

BAB III

METODE PENELITIAN

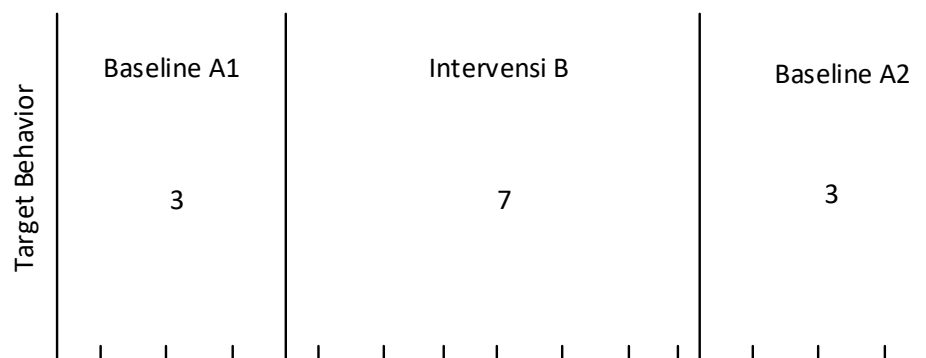
3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan eksperimen subjek tunggal (Single, Subject, Research) menggunakan desain A-B-A. Menurut Krathwol (dalam Sukmadinata, 2006 hlm 12) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bersifat validation atau menguji, yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variable terhadap variable lain. Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu desain kelompok (group design) dan desain subjek tunggal (single subjek design). Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian (Rosnow dan Rosenthal, dalam Sunanto, 2005).

Dalam penelitian ini penguji menggunakan desain subjek tunggal, yaitu menguji peningkatan kemampuan komunikasi anak dengan hambatan emosi dan perilaku melalui pembelajaran simulasi interaktif di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) kelas II Bandung.

Single Subject Research (SSR) atau biasa dikenal dengan penelitian subjek tunggal, yaitu suatu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada subjek tunggal dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan (variabel terikat atau target behavior) yang diberikan secara berulang-ulang terhadap perilaku yang ingin diubah dalam waktu tertentu. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok, tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda (Sunanto, 2005).

Sedangkan desain tunggal yang dipakai adalah pola A-B-A, yang terdiri dari tahapan kondisi A1 (*baseline 1*) dengan 3 kali sesi, B (perlakuan) dengan 7 kali sesi, dan A2 (*baseline 2*) dengan 3 kali sesi. Dapat digambarkan sebagai berikut. *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun (Sunanto,2005).



Gambar 3.1 Desain A-B-A

Keterangan :

A – 1 : kemampuan dasar, yaitu kemampuan anak dalam kemampuan berkomunikasi. Hal ini dapat diukur menggunakan instrument asesmen. Pengamatan dan pengambilan data tersebut dilakukan secara berulang untuk memastikan data yang sudah di dapat dan melihat kemampuan awal anak secara pasti, serta dilaksanakan dalam suasana alami, yakni tidak dibuat-buat dan tidak diketahui anak bahwa anak sedang di observasi.

B : (perlakuan atau intervensi) yang dilakukan berupa pembelajaran simulasi cerita interaktif pada saat pembelajaran. Serta dilihat seberapa besar kemajuan anak dalam keterampilan komunikasi.

A - 2 : (perlakuan atau intervensi) yang dilakukan berupa pembelajaran simulasi cerita inter: pengamatan kembali terhadap seberapa kemajuan keterampilan komunikasi yang menjadi subjek peneliti. Hal ini dapat menjadi evaluasi sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap subjek.aktif pada saat pembelajaran. Serta dilihat seberapa besar kemajuan anak dalam keterampilan komunikasi.

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini menjadikan anak tunalaras yang sedang menjalani hukuman dan menjadi anak binaan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Bandung sebagai subjek. Saat ini subjek V memiliki kesulitan berkomunikasi verbal dengan teman sebaya nya, subjek memiliki emosi yang tidak stabi, subjek tidak pernah melihatkan perasaan nya tetapi kadang bisa langsung meledak dan

marah-marah. Subjek kurang bergaul dengan teman-temannya sehingga subjek memiliki tingkatan sosial yang rendah.

