**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN**
2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui sejauh mana peningkatkan penguasaan kosa kata murid tunagrahita ringan melalui penerapan permainan tebak kata di kelas VII SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif yaitu menggambarkan penguasaan kosa kata murid tunagrahita ringan sebelum dan sesudah penerapan permainan tebak kata. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka-angka maupun kata-kata.

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

1. Memberikan tes awal pada subjek, untuk mengukur kemampuan/hasil belajar kosa kata sebelum subyek diberikan perlakuan.
2. Memberikan perlakuan pada subjek yaitu pengajaran tentang kosa kata melalui permainan tebak kata dengan menggunakan media gambar
3. Memberikan tes akhir pada subjek, untuk mengukur kemampuan/hasil belajar kosa kata setelah subjek diberikan perlakuan.
4. Membandingkan tes awal dan tes akhir untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul.
5. **Variabel dan Definisi Operasional**
6. Variabel

Penelitian ini menggunakan satu variabel yaitu penguasaan kosa kata melalui permainan tebak kata sebagai sebagai variabel terikat.

1. Defenisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran serta kesamaan persepsi, maka variabel di atas dapat didefinisikan secara operasional yaitu :

1. Penguasaan kosa kata artinya meningkatnya kosa kata yang dimiliki oleh murid tunagrahita ringan, sehingga murid tunagrahita ringan dapat mengetahui lebih banyak kata terutama keterangan tempat yang peneliti ajarkan serta mereka dapat mengemukakan pesan atau keinginannya dalam bentuk yang sederhana sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan dapat melakukan interaksi dengan lingkungan .
2. Permainan Tebak kata adalah salah satu permainan yang mengkondisikan siswa menggunakan kata keterangan tempat dalam keadaan realistis. Permainan Tebak kata ini dimaksudkan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari bahkan baru diketahui pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa untuk mengucapkan kata. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara guru membacakan pengertian atau karakteristik dari sebuah objek yang ada pada gambar lalu murid berlomba untuk menebaknya. Melalui permainan tebak kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan kosa kata dalam ingatan siswa. Adapun contohnya sebagai berikut :

Sebuah tempat yang dikunjungi saat jam istirahat, menjual berbagai macam makanan dan minuman. Tempat tersebut adalah …?

Jawaban : Kantin

1. **Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah murid tunagrahita ringan kelas VII yang berjumlah 3 orang di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK PLK.

**Tabel 3.1** Data Murid Tunagrahita ringan VII SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK PLK

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama (Inisial) | Jenis kelamin | | Jumlah murid |
| Laki-laki | Perempuan |
| 1. | FZ | 1 | - | 1 |
| 2. | RH | 1 | - | 1 |
| 3. | TF | 1 | - | 1 |
|  | Jumlah | 3 |  |  |

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang lengkap dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Tes

Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang diberikan kepada siswa baik sebelum perlakuan maupun sesudah perlakuan. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes awal dan akhir. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan anak tunagrahita ringan tentang penguasaan kosa kata sebelum dan sesudah diberikan teknik Permainan tebak kata. Tes ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar murid tunagrahita ringan baik sebelum maupun setelah permainan tebak kata.

Untuk pengkategorian yang ditetapkan dalam penelitian ini maka dibagi dalam lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Untuk setiap kemampuan menyebut kosa kata yang benar diberi skor 1 dan skor 0 bila anak tidak mampu menyebut sama sekali. Dengan 20 butir soal kata, jika murid mampu menyebutkan kosa kata tersebut dengan benar maka skor maksimum yang diperoleh adalah 20, dan jika murid tidak mampu menyebutkan kosa kata tersebut dengan benar maka skor minimum yang diperoleh adalah 0.

Skor yang diperoleh dari pelaksanaan tes akan dikonversi menjadi nilai dengan cara sebagai berikut :



(Arikunto, 1998:20)

**Tabel 3.2** Kategorisasi Hasil Belajar Murid

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| 86 – 100 | Baik sekali |
| 71 – 85 | Baik |
| 56 – 70 | Cukup |
| 41 – 55 | Kurang . |
| 0 – 40 | Sangat kurang |

Sumber: Kategori yang ditetapkan peneliti berdasarkan pada buku rapor murid (Depdiknas 2013).

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah deskriptif, yaitu menggambarkan tentang Penguasaan kosa kata murid tunagrahita ringan sebelum dan sesudah penggunaan permainan tebak kata. Sebelum analisis data ada beberapa tahap yang dilalui yaitu pertama, pemberian tes awal sebelum penggunaan teknik permainan tebak kata untuk mengetahui kemampuan awal murid. Kedua, menggunakan permainan tebak kata untuk mengetahui perubahan-perubahan atau kemajuan anak yang telah dicapai. Ketiga, mengadakan tes untuk mengetahui hasil yang dicapai anak, kemudian memberi skor dan nilai lalu menarik kesimpulan.