

### BAB III

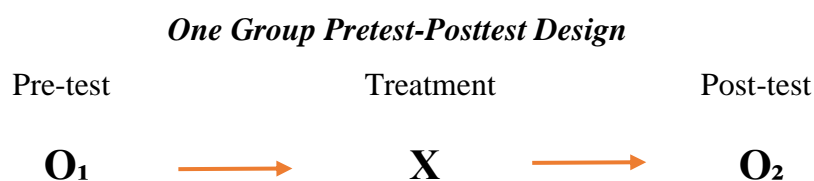
#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah (Sugiono, 2019 hlm. 2)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiono, 2017 hlm. 2) pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *pre-eksperimen* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Menurut (Sugiono, 2010 hlm. 110) “*one-group pretest-posttest design* yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan. *One-group pretest-posttest design* dilakukan dengan mengambil nilai *pre-test* dan *post-test* pada saat penelitian, sehingga pengaruh dari perlakuan (*treatment*) dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan (Sugiono, 2019 hlm. 114).

Pertama, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) pada suatu kelompok, hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan ( $O_1$ ), kemudian diberikan perlakuan/*treatment* (X) dalam jangka waktu tertentu menggunakan media *slot board*, lalu setelah itu diberi tes akhir (*post-test*) yang bertujuan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan ( $O_2$ ). Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh atau tidak dari penggunaan media *slot board* terhadap peningkatan pembendaharaan kata pada siswa tunarungu. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

$O_1$  = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan/*treatment*), melihat kondisi awal siswa dalam pembendaharaan kata sebelum diberikan treatment.

$X$  = Perlakuan (*treatment*), pembelajaran atau pemberian perlakuan menggunakan media slot board.

$O_2$  = Nilai *Posttest*, (setelah perlakuan/*treatment*) melihat hasil akhir siswa dalam pembendaharaan kata setelah diberikan treatment menggunakan media *slot board*.

## **B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SLB BC YPLAB Cibaduyut, Jalan Ma Maja No.4, Kecamatan Bojongloa Kidul, Kota Bandung. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena di SLB BC YPLAB terdapat siswa yang memiliki pembendaharaan kata yang masih rendah serta belum pernah menggunakan media *slot board* dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan pembendaharaan kata anak tunarungu .

### **2. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Selain itu, Sukmadinata (2006, hlm.250) juga menjelaskan bahwa populasi dalam sebuah penelitian adalah kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDLB di SLB BC YPLAB Cibaduyut.

### **3. Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari anggota populasi yang digunakan dalam sebuah penelitian. Arikunto (2010 hlm. 174) berpendapat bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik sampel jenuh. Sampel jenuh adalah Teknik pengambilan sampel yang digunakan merupakan seluruh anggota dari populasi (Sugiono, 2015, hlm. 124). Adapun kelompok subjek yang diteliti

adalah seluruh peserta didik tunarungu jenjang SDLB yaitu kelas III sebanyak 6 siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Daftar Sampel Penelitian

No	Nama (Inisial)	Jenis Kelamin	Kemampuan Komunikasi
1.	AR	Laki - laki	Komunikasi Total
2.	BR	Laki - laki	Komunikasi Total
3.	FD	Laki - laki	Komunikasi Total
4.	FQ	Laki - laki	Komunikasi Total
5.	SV	Perempuan	Komunikasi Total
6.	WN	Perempuan	Komunikasi Total

### C. Variabel Penelitian

Menurut Tritjahjo (2019, hlm. 31), variabel penelitian merupakan objek yang menempel pada diri subjek berupa suatu data yang dikumpulkan dan menggambarkan suatu kondisi atau nilai masing-masing subjek penelitian. Selanjutnya Arikunto (2014) menjelaskan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi yang kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pada uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan sesuatu berupa data yang dikumpulkan dari subjek penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat memperoleh informasi yang dapat ditarik kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini, terdiri dari dua variabel yaitu:

#### 1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang muncul akan mengubah kondisi atau nilai yang lain (Tritjahjo, 2019, hlm.32). Jadi variabel bebas yaitu sebuah nilai atau situasi yang apa bila terjadi dapat mempengaruhi nilai atau situasi lainnya. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015, hlm. 61) mengemukakan bahwa variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *slot board*.

