**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif*.* Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan melalui penggunaan *permainan ular tangga* pada murid *cerebral palsy* kelas dasar III di SLB N Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK

1. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif,. dimana pendekatan ini digunakan untuk meneliti atau mengetahui peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan murid *cerebral palsy* kelas dasar III di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum dan setelah penerapan *permainan ular tangga.*

1. **Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang dipilih adalah deskriptif. Deskriptif Menurut Whintney (1960) adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Dalam jenis penelitian deskriptif ini yaitu melakukan perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan murid *cerebral palsy* melalui penerapan *Permainan ular tangga*, serta menggambarkan kemampuan operasi hitung penjumlahan murid *cerebral palsy* sebelum dan setelah penerapan *permainan ular tangga* pada kelas dasar III di SLB N Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK--PLK

36

**B. Peubah dan Definisi Operasional**

1. **Peubah**

Penelitian ini menggunakan dua peubah yaitu *permainan ular tangga* sebagai variable bebas (*independent variable*) dan kemampuan hasil belajar sebagai variable terikat (*dependent variable*).

1. **Definisi operasional**

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

*Permainan ular tangga*  adalah permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika seperti operasi perhitungan yang menggunakan beberapa alat seperti dadu, bidak dan papan ular tangga yang sudah dimodifikasi oleh peneliti.

**C. Subjek**

Dalam penelitian adalah satu murid *cerebral palsy* di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel sentra PK-PLK. Mengingat jumlah subjek yang kecil maka dalam penelitian ini tidak dilakukan penarikan sampel.

**D. Teknik pengumpulan data**

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

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, teknik tes bertujuan untuk mengukur kemampuan operasi hitung penjumlahan murid cerebral palsy kelas dasar III, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan operasi hitung penjumlahan sebelum menggunakan *permainan ular tangga* dan tes akhir digunakan untuk mengukur kemampuan operasi hitung penjumlahan sesudah menggunakan *permainan ular tangga*.

Untuk mempermudah pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang diberikan kepada murid baik sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar murid *cerebral palsy* baik sebelum maupun setelah penerapan *permainan ular tangga* dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan. Pengumpulan data dilaksanakan pada awal penyajian materi pelajaran. Pada setiap awal dan akhir pelajaran murid *cerebral palsy* diberikan tes secara individual sehubungan dengan materi pelajaran. Adapun jenis tes yang diberikan tes tertulis , yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan materi pelajaran. Pelaksanaan pengumpulan data ini dilaksanakan untuk mengungkapkan tingkat pengaruh *permainan ular tangga* dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan. Untuk pengkategorian yang ditetapkan dalam penelitian ini maka dibagi dalam kategori yaitu sangat baik, baik, sedang, kurang baik dan sangat kurang (Arikunto, 2006) dengan jumlah 15 soal dalam bentuk penjumlahan, dengan kriteria pemberian nilai digunakan 0-1.

* Skor 0 jika jawaban salah
* Skor 1 jika jawaban benar

Skor tertinggi adalah 10 dan skor terendah adalah 0

Kemudian untuk mencapai nilai akhir, maka skor dikonvensi ke bentuk nilai sehingga nilai minimal yang dicapai oleh seorang peserta didik adalah 0=0×10 sedangkan nilai maksimal yang dicapai oleh seorang peserta didik adalah 100=10 ×10

Standar yang ditetapkan oleh Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan (Urfiah, 2004) Agar lebih jelas pengkategorian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kemampuan 85 - 100 atau Nilai 85-100 dikategorikan sangat baik
2. Kemampuan 65 - 84 atau Nilai 65 - 84 dikategorikan baik
3. Kemampuan 55 - 64 atau Nilai 55 – 64 dikategorikan sedang
4. Kemampuan 35 - 54 atau Nilai 35 – 54 dikategorikan kurang baik
5. Kemampuan 0 - 34 atau Nilai 0 – 34 dikategorikan sangat kurang
6. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengetahui secara lengkap data kemampuan operasi hitung penjumlahan yang telah dicapai selama ini yang kemudian akan ditingkatkan melalui permainan ular tangga

1. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan diuji validitasnya dengan menggunakan pendapat dari ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang kesesuaian indikator, instrument dan kelayakan animasi yang telah disusun mengenai kemampuan mengenal Panca Indera. Para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin diubah total.

Para ahli yang diminta pendapatnya yaitu tiga orang dosen Pendidikan Luar Biasa, diantaranya:

**Tabel 3.1 Penilai Ahli**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Lokasi** |
| **1** | Dwiyatmi Sulasminah | PLB FIP UNM |
| **2** | Kasmawati | PLB FIP UNM |
| **3** | Mufa’adi | PLB FIP UNM |

**E. Teknik Analisis Data**

Dalam rangka pengambilan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data digunakan analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan operasi hitung penjumlahan *cerebral palsy* baik sebelum penggunaan *permainan ular tangga* maupun setelah penggunaan *permainan ular tangga.* Adapaun prosedur analisisnya sebagai berikut:

1. Mentabulasi data hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan *permainan ular tangga*
2. Kategorisasi skor tes awal dan tes akhir, kemudian dikonversi ke nilai dengan rumus :

Skor yang diperoleh

Nilai hasil = x 100

Skor Maksimal

(Arikunto, 1997:236)

1. Membandingkan hasil tes belajar matematika sebelum dan sesudah, jika skor hasil postest lebih besar dari skor pretest maka dikategorikan ada peningkatan, dan jika skor pretest lebih dari post test maka dikategorikan tidak ada peningkatan.
2. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka semua nilai (tes sebelum dan sesudah) akan divisualisasikan dalam diagram *line* selama penggunaan dandiagram batang *untuk pretest dan post test* .
3. **adwal Penelitian**

Tabel 3.1 Perencanaan waktu pelaksanaan penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Bulan pada tahun 2016 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | |
| I | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Penyusunan proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Seminar proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pengurusan izin penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Penyusunan RPP |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Penyusunan instrumen |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Penyusunan skripsi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8. | Seminar hasil |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Pengurusan ujian skripsi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |