**BAB.III**

**METODE PENELITIAN**

**A. Pendekatan dan Jenis penelitian**

**1. Pendekatan penelitian**

 Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan memberikan perlakuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III melalui permainan mata uang, sekaligus memberikan gambaran hasil belajar sebelum dan setelah permainan mata uang di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa.

1. **Jenis penelitian**

Adapun jenis penelitian ini yaitu deskriptif, dimaksudkan untuk mendeskripsikan peubah meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan mata uang.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**

**1. Variabel Penelitian**

 Variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bilangan melalui permainan mata uang.

1. **Desain Penelitian**

 Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Sebelum dilakukan permainan mata uang, terlebih dahulu diberikan tes awal berupa tes mengenal bilangan.
2. Hasil tes awal dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan permainan mata uang.
3. Guru melakukan proses pembelajaran dengan menjelaskan bilangan dan nilai pada mata uang
4. Guru membagikan LKS kepada setiap murid
5. Guru membimbing murid untuk melakukan permainan.
6. Dalam melakukan permainan mata uang guru mengamati keaktifan murid.
7. Siswa menyelesaikan soal pada LKS
8. Setelah proses pembelajaran berakhir murid diberikan lembar tes kemampuan akhir untuk mengetahui kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan di SLB Bajeng Raya dengan menggunakan permainan mata uang.
9. **Definisi Operasional**

 Agar tidak mengandung pengertian yang jamak, pengertian istilah-istilah dalam penelitian ini perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

Kemampuan mengenal bilangan adalah nilai atau hasil belajar yang diperoleh murid tunagrahita ringan berdasarkan tes tertulis yang diberikan dalam pelajaran matematika mengenal bilangan sebelum dan sesudah permainan mata uang.

Permainan mata uang

Permainan mata uang sebagai metode belajar mengajar yang dilakukan guru dengan cara memperkenalkan bilangan dan nilai yang ada pada uang pecahan logam serta mempraktekkan cara berjual beli ada murid sebagai pembeli dan ada murid sebagai penjual.

1. **Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa tunagrahita kelas dasar III SLB Bajeng Raya Kabupatem Gowa yang berjumlah 4 orang.

 Tabel 3.1. Keadaan Subyek Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Kode siswa |  Jenis Kelamin |  Jumlah |
| Laki-laki | Perempuan |
| 1. | Snj |  |  | 1 |
| 2. | Kwn |  |  | 1 |
| 3. | Hjr |  |  | 1 |
| 4. | Anh |  |  | 1 |
| Jumlah | 2 | 2 | 4 |

**D**.**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui jumlah murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa yang aktif pada tahun ajaran 2014/2015.

1. Teknik tes

 Teknik tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar matematika kelas dasar III. Tes dilakukan sebanyak dua kali dalam bentuk essay tes yaitu tes awal (pre test) digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika sebelum diterapkan metode bermain dan tes akhir (post test) yaitu untuk mengukur hasil belajar matematika setelah penerapan metode bermain.

 Kriteria penilaian terhadap tes yang diberikan adalah setiap jawaban yang benar diberi skor 1 sedangkan setiap jawaban yang salah akan diberi skor 0, maka skor maksimum yang akan diperoleh murid adalah 10 yaitu

 10 x 1 sedangkan skor minimum yang mungkin dicapai oleh murid adalah 0, yaitu 10 x 0, dengan demikian nilai maksimum yang diperoleh anak adalah 10 sedangkan nilai minimum adalah 0.

 ∑x1

 X =

 N

 Dimana : X = rata-rata (eksban)

 ∑X = Jumlah Skor tes

 N = Jumlah Individu

 Sudjana (1991: 24)

**E.Teknik Analisis Data**

 Data yang diperoleh diolah menggunakan analisis dekriptif. Analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua yaitu bagaimanakah kemampuan mengenal bilangan sebelum dan setelah penerapan permainan mata uang pada murid tunagrahita ringan. Rumusan masalah ketiga yang berbunyi apakah kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan di kelas dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan mata uang?

Kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat penguasaan atau kemampuan adalah skala lima, berdasarkan teknik kategori standar menurut Sugiyono (2014: 231), yaitu:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  No. | Nilai | Kategori |
|
|  1. | 0 – 2,0  | Sangat Rendah |
|  2. | 2,1 – 4,0 | Rendah |
|  3. | 4,1 – 6,0  | Sedang |
|  4. | 6,1 – 8,0  | Tinggi |
|  5. | 8,1 – 10  | Sangat Tinggi |

 Sugiyono (2014: 231)