

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015:107) mendefinisikan “Penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang dikendalikan”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*.

Pada penelitian ini dimulai dengan melakukan test awal (pre-test) pada suatu kelompok hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan (O_1), kemudian di berikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu, lalu diberi test akhir (Post-test) untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan (O_2). Penelitian ini akan melihat apakah ada pengaruh atau tidak dari penggunaan media busy book (treatment) yang diberikan secara berulang-ulang terhadap peningkatan kosakata siswa tunarungu . Rancangan ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

$O_1 \text{ X } O_2$

O_1 = *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan/*treatment*)

X = Perlakuan (*treatment*)

O_2 = *Posttest* (setelah perlakuan/*treatment*)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDLB di SLBN B Garut.
2. Melakukan *pretest* (O_1) untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata sebelum diberi perlakuan/*treatment*.
3. Memberikan *treatment* atau perlakuan (X) pada subjek berupa media *busy book*.
4. Melakukan *posttest* (O_2) untuk mengetahui penguasaan kosakata setelah diberi perlakuan/*treatment*.
5. Membandingkan antara O_1 dan O_2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang muncul sebagai pengaruh/*treatment* (X) yang diberikan.
6. Menganalisis data nonparametrik, menggunakan uji Wilcoxon untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

7. Menarik kesimpulan.

3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan subjek yang sifatnya berhubungan, yang saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Adapun variabel dalam penelitian ini, terdiri dari dua variabel yaitu:

3.2.1 Variabel Bebas (X)

Sugiyono (2015, hlm. 61) mengemukakan bahwa “variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).” Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas adalah media permainan edukatif *busy book*.

Permainan edukatif *busy book* merupakan sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kain flanel atau karton tebal yang dibentuk menjadi buku dengan warna yang cerah yang berisi berbagai aktivitas permainan sederhana (Mufliharsi, 2017). Didalam *busy book* terdapat beberapa gambar yang ditemplei velcro sehingga dapat di bongkar pasang mengikuti kegiatan yang berada di setiap halaman. Adapun kegiatan dalam *busy book* yaitu mencocokkan gambar benda sesuai dengan kosakata dan menjodohkan kosakata dengan gambar benda. *Busy book* tersebut di desain dengan menggunakan berbagai warna agar dapat menarik perhatian siswa.

3.2.2 Variabel Terikat (Y)

Sugiyono (2015, hlm. 61) mengemukakan bahwa “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perbendaharaan kata.

Kata merupakan unsur utama dalam membentuk suatu kalimat. Menurut Krisdalaksana (dalam Yulia Anjas, 2011, hlm. 7) menjelaskan “jenis kata dalam bahasa Indonesia dibagi dalam sepuluh macam, diantaranya yaitu kata benda, kata keadaan, kata ganti, kata kerja, kata bilangan, kata sandang, kata depan, kata keterangan, kata sambung (konjungsi) dan kata sambung”. Mengingat kosakata memiliki jumlah yang tidak terhitung, maka peneliti membatasi jumlah dan jenisnya. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kosakata yang ada di sekitar siswa baik itu

nama benda yang ada di sekolah maupun kegiatan yang sering dilakukannya, yang didalamnya termuat kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

Peningkatan perbendaharaan kata dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami dan menyebutkan kosakata. Adapun aspeknya yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah kemampuan memahami dan kemampuan dalam menyebutkan. Kemampuan memahami dilakukan dengan cara menunjuk nama benda dengan gambar benda dan menjodohkan antara gambar dengan tulisan. Contohnya ketika guru memberi instruksi tertentu, siswa mampu menunjuk ataupun menjodohkan gambar dengan tulisan sesuai instruksi yang diberikan.

Tes yang dilakukan adalah tes lisan dan tes kinerja. Tes lisan dilakukan pada aspek menyebutkan dan tes kinerja dilakukan pada aspek menunjuk benda dan menjodohkan antara gambar dengan tulisan.

3.3 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SLBN B Garut Jalan Rumah Sakit Umum No. 62, Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena di SLBN B Garut terdapat siswa yang memiliki perbendaharaan kosakata yang masih rendah serta belum pernah menggunakan media permainan edukatif *busy book* dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata anak tunarungu .