Berdasarkan hasil asesmen kemampuan Bahasa verbal subjek juga rendah sehingga subjek sangat minim melakukan interaksi. Prestasi akademik subjek juga tidak terlalu baik, subjek kadang mengerjakan tugas dan juga subjek minim melakukan partisipasi dalam pembelajaran di dalam kelas dan juga dapat disebabkan karena subjek memiliki kemampuan komunikasi verbal yang kurang baik sehingga berdampak pada emosi dan sosial subjek.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) kelas II Bandung Jl. Pacuan Kuda No.3 Sukamiskin, Kec. Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat 40293.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel terikat : Kemampuan Komunikasi

Variabel bebas : Pembelajaran Simulasi Cerita Interaktif

3.5 Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini, sebagai berikut:

3.5.1 Kemampuan Komunikasi

Kemampuan komunikasi menurut Hafied Cangara dalam Afrilianingsi (2016 : 88) adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan atau mengirim pesan kepada orang lain atau penerima pesan. Adapun mengukur kemampuan dalam aspek komunikasi verbal melibatkan evaluasi sejauhmana seseorang dapat menyampaikan informasi secara efektif menggunakan kata-kata dan Bahasa lisan, beberapa cara yaitu:

1. Tes lisan
2. Penilaian Bahasa
3. Simulasi interaktif
4. Penilaian kelancaran berbicara, dan
5. Feedback instruktur

Dalam penelitian ini, variabel terikat yaitu merupakan target behaviour. Target behaviour nya terfokus pada peningkatan kemampuan komunikasi verbal yang diukur dengan merujuk pada Deddy Mulyana (2008) yang dimana menjelaskan bahwa untuk mengukur kemampuan pada aspek komunikasi verbal yaitu dengan sub aspek:

1. Pemahaman kosakata
2. Tingkat pemahaman Bahasa dengan jelas dan tepat
3. Keterampilan membuka percakapan

Oleh karena itu yang dimaksud kemampuan komunikasi dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa verbal, diantaranya:

1. Pemahaman kosakata, jumlah kata yang dipahami oleh anak. Skala pengukurannya yaitu melalui tes pemahaman kosakata, anak diberikan daftar kata-kata yang berkisar dari tingkat kesusahan rendah hingga tinggi dan skala pengukurannya mencakup jumlah kata yang dipahami.
2. Tingkat pemahaman Bahasa dengan jelas dan tepat, yang dimana skala pengukurannya yaitu anak diuji dengan melihat gambar kemudian mendeskripsikannya sesuai dengan gambar yang dilihatnya.
3. Keterampilan membuka percakapan, skala pengukurannya yaitu dinilai berdasarkan kemampuan anak dalam membuka percakapan dengan orang lain. Skala ini mencakup aspek kejelasan, kehangatan dan ketertarikan

3.5.2 Pembelajaran Simulasi Cerita Interaktif

Simulasi interaktif adalah metode pembelajaran atau latihan yang meniru situasi atau lingkungan nyata dengan memungkinkan anak untuk berinteraksi secara aktif dalam pengalaman tersebut.

Merujuk pada Djamarah (2006) yang berpendapat bahwa metode simulasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada anak suatu proses situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik tiruan dan dengan disertai penjelasan lisan. Pada penggunaan media pembelajaran pada penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran simulasi cerita interaktif pada saat melakukan intervensi dalam penelitian yaitu untuk melakukan presepsi

visual keterlibatan cara anak memproses, menginterpretasi dan memahami informasi yang disajikan dalam konteks simulasi cerita interaktif. Seiring dengan narasi atau elemen cerita, visualisasi dapat memainkan peran kunci dalam membangun pemahaman, meningkatkan keterlibatan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam. Adapun media pembelajaran simulasi cerita interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan edukasi.

