak. Selain itu, kosakata yang diujikan juga memperhatikan aspek prerequisite sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke kosakata yang baru. Instrumen daftar kosakata beserta kartu gambar yang diujikan pada kondisi baseline 1, kondisi intervensi, dan kondisi baseline 2 terdapat dalam lampiran.

2) Instrumen Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan penerapan model permainan bahasa di SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung. Observasi dilakukan terhadap kegiatan guru dan kegiatan siswa. Isi instrumen observasi berupa tahapan dan indikator penerapan model permainan bahasa yang dilakukan guru dan siswa. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi. Instrumen observasi dapat dilihat dalam lampiran.

3) Instrumen Angket

Angket digunakan dalam studi lapangan tahap 1 yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan sekolah-sekolah SDLB C yang ada di Kota Bandung yang memungkinkan dilakukannya penelitian Model Permainan Bahasa untuk Anak Tunagrahita Ringan.

Isi angket menggali data tentang: identitas sekolah, kepala sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, kurikulum, buku sumber, media pembelajaran, alokasi waktu pelajaran bahasa Indonesia, cakupan materi

bahasa Indonesia, cakupan materi keterampilan berbicara, dan model permainan bahasa yang sudah diterapkan. Data-data tersebut dianalisis sehingga berhasil diungkap data sekolah mana yang memungkinkan untuk dilakukan penelitian ini. Instrumen angket dapat dilihat dalam lampiran.

4) Instrumen Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru-guru yang terlibat dalam program pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui apakah model permainan bahasa untuk siswa tunagrahita ini mudah atau sulit dilakukan? Hambatan apa yang muncul dalam pembelajaran? Bagaimana tanggapannya pada media pembelajaran yang digunakan? Menarikkah model ini? Instrumen wawancara dapat dilihat dalam lampiran.

H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan dan analisis data penelitian dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, data keterampilan berbicara siswa aspek pengucapan dan penggunaan kalimat dianalisis berdasarkan pedoman penilaian keterampilan berbicara dengan skala Likert.. Aspek-aspek pengucapan dan penggunaan kalimat siswa yang dianalisis meliputi:

- artikulasi berbicara;
- kelancaran berbicara;
- intonasi;
- jeda;
- jenis kalimat;
- isi kalimat;
- kesesuaian kalimat dengan gambar; dan
- kekomunikatifan kalimat..

Pengolahan dan analisis data pengembangan kosakata siswa, dilakukan dengan memberikan skor pada setiap jawaban yang benar 2,5. Jumlah soal yang diujikan 40 soal, maka skor total adalah 100. Langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

- penyekoran;
- mean/ rata-rata penguasaan kosakata;
- rentang stabilitas;
- batas atas;
- batas bawah;
- *trend stabilitas*;
- *change in level*;
- *level stabilitas & range*;
- *level change*; dan
- grafik kemampuan penguasaan kosakata.

Secara kualitatif data hasil tes siswa , data hasil observasi terhadap kegiatan siswa dan guru dalam mempraktikkan model permainan bahasa, data awal penelitian dalam angket , dan data hasil wawancara dengan guru, dideskripsikan, dianalisis, kemudian ditafsirkan sesuai dengan teori-teori pendukung, pemikiran, dan penilaian peneliti.