### 1) Definisi Konsep

Media *slot board* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kayu dan triplek dengan bentuk persegi panjang yang mempunyai kantong pada bagian kiri dan kanan untuk menyelipkan gambar dan nama benda. Adapun kegiatan dalam media *slot board* yaitu menyebutkan nama benda, menjodohkan gambar benda dengan nama benda dan memasang gambar benda sesuai dengan nama benda. Media *slot board* di desain dengan menggabungkan antara gambar dan nama benda yang berfokus pada peningkatan pembendaharaan kata benda di ruang kelas.

### 2) Definisi Operasional

Media slot board merupakan media pembelajaran edukatif yang memiliki dua kantong yang digunakan untuk menyelipkan gambar, kata maupun kalimat.

Langkah-langkah yang digunakan untuk menggunakan media slot board dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Siswa menunjukkan benda kelas sesuai dengan nama benda.
  - Peneliti melakukan demonstrasi dengan memperlihatkan nama benda pada media *slot board*, lalu memberikan instruksi pada siswa.
  - Peneliti memperlihatkan tulisan “Buku”.
  - Peneliti memberikan instruksi pada siswa “Tunjukkan benda kelas yang sesuai dengan tulisan ini”.
  - Siswa melakukan instruksi yang diberikan oleh guru dengan menunjukkan benda kelas yang sesuai dengan nama benda yang diperlihatkan oleh peneliti.
- b) Siswa menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar benda.
  - Peneliti melakukan demonstrasi dengan memperlihatkan gambar benda dan nama benda pada media slot board.
  - Peneliti menyebutkan “lemari” dengan memperlihatkan gambar dan tulisan lemari kepada siswa.
  - Siswa bersama guru menyebutkan “lemari” bersama-sama.

- Peneliti menggunakan komunikasi total yaitu menyebutkan dan mengisyaratkan “lemari”.
- Siswa bersama guru menyebutkan dan mengisyaratkan “lemari”.
- c) Siswa menjodohkan kata benda dengan gambar benda.
  - Peneliti melakukan demonstrasi dengan mengacak gambar dan nama benda pada media slot board lalu memberikan instruksi pada siswa.
  - Peneliti meminta siswa untuk menjodohkan gambar benda dengan nama benda.
  - Siswa melakukan instruksi dengan menjodohkan gambar benda dengan nama benda.
- d) Siswa memasang nama benda yang sesuai dengan gambar benda.
  - Peneliti melakukan demonstrasi dengan memperlihatkan gambar benda pada media slot board, lalu memberikan instruksi pada siswa.
  - Peneliti meminta siswa untuk memasang nama benda yang sesuai dengan gambar benda.
  - Siswa melakukan intruksi dengan memasang nama benda yang sesuai dengan gambar benda (dengan diberi contoh oleh peneliti).

## 2. Variabel Terikat (Y)

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

### 1) Definisi Konsep

Keraf (1991 hlm. 24) mengemukakan bahwa pembendaharaan kata atau kosakata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa. Kata adalah satu unit terkecil dari bahasa yang mengandung arti. 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". Seperti yang kita tau pembendaharaan kata memiliki jumlah yang sangat banyak, maka disini peneliti membatasi jumlah dan jenis kata. Kata yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kata benda yang ada di ruang kelas.

## 2) Definisi Operasional

Kerf (1991, hlm.24) mengemukakan bahwa kosakata atau pembendaharaan kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa.

Kemampuan siswa dalam mengetahui dan menyebutkan kata benda digunakan untuk mengukur peningkatan pembendaharaan mereka. Berikut indikator yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu:

- a) Kemampuan mengetahui dilakukan dengan cara menunjukkan benda yang ada di ruang kelas sesuai dengan kata benda lalu menyebutkannya.
- b) Menjodohkan gambar benda dengan nama benda.
- c) Memasangkan gambar benda sesuai dengan nama benda.