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran simulasi cerita interaktif, sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengenalkan pembelajaran simulasi cerita interaktif yaitu “petualangan pahlawan alfabet”
- 2) Peneliti memberi tahu bahwa konteks pembelajaran simulasi cerita interaktif anak didik berperan sebagai pahlawan alfabet yang diutus untuk menyelamatkan kerajaan kata dari kekacauan. Setiap pahlawan melambangkan satu huruf, dan mereka harus bekerjasama untuk mengumpulkan kata-kata ajaib.
- 3) Peneliti memberi tahu bahwa pahlawan alfabet harus mengatasi rintangan, menyelesaikan teka teki dan menemukan huruf-huruf yang hilang untuk membentuk kata-kata penyelamat. Tugas anak didik dan peneliti yaitu menyusun kata-kata untuk mengaktifkan kekuatan penyelamat kerajaan kata.
- 4) Anak didik dapat memilih tindakan dan kata-kata yang ingin mereka gunakan dalam menyusun teka teki, pilihan anak didik memengaruhi keberhasilan tim dalam mengumpulkan kata-kata penyelamat.
- 5) Berdasarkan keputusan anak didik, cerita mengikuti perjalanan pahlawan alfabet hingga keberhasilan mereka menyelamatkan kerajaan kata, akhir cerita mencerminkan kolaborasi dan kreativitas dalam menyusun kata-kata ajaib.
- 6) Setelah simulasi selesai, peneliti dan anak didik melakukan refleksi tentang cara anak didik berkomunikasi, berkolaborasi dan menggunakan imajinasi, lalu ditutup dengan diskusi keberhasilan dan peran masing-masing anak didik dalam menyelamatkan kerajaan kata.

- 7) Langkah tersebut dilakukan berulang selama dua jam pelajaran dan akan berganti kata ajaib jika anak didik sudah paham.
- 8) Pembelajaran simulasi cerita interaktif yang belum terselesaikan dilanjutkan pada hari berikutnya.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibuat dalam penelitian ini adalah instrument tes kognitif yang akan mengukur perkembangan terkait kemampuan komunikasi dari subjek. Mengacu pada kemampuan bersosialisasi, maka peneliti mengembangkan kemampuan komunikasi. Instrumen disusun berdasarkan dafinisi operasional variabel dengan cara menjabarkan indicator yang telah tercantum menjadi butir instrumen.

3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.1 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Komunikasi Verbal

| Aspek | Sub Aspek | Indicator | No.SoaI |
|-------------------|--|--|-------------------|
| Komunikasi Verbal | 1. kemampuan menggunakan Bahasa dengan jelas dan tepat | 1. anak didik mampu menggunakan Bahasa dengan jelas dan tepat | 1, 2, |
| | 2. penggunaan kosa kata yang narative dan sesuai konteks | 2. anak didik mampu menggunakan kosa kata yang narative dan sesuai konteks | 3, 4, 5, 6, 7, 8, |





| | | | |
|--|-------------------------------------|---|----------------|
| | 3. keterampilan membuka pembicaraan | 3. anak didik mampu membuka pembicaraan dengan teman sebaya | 9, 10, 11, 12. |
|--|-------------------------------------|---|----------------|

3.6.2 Butir Instrumen

Butir instrument digunakan dalam mengukur kemampuan komunikasi. Pembuatan butir instrument pada penelitian ini merupakan aspek pengembangan dari aspek serta indicator yang akan diamati dengan jumlah instrument sebanyak 12 butir.

Tabel 3 2 Tabel Butir Instrumen Penelitian Kemampuan Komunikasi Verbal

| Indikator | Butir soal | 1 | 2 | keterangan |
|---|---|----------|----------|-------------------|
| anak didik mampu menggunakan kosa kata yang narative dan sesuai konteks | Melalui tes pemahaman, anak diberikan daftar kata yang berkisar dari tingkat kesusahan rendah hingga tinggi | | | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. rumah 2. pohon 3. anjing 4. berjalan 5. makan 6. kesempatan 7. menggambarkan 8. kebudayaan 9. menyamaratakan 10. peradaban <ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa banyak kata dari daftar kata diatas yang dipahami oleh anak | | | |
| | 2. buatlah kalimat sesuai dari kata no 1-10 | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>anak didik mampu menggunakan Bahasa dengan jelas dan tepat</p> | <p>Terdapat beberapa contoh gambar di bawah ini, anak diperintahkan untuk mendeskripsikan gambar tersebut</p> <p>Gambar 1</p>  <p>Gambar 2</p>  <p>Gambar 3</p>  <p>Gambar 4</p>  | | | |
|---|--|--|--|--|