3.3.2 Populasi Penelitian

Populasi merupakan “keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi” (Zainal Arifin, 2011, hlm 215). Populasi juga tidak hanya berupa jumlah yang ada pada objek/subjek namun meliputi keseluruhan karakteristik atau sifat yang sama dalam objek/subjek tersebut. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDLB di SLBN B Garut.

3.3.3 Sampel Penelitian

Sugiyono (2015, hlm 118) menyebutkan “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik sampel jenuh. “Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan merupakan seluruh anggota dari populasi” (Sugiyono, 2015, hlm. 124). Berdasarkan teknik tersebut, sampel dalam penelitian ini merupakan semua siswa kelas III SD di SLBN B Garut dengan jumlah siswa sebanyak enam orang siswa.

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Jenis Ketunarunguan	Kemampuan Komunikasi
1.	AM	Perempuan	Agak Berat	Komtal
2.	FD	Laki-laki	Sedang	Oral
3.	FW	Laki-laki	Sedang	Komtal
4.	FZ	Laki-laki	Sedang	Komtal
5.	TN	Perempuan	Agak Berat	Komtal
6.	ZO	Laki-laki	Agak Berat	Komtal

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2015, hlm. 148) adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk tes.

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data pencapaian hasil belajar pada ranah kognitif yaitu kemampuan dalam peningkatan kosakata, sehingga tes yang dibuat pun berupa tes tertulis dan tes lisan. Sebelum membuat instrumen terlebih dahulu menyusun kisi – kisi instrumen. Dari kisi – kisi tersebut kemudian dikembangkan pada pembuatan instrumen yang berupa soal–soal. Soal yang dibuat meliputi menunjukkan, menjodohkan serta mengucapkan gambar kata benda, kata sifat dan kata kerja.

3.4.1 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal	Jenis Tes
Perbendaharaan Kata	Kata Benda	Menunjukkan gambar sesuai kosakata	8	Tes Kinerja
	Kata Sifat		8	
	Kata Kerja		8	
	Kata Benda	Mencocokkan gambar benda dengan kosakata	8	Tes Kinerja
	Kata Sifat		8	
	Kata Kerja		8	
	Kata Benda	Menyebutkan kosakata	8	Tes Lisan
	Kata Sifat		8	
	Kata Kerja		8	
Jumlah Butir Soal			72	

3.4.2 Instrumen Penelitian

Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian

Dimensi	Sub Aspek	Indikator	Butir Soal	Penilaian		Ket.
				C	TC	
Perbendaharaan Kata	Kata Benda	1. Menunjukkan gambar sesuai dengan instruksi	Berilah tanda ceklis (✓) pada gambar dibawah ini sesuai dengan yang guru ucapkan! 1.1 Tunjukkan gambar “meja”! 1.2 Tunjukkan gambar “sepatu”! 1.3 Tunjukkan gambar “topi”! 1.4 Tunjukkan gambar “tas”!			

		<p>1.5 Tunjukkan gambar “kursi”!</p> <p>1.6 Tunjukkan gambar “lemari”!</p> <p>1.7 Tunjukkan gambar “buku”!</p> <p>1.8 Tunjukkan gambar “Pensil”!</p>			
	Kata kerja	<p>1.9 Tunjukkan gambar “anak sedang makan”!</p> <p>1.10 Tunjukkan gambar “anak sedang minum”!</p> <p>1.11 Tunjukkan gambar “anak sedang berdoa”!</p> <p>1.12 Tunjukkan gambar “anak sedang menulis”!</p> <p>1.13 Tunjukkan gambar “anak sedang berjalan”!</p> <p>1.14 Tunjukkan gambar “anak sedang tidur”!</p> <p>1.15 Tunjukkan gambar “anak sedang mandi”!</p> <p>1.16 Tunjukkan gambar ”anak sedang membaca”!</p>			
	Kata Sifat	<p>1.17 Tunjukkan gambar warna merah!</p> <p>1.18 Tunjukkan gambar warna biru!</p> <p>1.19 Tunjukkan gambar warna hijau!</p> <p>1.20 Tunjukkan gambar warna kuning!</p> <p>1.21 Tunjukkan gambar</p>			