Contohnya ketika peneliti memberikan instruksi, siswa mampu menunjukkan, menyebutkan, menjodohkan dan memasangkan gambar dengan nama benda sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh peneliti. Adapun tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes lisan dan tes kinerja. Tes lisan dilakukan pada aspek menyebutkan dan tes kinerja dilakukan pada aspek menjodohkan dan memasangkan gambar benda pada nama benda yang sesuai.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Menurut Sanjaya (2009:84) Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dapat disimpulkan bahwa instrument pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan penulis dalam kegiatan penelitian agar mempermudah peneliti. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk tes.

Instrumen yang ada dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan dalam peningkatan kosakata, sehingga yang dibuat pun berupa tes kinerja dan tes lisan. Sebelum membuat instrument peneliti menyusun terlebih dahulu kisi – kisi instrumen, kisi-kisi tersebut dikembangkan pada pembuatan instrument yang berupa soal-soal. Soal yang dibuat diantaranya yaitu soal mengucapkan nama benda, menjodohkan gambar dengan nama benda, memasang gambar dengan nama benda. Kemudian untuk mengukur validitas, dilakukan expert judgement yang dilakukan oleh tiga para ahli.

Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu yang pertama pada saat (*pre-test*) untuk melihat kemampuan awal anak sebelum diberikan perlakuan dan tes kedua yaitu (*post-test*) untuk melihat kemampuan anak setelah diberikan perlakuan. Alasan peneliti menggunakan desain penelitian *one group pre-test post-test design* ini karena teknik ini dapat mengukur secara objektif kemampuan subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*), sehingga peneliti dapat melihat apakah ada peningkatan atau tidak dalam pembendaharaan kata pada siswa tunarungu setelah diberikan perlakuan (*treatment*) kepada subjek tersebut.

#### **E. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian**

Kisi-kisi instrument merupakan indikator yang akan dicatat, diamati, dan diterapkan pada butir instrument yang sesuai dengan variabel penelitian. Kisi-kisi instrument penelitian dalam pengaruh media slot board adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal	Jenis Tes
Pembendaharaan Kata	Kata Benda	Menyebutkan kata benda	20	Tes Lisan
	Kata Benda	Menjodohkan gambar benda dengan nama benda	20	Tes Kinerja
	Kata Benda	Memasangkan gambar benda dengan nama benda	20	Tes Kinerja
<b>Jumlah Butir Soal</b>			60	

#### F. Instrumen Penelitian

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Butir Soal	Penilaian		Ket.
				C	TC	
Pembendaharaan Kata	Kata Benda	1. Menyebutkan kata benda	Ucapkanlah didepan gurumu nama benda dibawah ini! 1.1 Menyebutkan kata “lemari”! 1.2 Menyebutkan kata “meja”! 1.3 Menyebutkan kata “cermin”! 1.4 Menyebutkan kata “lampu”! 1.5 Menyebutkan kata “papan tulis”! 1.6 Menyebutkan kata “pulpen”! 1.7 Menyebutkan kata “buku”! 1.8 Menyebutkan kata “kursi”!			



			1.9 Menyebutkan kata “penghapus”! 1.10 Menyebutkan kata “pensil”! 1.11 Menyebutkan “vas bunga”! 1.2 Menyebutkan “taplak meja”! 1.13 Menyebutkan “sepatu”! 1.14 Menyebutkan “tas”! 1.5 Menyebutkan “tempat pensil”! 1.16 Menyebutkan “figura”! 1.17 Menyebutkan “spidol”! 1.18 Menyebutkan “penggaris”! 1.19 Menyebutkan “sapu”! 1.20 Menyebutkan “tempat sampah”!			
	Kata Benda	2. Menjodohkan gambar benda	Jodohkan gambar dibawah ini dengan tulisan kosakatanya, buatlah garis yang menghubungkan!			
	Kata Benda	3. Memasangkan gambar benda yang sesuai dengan nama benda	Pasangkanlah gambar benda yang sesuai dengan nama benda di bawah!			