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| | <p>Gambar 5</p>  <p>Gambar 6</p>  | | | |
| <p>anak didik mampu membuka pembicaraan dengan teman sebaya</p> | <p>anak mampu memulai dan menjalin pembicaraan dengan teman sebaya nya dengan mudah dan alami “peneliti memperhatikan ketika anak di tempatkan dengan teman sebaya nya apakah anak mampu menjalin pembicaraan terlebih dahulu”</p> | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <p>anak mampu menunjukkan ketertarikan dan perhatian saat berkomunikasi dengan teman sebaya nya, sehingga mempermudah terjalannya interaksi yang positif “peneliti memperhatikan saat anak berkomunikasi dengan teman sebaya nya apakah menunjukkan ketertarikan dalam percakapan tersebut atau tidak”</p> | | | |
| | <p>anak mampu memulai pembicaraan dengan cara spontan dan menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan teman sebaya nya “peneliti memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebaya nya apakah anak memulai pembicaraan untuk menunjukkan inisiatif berinteraksi dengan teman sebayanya”</p> | | | |
| | <p>anak mampu menggunakan pertanyaan terbuka untuk mengajak teman sebaya nya berbicara dan berbagi pendapat, sehingga memperdalam interaksi sosial mereka “peneliti memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebaya nya apakah anak memberikan pertanyaan terbuka seperti</p> | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | menanyakan hobby/kesukaan kepada teman sebaya nya untuk memperdalam interaksi” | | | |
|--|--|--|--|--|

3.6.3 Kriteria Penilaian

- 1 = Jika anak menjawab salah
- 2 = Jika anak menjawab benar

Setelah data terkumpul, skor akan dihitung sehingga tercipta persentase dengan menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan

- NP = Nilai persen yang dicapai
- R = Skor yang diperoleh anak didik
- SM = Skor maksimal

3.6.4 Rubik Penilaian

Tabel 3.3 Tabel Rubik Penilaian

| Butir soal | 1 | 2 |
|--|---|--|
| <p>Melalui tes pemahaman, anak diberikan daftar kata yang berkisar dari tingkat kesusahan rendah hingga tinggi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rumah 2. pohon 3. anjing 4. berjalan 5. makan 6. kesempatan 7. menggambarkan 8. kebudayaan 9. menyamaratakan 10. peradaban <p>1. Berapa banyak kata dari daftar kata diatas yang dipahami oleh anak</p> | <p>apabila anak menjawab di bawah 5 kosa kata yang dari tingkat kesusahan hingga tinggi</p> | <p>apabila anak menjawab di atas 5 kosa kata yang dari tingkat kesusahan hingga tinggi</p> |
| <p>2. buatlah kalimat sesuai dari kata no 1-10</p> | <p>apabila anak dapat membuat kalimat di bawah 5 kosa kata yang telah dipahami</p> | <p>apabila anak dapat membuat kalimat di atas 5 kosa kata yang telah dipahami</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>Terdapat beberapa contoh gambar di bawah ini, anak diperintahkan untuk mendeskripsikan gambar tersebut</p> <p>Gambar 1</p>  | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban seadanya pada gambar disamping</p> | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban secara detail pada gambar disamping</p> |
| <p>Gambar 2</p>  | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban seadanya pada gambar disamping</p> | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban secara detail pada gambar disamping</p> |
| <p>Gambar 3</p>  | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban seadanya pada gambar disamping</p> | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban secara detail pada gambar disamping</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Gambar 4</p>  | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban seadanya pada gambar disamping</p> | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban secara detail pada gambar disamping</p> |
| <p>Gambar 5</p>  | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban seadanya pada gambar disamping</p> | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban secara detail pada gambar disamping</p> |
| <p>Gambar 6</p>  | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban seadanya pada gambar disamping</p> | <p>Apabila anak menjawab dengan jawaban secara detail pada gambar disamping</p> |
| <p>anak mampu memulai dan menjalin pembicaraan dengan teman sebaya nya dengan mudah dan alami “peneliti memperhatikan ketika anak di tempatkan dengan teman sebaya nya apakah anak mampu menjalin pembicaraan terlebih dahulu”</p> | <p>anak tidak mampu menjalin pembicaraan dengan teman sebaya nya</p> | <p>anak mampu menjalin pembicaraan dengan teman sebaya nya</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>anak mampu menunjukkan ketertarikan dan perhatian saat berkomunikasi dengan teman sebaya nya, sehingga mempermudah terjalinnya interaksi yang positif “peneliti memperhatikan saat anak berkomunikasi dengan teman sebaya nya apakah menunjukkan ketertarikan dalam percakapan tersebut atau tidak”</p> | <p>anak tidak mampu menunjukkan ketertarikan dan perhatian saat berkomunikasi dengan teman sebaya nya</p> | <p>anak mampu menunjukkan ketertarikan dan perhatian saat berkomunikasi dengan teman sebaya nya</p> |
| <p>anak mampu memulai pembicaraan dengan cara spontan dan menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan teman sebaya nya “peneliti memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebaya nya apakah anak memulai pembicaraan untuk menunjukkan inisiatif berinteraksi dengan teman sebayanya”</p> | <p>anak tidak mampu memulai pembicaraan dengan cara spontan dan menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan teman sebaya nya</p> | <p>anak mampu memulai pembicaraan dengan cara spontan dan menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan teman sebaya nya</p> |
| <p>anak mampu menggunakan pertanyaan terbuka untuk mengajak teman sebaya nya berbicara dan berbagi pendapat, sehingga memperdalam interaksi sosial mereka “peneliti</p> | <p>anak tidak mampu menggunakan pertanyaan terbuka untuk mengajak teman sebaya nya berbicara dan berbagi pendapat</p> | <p>anak mampu menggunakan pertanyaan terbuka untuk mengajak teman sebaya nya</p> |

| | | |
|---|--|--------------------------------|
| memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebaya nya apakah anak memberikan pertanyaan terbuka seperti menanyakan hobby/kesukaan kepada teman sebaya nya untuk memperdalam interaksi” | | berbicara dan berbagi pendapat |
|---|--|--------------------------------|

3.7 Uji Validitas

Susetyo (2015, hlm 113) mengemukakan validitas isi adalah validitas yang akan mengecek kecocokan diantara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengujian validitas sebelum alat ukur diujicobakan dilakukan dengan “analisis rasional atau lewat professional judgement” Azwar dalam (Susetyo, 2015, hlm.112). dalam penelitian ini, teknik pengujian validitas menggunakan validitas isi yang dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (expert judgement).

Format yang digunakan untuk menguji validitas instrument adalah format dikotomi (Susetyo, 2015, hlm.116) apabila cocok berarti diberi nilai 1 dan apabila tidak cocok berarti diberi nilai 0, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi cocok menurut validator
 $\sum f$ = Jumlah penilaian

3.7.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini, peneliti memilih 3 *expert judgement*, yaitu 2 orang dosen program studi Pendidikan Khusus yang paham benar mengenai anak Tunalaras dan 1 orang staff Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) yang sudah lama mengenal anak dan menjadi penanggung jawab anak serta mempunyai

jabatan dalam divisi Pendidikan. Adapun nama – nama dari *expert judgement* sebagai berikut.



Tabel 3.4 Tabel Nama Expert Judgement





| Nama | Jabatan |
|------------------------------|---------------------------------|
| Dr. Sunardi, M.Pd | Dosen Pendidikan Khusus FIP UPI |
| Hendriano Meggy, S.Pd., M.Pd | Dosen Pendidikan Khusus FIP UPI |
| Dra Lida Yursida | Staff Div Pendidikan |

Dari ketiga *expert judgement* tersebut, didapatkan hasil penelitian bagi instrument penelitian yang sudah dibuat sebagai berikut.