			<p>warna abu-abu!</p> <p>1.22 Tunjukkan gambar warna hitam!</p> <p>1.23 Tunjukkan gambar “topi paling besar”!</p> <p>1.24 Tunjukkan gambar “tas paling kecil”!</p>			
	Kata Benda	Mencocokkan gambar dengan kosakata	Jodohkan gambar dibawah ini dengan tulisan kosakatanya, buatlah garis yang menghubungkan!			
	Kata Kerja					
	Kata Sifat					
	Kata Benda	Menyebutkan kosakata	<p>Ucapkanlah didepan gurumu nama benda dibawah ini!</p> <p>3.1 Menyebutkan kata “meja”!</p> <p>3.2 Menyebutkan kata “sepatu”!</p> <p>3.3 Menyebutkan kata “topi”!</p> <p>3.4 Menyebutkan kata “Tas”!</p> <p>3.5 Menyebutkan kata “kursi”!</p> <p>3.6 Menyebutkan kata “lemari”!</p> <p>3.7 Menyebutkan kata “buku”!</p> <p>3.8 Menyebutkan kata “Pensil”</p>			
	Kata Kerja			<p>3.9 Menyebutkan kata “makan”!</p> <p>3.10 Menyebutkan kata “minum”!</p> <p>3.11 Menyebutkan kata</p>		

			“berdoa”! 3.12 Menyebutkan kata “menulis”! 3.13 Menyebutkan kata “berjalan”! 3.14 Menyebutkan kata “tidur”! 3.15 Menyebutkan kata “mandi” 3.16 Menyebutkan kata “membaca”			
	Kata Sifat		3.17 Menyebutkan kata “merah”! 3.18 Menyebutkan kata “biru”! 3.19 Menyebutkan kata “hijau”! 3.20 Menyebutkan kata “kuning”! 3.21 Menyebutkan kata “abu-abu”! 3.22 Menyebutkan kata “hitam”! 3.23 Menyebutkan kata “besar”! 3.24 Menyebutkan kata “kecil”!			

Kriteria penilaian dalam penelitian ini adalah :

1. Menunjukkan

Nilai 1 : Siswa mampu Menunjukkan gambar sesuai kosakata dengan benar

Nilai 0 : Siswa tidak mampu atau salah dalam menjawab

2. Menjodohkan

Nilai 1 : Siswa mampu menjawab dengan benar

Nilai 0 : Siswa tidak mampu atau salah dalam menjawab

3. Menyebutkan

Nilai 2 : Siswa mampu menyebutkan kosakata secara lengkap dengan tepat

Nilai 1 : Siswa mampu menjawab namun kurang tepat

Nilai 0 : siswa salah atau tidak mampu menjawab

Penilaian digunakan untuk mendapatkan data pada *pretest* dan *posttest*. Penilaian butir soal dilakukan dengan sederhana. Data yang diperoleh kemudian dicatat serta diolah dalam jenis ukuran variabel terikat, yaitu presentasi. Menurut Sunanto (2006, hlm. 16) “presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3.5 Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka peneliti melakukan uji coba instrumen kepada para ahli. Tujuannya agar peneliti mengetahui apakah instrumen penelitian tersebut layak atau tidak layak untuk diberikan kepada siswa.

3.5.1 Expert Judgment

Expert judgement dilakukan untuk menentukan kecocokan setiap butir instrument oleh para ahli di bidangnya. Dalam penelitian ini, instrumen diuji oleh tiga orang ahli diantaranya adalah satu orang Dosen Spesialisasi Siswa tunarungu di Departemen Pendidikan Khusus UPI dan dua orang guru di SLBN B Garut.

Tabel 3. 4 Daftar Nama Penilai *Expert Judgment*

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Endang Rusyani, M.Pd.	Dosen Spesialisasi Siswa tunarungu PKH FIP UPI
2.	Risca Rosinta Agustin, S.Pd	Guru Wali kelas III B-1 SDLB SLBN B Garut
3.	Siti Nuraisyah, S.Pd	Guru Wali kelas III B-2 SDLB SLBN B Garut

3.5.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.5.2.1 Uji Validitas

Pengujian validitas pada instrumen yang telah dibuat oleh peneliti ini menggunakan uji validitas isi dengan teknik penilaian ahli atau *expert judgement*. Tingkat kevalidan instrumen diukur oleh seseorang yang berkompeten di bidang yang bersangkutan. Adapun format yang digunakan untuk menguji validitas butir instrumen adalah format dikotomi. Format dikotomi yaitu apabila instrumen cocok diberi nilai 1 dan apabila tidak cocok diberi nilai 0. Instrumen penelitian dinyatakan akan valid dan bisa digunakan jika mayoritas ahli mengatakan cocok terhadap butir instrumen tersebut.