### G. Kriteria Penilaian Tes

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor yang telah didapat dari tes yang dilakukan. Berikut adalah kriteria penilaian dari instrument penelitian ini:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Tes

Soal	Kriteria Penilaian		Skor
	0	1	
<b>Menyebutkan</b>	Jika siswa salah atau tidak mampu menjawab.	Jika siswa mampu menjawab dengan benar dan tepat.	<b>20</b>
<b>Menjodohkan</b>	Jika siswa tidak mampu atau salah dalam menjawab	Jika siswa mampu menjawab dengan benar	<b>20</b>
<b>Memasangkan</b>	Jika siswa tidak mampu atau salah dalam menjawab	Jika siswa mampu memasangkan gambar yang sesuai dengan nama benda	<b>20</b>
<b>Total Skor</b>			<b>60</b>

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah pembuatan butir soal yang berjumlah 60 butir soal, maka selanjutnya menentukan kriteria penilaian butir soal. Penilaian butir soal dilakukan dengan cara sederhana. Penilaian diatas digunakan untuk mendapatkan data pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Data yang diperoleh kemudian dicatat dan kemudian diolah dalam jenis ukuran variabel terikat, yaitu presentasi. Menurut Sunanto (2006: 16) “presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu prilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

#### H. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian ini digunakan, maka peneliti melakukan uji coba instrument penelitian kepada para ahli, tujuannya untuk mengetahui apakah instrument penelitian tersebut layak atau tidak layak dijadikan sebagai alat tes untuk siswa. Untuk mengetahui sebuah instrumen penelitian dapat digunakan atau tidak, maka harus memenuhi kriteria yakni instrumen yang valid. “valid berarti instrumen

tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur” (Sugiyono, 2013, hlm. 173).

### I. *Expert Judgment*

*Expert judgment* dilakukan untuk menentukan kecocokan setiap butir instrument oleh para ahli di bidangnya. Dalam penelitian ini instrument diuji oleh tiga orang ahli diantaranya adalah satu orang Dosen di Departemen Pendidikan Khusus FIP UPI dan dua orang Guru spesialisasi siswa tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut. Berikut daftar nama penilai *Expert Judgment*:

Tabel 3.5 Daftar Tim Ahli *Expert Judgment*

No	Nama	Jabatan
1.	Hendriano Meggy, M.Pd.	Dosen Pendidikan Khusus FIP UPI
2.	Annisa Palaah Hermawan, S.Pd, Gr.	Guru Spesialisasi Siswa Tunarungu dan Wali Kelas III SDLB SLB BC YPLAB Cibaduyut
3.	Yeyen Nurbayani, S.Pd.	Guru Spesialisasi Siswa Tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut

### J. Uji Validitas

Validitas instrument penelitian yang digunakan yaitu validitas isi. Menurut Susetyo (2015, hlm. 113) “Validitas isi adalah validitas yang akan mengecek kecocokan diantara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”. Validitas yang dipakai dalam uji coba ini adalah melalui *expert judgment* yaitu diukur oleh seorang ahli yang berkompeten pada bidang yang bersangkutan, diantaranya Dosen PKh FIP UPI dan Guru Spesialisasi Siswa Tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut. Format yang digunakan dalam menguji validitas butir instrument yaitu menggunakan format dikotomi. Format dikotomi yaitu apabila instrument penelitian cocok akan diberikan nilai 1 dan apabila instrument penelitian tidak cocok akan diberikan nilai 0. Instrument penelitian dikatakan valid dan bisa digunakan apabila mayoritas ahli mengatakan cocok terhadap butir instrument tersebut.

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

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

Keterangan :

F = Frekuensi cocok menurut penilai

$\Sigma f$  = Jumlah Penilai

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

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	Presentase 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	1	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100$	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

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%.

