**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringankelas dasar I di SLB Jenetallasa melalui penggunaan game interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka prosedur pelaksanaan penelitian ditempuh dengan cara sebagai berikut:

1. Memberikan tes awal pada subjek, untuk mengukur kemampuan mengenal angka sebelum subyek diberikan perlakuan.
2. Memberikan perlakuan pada subjek yaitu pengajaran tentang cara mengenal angka dengan menggunakan game interaktif.
3. Memberikan tes akhir pada subjek, untuk mengukur kemampuan mengenal angka setelah subjek diberikan perlakuan.
4. Membandingkan tes awal dan tes akhir, untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul.

**B. Variabel dan Definisi Operasional**

1. Variabel penelitian

Berdasarkan rumusan Soekidjo Notoatmodjo, (2005:70) bahwa: Variabel penelitian adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat, atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep pengertian tertentu.

Variabel merupakan obyek peneliti atau sesuatu yang hendak diselidiki sebagai titik pusat perhatian suatu penelitian. Adapun variabel yang digunakan dalam peneliian ini adalah:

1. Game interaktif dan
2. Kemampuan mengenal angka.

2. Definisi operasional

Untuk memperoleh pemahaman dan kesamaan pengertian terhadap penelitian ini perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut :

1. Game interaktif yaitu pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi. (Munir, 2012:113)
2. Kemampuan mengenal angka adalah nilai yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir murid tunagrahita ringan dalam mengenal angka yaitu 1-10.

**C. Subyek penelitian**

 Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah murid tunagrahita ringan kelas dasar I yang berjumlah 2 orang

**Tabel. 3.1. Keadaan Murid Tunagrahita ringan Kelas dasar I Di SLB Jenetallasa**

**No Kode Murid Jenis kelamin**

1. FD Perempuan

2. SL Perempuan

**D. Teknik/ Instrumen Pengumpulan Data**

 Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes kemampuan mengenal angka, teknik tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan kelas dasar I, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka sebelum menggunakan multimedia game interaktif dan tes akhir digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka sesudah menggunakan multimedia game. Banyaknya tes terdiri dari 15 item tentang kemampuan mengenal angka.

 Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat penguasaan atau peningkatan mengenal angka adalah sebagai beikut:

Penilaian/pensekoran :

1. Nilai 1 (satu) apabila murid mampu menjawab kriteria yang diujikan.
2. Nilai 0.5 apabila murid mampu menjawab salah satu kriteria yang diujikan.
3. Nilai 0 (nol) apabila murid tidak mampu menjawab kriteria yang diujikan.

Adapun rumusnya sebagai berikut:

 Nilai Yang Diperoleh

NA : X 100 : Skor yang diperoleh

 Jumlah Skor Maksimal (Arikunto, 2002:236)

Dalam penelitian ini mengambil kategori, antara lain 1) Sangat mampu, 2) mampu, 3) Cukup mampu, 4) Tidak mampu. seperti yang tercantum sebagai berikut ini :

1. Nilai 85 – 100 dikategorikan sangat mampu
2. Nilai 65 – 84 dikategorikan mampu
3. Nilai 55 – 64 dikategorikan cukup mampu
4. Nilai 35 – 54 dikategorikan kurang mampu
5. Nilai 0 – 34 dikategorikan tidak mampu

**E. Teknik Analisis Data**

Data-data yang diperoleh diolah menggunakan analisis deskriptif. Analisis ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama dan yang kedua yaitu Bagaimanakah gambaran kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan sebelum dan sesudah penggunaan game interaktif kelas dasar I di SLB Jenetallasa, serta rumusan masalah yang ketiga yang berbunyi Apakah ada peningkatan kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan kelas dasar I di SLB Jenetallasa melalui penggunaan game interaktif.

Selanjutnya untuk menarik kesimpulan tentang gambaran peningkatan kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan kelas dasar I di SLB Jenetallasa sebelum dan sesudah penggunaan game interaktif menggunakan kategori penilaian melalui prosedur sebagai berikut:

* 1. Mentabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan.
	2. Mendeskripsikan per individu hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan
	3. Membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, jika nilai hasil tes sesudah perlakuan lebih besar dari nilai sebelum perlakuan maka dinyatakan ada peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan
	4. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka akan divisualisasikan dalam diagram batang.