Adapun rumusnya menurut Susetyo (2015, hlm. 115) adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentasi} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi cocok menurut penilai

Σf = jumlah penilai/jumlah ahli

Berikut ini hasil instrument penelitian yang telah dilakukan kepada tiga orang ahli, sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	Persentase Validasi	Hasil
1.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
2.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
3.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
4.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
5.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
6.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
7.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
8.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid

9.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
10.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
11.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
12.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
13.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
14.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
15.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
16.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
17.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
18.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
19.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
20.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
21.	1	1	0	$\frac{2}{3} \times 100\% = 66,7$	Valid
22.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
23.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
24.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
25.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
26.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
27.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid

28.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
29.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
30.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
31.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
32.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
33.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
34.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
35.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
36.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
37.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
38.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
39.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
40.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
41.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
42.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
43.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
44.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
45.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
46.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid

47.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
48.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
49.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
50.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
51.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
52.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
53.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
54.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
55.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
56.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
57.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
58.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
59.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
60.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
61.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
62.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
63.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
64.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
65.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid

66.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
67.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
68.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
69.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
70.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
71.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid
72.	1	1	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas pada tabel di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa semua butir soal dinyatakan valid atau dapat dipakai karena persentase dari setiap butir soal di peroleh lebih dari 50%.

3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu alat ukur yang dapat dipercaya, karena hasil tes relatif sama apabila diberikan secara berulang (Susetyo, 2015, hlm. 139). Uji reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan cara internal concieny, karena mencobakan instrumennya hanya sekali, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian ini adalah menggunakan teknik *Alpha Cronbach* (Susetyo, 2015, hlm. 151) yang diolah melalui microsoft excel. Adapun rumus Alpha Cronbach sebagai berikut :

$$\rho_{\alpha} = \frac{N}{N - 1} \left[1 - \frac{\sum \sigma^2_i}{\sigma^2_A} \right]$$

Keterangan :

- | | | | |
|--------------|-------------------------------|-----------------|--------------------------|
| σ^2_i | = Jumlah seluruh varian butir | ρ_{α} | = Koefisien reliabilitas |
| σ^2_A | = varian skor responden | A | = Skor responden |
| N | = Jumlah butir yang setara | | |

Pengujian instrumen menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil dari pengujian reliabilitas instrumen akan dikategorikan menurut klasifikasi koefisien reliabilitas dari Susetyo (2011, hlm.116) yakni pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0.000-0.200	Sangat rendah
0.200-0.400	Rendah
0.400-0,600	Cukup
0.600-0.800	Tinggi
0.800-1.000	Sangat Tinggi

Berdasarkan uji reliabilitas instrumen penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan *microsoft office* maka diperoleh harga $\rho_{\alpha} = 0,718$. Jika interpretasikan maka tergolong pada koefisien reliabilitas tinggi, sehingga instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 308) “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data“. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang dapat memperlihatkan ada atau tidaknya suatu pengaruh dari media permainan edukatif *busy book* terhadap peningkatan perbendaharaan kata siswa tunarungu .

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes kinerja dan tes lisan yang mengukur penguasaan kosakata pada saat *pretest* dan *posttest*. Data yang diambil dari hasil *pretest* adalah data yang diambil sebelum diberi perlakuan/*treatment* dan data yang diambil dari hasil *posttest* adalah data yang diambil setelah di beri perlakuan/*treatment*. Data yang telah diperoleh kemudian akan dijumlahkan setiap komponen untuk menghitung skor yang didapatkan.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

1) Pelaksanaan tes awal (*pre-test*) terhadap subjek penelitian untuk mengetahui kemampuan awal subjek penelitian dalam perbendaharaan kata yang dimulai dengan membuat instrumen penelitian kemudian melakukan validasi kepada 3 orang ahli, diantaranya satu orang dosen Pendidikan Khusus dan dua orang guru.

2) Perlakuan (*treatment*) terhadap subjek penelitian.

Treatment dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan selama *treatment* dengan menggunakan media permainan edukatif *busy book* adalah sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama :

a) Mempersiapkan pembelajaran

b) Melaksanakan apersepsi

c) Mempersiapkan media *busy book*.

d) Buka halaman *busy book*,

Didalamnya tersedia berbagai kosakata

e) Guru menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar.

f) Siswa mengulangi kata yang telah disebutkan guru

g) Begitu juga pada kata yang lain.

h) Guru menyebutkan instruksi “Tunjukkan gambar meja”, siswa menunjukkan gambar benda sesuai dengan instruksi.

i) Begitupun pada kata yang lain.

b. Pertemuan Kedua

a) Mempersiapkan pembelajaran

b) Melaksanakan apersepsi

c) Mempersiapkan media *busy book*.

d) Buka halaman *busy book*,

Didalamnya tersedia berbagai kosakata

f) Guru menyebutkan berbagai warna sesuai dengan gambar.

g) Siswa mengulangi kata yang telah disebutkan guru

h) Guru menyebutkan instruksi “Tunjukkan gambar warna kuning”, siswa menunjukkan gambar benda sesuai dengan instruksi.

i) Begitupun pada kata yang lain.

c. Pertemuan Ketiga

a) Mempersiapkan pembelajaran

- b) Melaksanakan apersepsi
 - c) Mempersiapkan media busy book.
 - d) Buka halaman busy book,
Didalamnya tersedia berbagai gambar dan kosakata yang berpasangan namun tidak lengkap.
 - e) Guru menyebutkan kosakata dan/atau gambar yang tersedia didalam *busy book*.
 - f) Siswa melengkapi gambar/kosakata yang hilang.
- d. Pertemuan Keempat
- a) Mempersiapkan pembelajaran
 - b) Melaksanakan apersepsi
 - c) Mempersiapkan media busy book.
 - d) Guru mengambil gambar yang terdapat dalam *busy book*
 - e) Siswa menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar
 - f) Guru menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar apabila siswa salah atau tidak tahu.

Untuk bahasan yang lebih jelas, dapat dilihat dalam lampiran RPP halaman 174.

- 3) Melakukan tes akhir (*post-test*) terhadap subjek untuk mengukur sejauh mana pengaruh *treatment* terhadap perbendaharaan kata. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data, melakukan uji hipotesis, dan penarikan kesimpulan.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data daalam penelitian ini adalah kuantitatif. “Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan proses mencari dan menyusun data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis dengan menggunakan metode statistik tertentu” (Sugiyono, 2015). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji rangking bertanda (*Wilcoxon*). Perhitungan non parametik digunakan karena jumlah subjeknya yang terbatas serta bentuk datanya ordinal.

Susetyo (2010, hlm. 228) menjelaskan bahwa “uji wilcoxon merupakan metode statistika yang digunakan untuk menguji perbedaan dua data yang berpasangan, maka jumlah sampel datanya harus sama banyak”. Rangking dalam analisis ini bertujuan untuk

membandingkan hasil tes awal (*pretest*) dengan hasil tes akhir (*posttest*). Poin utama dalam analisis ini yaitu dengan memberi tanda positif (+) dan negatif (-) dari selisih pasangan data yang kemudian dirangking. Adapun langkah-langkah dalam mengolah data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberi skor *pretest* dan *posttest* dalam setiap penelitian.
2. Menabulasi skor *pretest* dan *posttest*.
3. Membuat tabel perhitungan skor *pretest* dan *posttest*.
4. Menghitung selisih skor *pretest* dan *posttest* (X-Y) atau yang dikenal dengan harga mutlak.
5. Membuat rangking berdasarkan harga mutlak. Apabila harga mutlak memperoleh rangking yang sama, maka rangking yang sama tersebut dibuat rata-rata.
6. Memberi tanda positif (+) dan tanda negatif (-) pada setiap selisih skor.
7. Menentukan J atau harga mutlak terkecil yang akan dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis.
8. Melakukan perbandingan antara J_{hitung} dengan J_{tabel} yang dibuat khusus untuk uji Wilcoxon.
9. Membuat kesimpulan yaitu H_0 ditolak jika $J_{hitung} \leq J_{tabel}$ atau H_0 diterima jika $J_{hitung} > J_{tabel}$

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media permainan edukatif *busy book* terhadap peningkatan kosakata siswa tunarungu

H_1 = terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media permainan edukatif *busy book* terhadap peningkatan kosakata siswa tunarungu