### K. Uji Reabilitas

Reliabilitas merupakan suatu alat ukur yang dapat dipercaya, karena hasil tes relatif sama apabila diberikan secara berulang (Susetyo, 2015, hlm. 139). Uji reliabilitas penelitian ini diukur melalui cara internal concieny, karena instrument hanya dicobakan sekali, setelah itu data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Berikut 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:

$$\rho\alpha = \frac{N}{N-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma^2 \iota}{\sigma^2 A} \right)$$

Keterangan :

$\sigma^2 \iota$  = Jumlah seluruh varian butir       $\rho\alpha$  = Koefesien reabilitas

$\sigma^2 A$  = Varian skor respond      A = Skor responden

N = Jumlah butir yang setara

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

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas

Koefesien Reliabilitas	Interpretasi
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 02,00	Sangat rendah

Uji reliabilitas dilakukan kepada enam orang orang responden uji coba diluar subjek penelitian. Koefesien dari uji reliabilitas pada instrument penelitian pembendaharaan kata sebesar 0,994. Berdasarkan kriteria untuk mengintrpretasikan nilai tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa koefesien reliabilitas termasuk ke dalam kategori reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrument yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

Perhitungan data menggunakan excel bisa dilihat pada lampiran.

## L. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono

Amalia Fauziah Hermawan, 2023

PENGARUH MEDIA SLOT BOARD TERHADAP PENINGKATAN PEMBENDAHARAAN KATA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS III SDLB DI SLB BC YPLAB CIBADUYUT

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



(2015, hlm. 308). Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data yang dapat memperlihatkan ada atau tidaknya pengaruh dari media slot board terhadap peningkatan pembendaharaan kata pada anak tunarungu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan tes kinerja dan tes lisan yang bertujuan untuk mengukur seberapa banyak penguasaan kosakata pada saat *pre test dan post test*. Data yang diambil dari *pre-test* merupakan data yang diambil sebelum memberikan treatment sedangkan data yang diambil dari *post-test* adalah data yang diambil setelah treatment kepada siswa menggunakan media *slot board*. Data yang diperoleh kemudian akan dijumlahkan setiap komponen untuk selanjutnya dihitung skor yang didapatkan.

Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skor rentang 0-1. Pengambilan hasil test dilakukan dengan melakukan penilaian tes dengan kategorisasi penilaian dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

#### **M. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan data dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti akan melihat apakah adanya peningkatan setelah dilakukannya treatment atau perlakuan kepada anak tunarungu dalam pembendaharaan kata. Teknis penelitian yang digunakan yaitu dengan mendatangi sekolah lalu observasi cara mengajar belajar lalu peneliti mengambil salah satu kelas yaitu kelas III dan melaksanakan *pre-test* berupa soal-soal mengenai pembendaharaan kata yang harus dijawab oleh anak, kemudian peneliti memberikan *treatment* kepada siswa menggunakan media *slot board* sebanyak 3 pertemuan. Setelah itu peneliti memberikan *post-test* sebagai kegiatan akhir dari pelaksanaan ke lapangan. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Tahapan Persiapan
  - 1) Peneliti mendatangi sekolah untuk observasi belajar mengajar di sekolah tersebut.

- 2) Peneliti memberikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah.
- 3) Peneliti mengkonsultasikan jadwal dan waktu pertemuan dengan anak bersama wali kelas dikarenakan peneliti harus menyesuaikan jadwal penelitian dengan kegiatan pasantren kilat di sekolah tersebut.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

- 1) Pelaksanaan tes awal pre-test (O1) kepada subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal pada subjek penelitian dalam penguasaan pembendaharaan kata, peneliti Menyusun instrument penelitian kemudian melakukan validasi kepada 3 orang ahli, yaitu satu orang dosen Pendidikan Khusus FIP UPI dan dua orang guru spesialisasi tunarungu pada sekolah tersebut.

- 2) Perlakuan treatment (X) kepada subjek

Peneliti melakukan treatment sebanyak 3 kali pertemuan, berikut langkah-langkah yang dilakukan saat peneliti memberikan treatment kepada siswa menggunakan media slot board sebagai berikut:

- a) Pertemuan pertama

- Perkenalan diri antara peneliti dengan siswa.
- Menjelaskan bahwa peneliti melakukan penelitian di sekolah.
- Mempersiapkan pembelajaran.
- Melakukan apersepsi kepada siswa.
- Mempersiapkan media slot board.
- Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai media slot board.
- Peneliti menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar benda.
- Siswa mengikuti dengan mengulangi kata yang telah disebutkan peneliti.
- Peneliti menyebutkan nama benda sampai selesai.
- Siswa mengikuti peneliti dalam menyebutkan nama benda.
- Peneliti meminta siswa untuk menyebutkan nama benda pada media slot board.
- Siswa menyebutkan nama benda sesuai instruksi guru.

- b) Pertemuan Kedua
    - Memperispkan pembelajaran.
    - Melakukan apersepsi.
    - Mempersiapkan media slot board.
    - Peneliti memasang gambar benda dengan nama benda.
    - Siswa memperhatikan peneliti.
    - Peneliti meminta siswa untuk mendemonstrasikan media slot board dengan cara memasang nama benda sesuai dengan gambar benda yang sudah peneliti pasang.
    - Siswa mencoba memasang nama benda sesuai dengan gambar benda.
  - c) Pertemuan Ketiga
    - Mempersiapkan pembelajaran.
    - Melakukan apersepsi.
    - Mempersiapkan media slot board.
    - Guru memasang nama benda lalu memasang dengan gambar benda.
    - Siswa memperhatikan peneliti.
    - Peneliti meminta siswa untuk mendemonstrasikan media slot board dengan cara memasang gambar benda sesuai dengan nama benda.
    - Siswa mencoba memasang gambar benda sesuai dengan nama benda.
    - Peneliti membantu siswa jika salah atau tidak tahu.
- 3) Melakukan tes akhir post-test (O2) terhadap subjek untuk mengukur sejauh mana pengaruh treatment yang diberikan oleh peneliti melalui media slot board terhadap peningkatan pembendaharaan kata pada subjek. Kemudian peneliti melanjutkan dengan menganalisis data, melakukan uji hipotesis, dan penarikan kesimpulan.

## N. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu kuantitatif. Sugiyono (2018, hlm. 285) mengemukakan bahwa teknik analisis data adalah cara yang digunakan berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistika non parametrik dengan pengujian Wilcoxon.

Menurut Susetyo (2017 hlm. 228) Uji Wilcoxon merupakan metode statistika yang digunakan untuk menguji perbedaan dua data yang berpasangan, maka jumlah sampel datanya harus sama banyaknya. Ranging 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 harga mutlak pada selisih pasangan (X-Y) Harga mutlak diberikan dari yang terkecil hingga terbesar atau sebaliknya. Harga mutlak terkecil diberi nomor urut atau ranking 1, kemudian selisih berikutnya diberikan nomor unsur atau ranking 2 dan seterusnya.
2. Setiap selisih pasangan (X-Y) diberikan tanda positive atau negative.
3. Hitunglah jumlah ranking yang bertanda positive dan negative.
4. D. selisih tanda ranking yang terkecil atau sesuai dengan arahan hipotesis, diambil sebagai harga mutlak dan diberi huruf j. harga mutlak atau huruf j dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis dengan melakukan perbandingan dengan tabel yang dibuat khusus untuk uji Wilcoxon.
5. Pengujian hipotesis dengan kriteria pengambilan keputusan :
6.  $H_0$  ditolak jika  $J_{hitung} \leq J_{tabel}$
7.  $H_0$  diterima jika  $J_{hitung} > J_{tabel}$

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media slot board terhadap peningkatan pembendaharaan kata siswa tunarungu

$H_1$  = Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media slot board terhadap peningkatan pembendaharaan kata siswa tunarungu