Tabel 3.5 Tabel Hasil Penilaian Instrumen Penelitian Kemampuan Komunikasi Verbal oleh Expert Judgement

| No | Butir Instrumen | Penilaian | | | Jumlah | |
|----|---|-----------|------|------|--------|--------------|
| | | EJ 1 | EJ 2 | EJ 3 | Setuju | Tidak Setuju |
| 1 | Melalui tes pemahaman, anak diberikan daftar kata yang berkisar dari tingkat kesusahan rendah hingga tinggi 1. rumah 2. pohon 3. anjing 4. berjalan 5. makan 6. kesempatan 7. menggambarkan 8. kebudayaan 9. menyamaratakan 10. peradaban | S | S | S | 3 | 0 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1. Berapa banyak kata dari daftar kata diatas yang dipahami oleh anak | | | | | |
| 2 | 2. buatlah kalimat sesuai dari kata no 1-10 | S | S | S | 3 | 0 |
| 3 | Terdapat beberapa contoh gambar di bawah ini, anak diperintahkan untuk mendeskripsikan gambar tersebut Gambar 1  | S | S | S | 3 | 0 |
| 4 | Gambar 2  | S | S | S | 3 | 0 |
| 5 | Gambar 3 | S | S | S | 3 | 0 |

| | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|---|
| |  | | | | | |
| 6 | Gambar 4  | S | S | S | 3 | 0 |
| 7 | Gambar 5  | S | S | S | 3 | 0 |
| 8 | Gambar 6  | S | S | S | 3 | 0 |
| 9 | anak mampu memulai dan menjalin pembicaraan dengan teman sebayanya dengan mudah dan alami “peneliti memperhatikan ketika anak ditempatkan dengan teman sebayanya apakah anak | S | S | S | 3 | 0 |


| | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|
| | mampu menjalin pembicaraan terlebih dahulu” | | | | | |
| 10 | anak mampu menunjukkan ketertarikan dan perhatian saat berkomunikasi dengan teman sebaya nya, sehingga mempermudah terjalinnya interaksi yang positif “peneliti memperhatikan saat anak berkomunikasi dengan teman sebaya nya apakah menunjukkan ketertarikan dalam percakapan tersebut atau tidak” | S | S | S | 3 | 0 |
| 11 | anak mampu memulai pembicaraan dengan cara spontan dan menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan teman sebaya nya “peneliti memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebaya nya apakah anak memulai pembicaraan untuk menunjukkan inisiatif berinteraksi dengan teman sebayanya” | S | S | S | 3 | 0 |
| 12 | anak mampu menggunakan pertanyaan terbuka untuk mengajak teman sebaya nya berbicara dan berbagi pendapat, sehingga | S | S | S | 3 | 0 |






| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | <p>memperdalam interaksi sosial mereka “peneliti memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebaya nya apakah anak memberikan pertanyaan terbuka seperti menanyakan hobby/kesukaan kepada teman sebaya nya untuk memperdalam interaksi”</p> | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

Langkah selanjutnya yaitu menghitung persentase yang didapatkan dari setiap butir instrumen untuk menentukan validitasnya menggunakan rumus yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Kemampuan Komunikasi Verbal

| No | Butir Instrumen | Frekuensi Setuju | Persentase | Hasil |
|----|---|------------------|--|-------|
| 1 | <p>Melalui tes pemahaman, anak diberikan daftar kata yang berkisar dari tingkat kesusahan rendah hingga tinggi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rumah 2. pohon 3. anjing 4. berjalan 5. makan 6. kesempatan 7. menggambarkan 8. kebudayaan | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |

| | | | | |
|---|---|---|--|-------|
| | <p>9. menyamaratakan</p> <p>10. peradaban</p> <p>1. Berapa banyak kata dari daftar kata diatas yang dipahami oleh anak</p> | | | |
| 2 | 2. buatlah kalimat sesuai dari kata no 1-10 | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |
| 3 | <p>Terdapat beberapa contoh gambar di bawah ini, anak diperintahkan untuk mendeskripsikan gambar tersebut</p> <p>Gambar 1</p>  | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |
| 4 | Gambar 2 | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |

| | | | | |
|---|---|---|--|-------|
| |  | | | |
| 5 | Gambar 3  | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |
| 6 | Gambar 4  | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |
| 7 | Gambar 5  | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |
| 8 | Gambar 6  | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |

| | | | | |
|----|---|---|--|-------|
| 9 | anak mampu memulai dan menjalin pembicaraan dengan teman sebaya nya dengan mudah dan alami “peneliti memperhatikan ketika anak di tempatkan dengan teman sebaya nya apakah anak mampu menjalin pembicaraan terlebih dahulu” | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |
| 10 | anak mampu menunjukkan ketertarikan dan perhatian saat berkomunikasi dengan teman sebaya nya, sehingga mempermudah terjalinnya interaksi yang positif “peneliti memperhatikan saat anak berkomunikasi dengan teman sebaya nya apakah menunjukkan ketertarikan dalam percakapan tersebut atau tidak” | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |

| | | | | |
|----|---|---|--|-------|
| 11 | <p>anak mampu memulai pembicaraan dengan cara spontan dan menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan teman sebayanya “peneliti memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebayanya 3apakah anak memulai pembicaraan untuk menunjukkan inisiatif berinteraksi dengan teman sebayanya”</p> | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |
| 12 | <p>anak mampu menggunakan pertanyaan terbuka untuk mengajak teman sebayanya berbicara dan berbagi pendapat, sehingga memperdalam interaksi sosial mereka “peneliti memperhatikan ketika anak sedang dengan teman sebayanya apakah anak memberikan pertanyaan terbuka seperti menanyakan</p> | 3 | $P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$ | Valid |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | hobby/kesukaan kepada teman sebaya nya untuk memperdalam interaksi” | | | |
|--|---|--|--|--|

3.8 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Bandung dengan rangkaian pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1. Melakukan *Baseline* 1 (A1)

Tahap ini dilakukan untuk mengukur kondisi awal perilaku subjek sebelum diberikan intervensi berupa pembelajaran simulasi cerita interaktif. Pada *baseline* 1 (A1) telah dilakukan pengamatan pada tes berdasarkan instrument yang telah disusun untuk mengukur kondisi awal anak dalam kemampuan komunikasi verbal. Sesi ini dilakukan sebanyak tiga kali atau hingga kecenderungan dan level kondisi stabil.

2. Melakukan Intervensi (B)

Pada tahap ini dilakukan pengukuran untuk mendapatkan data perilaku subjek selama pemberian intervensi berupa pembelajaran simulasi cerita interaktif. Intervensi dilakukan sebanyak tujuh kali sesi. Sesi ini dilakukan hingga kecenderungan dan level kondisi stabil. Adapun rangkaian pelaksanaan intervensi sebagai berikut:

- a. Peneliti mengenalkan pembelajaran simulasi cerita interaktif yaitu “petualangan pahlawan alfabet”
- b. Peneliti memberi tahu bahwa konteks pembelajaran simulasi cerita interaktif anak didik berperan sebagai pahlawan alfabet yang diutus untuk menyelamatkan kerajaan kata dari kekacauan. Setiap pahlawan melambangkan satu huruf, dan mereka harus bekerjasama untuk mengumpulkan kata-kata ajaib.
- c. Peneliti memberi tahu bahwa pahlawan alfabet harus mengatasi rintangan, menyelesaikan teka teki dan menemukan huruf-huruf yang hilang untuk membentuk kata-kata penyelamat. Tugas anak didik dan peneliti yaitu

menyusun kata-kata untuk mengaktifkan kekuatan penyelamat kerajaan kata.

- d. Anak didik dapat memilih tindakan dan kata-kata yang ingin mereka gunakan dalam menyusun teka teki, pilihan anak didik memengaruhi keberhasilan tim dalam mengumpulkan kata-kata penyelamat.
 - e. Berdasarkan keputusan anak didik, cerita mengikuti perjalanan pahlawan alfabet hingga keberhasilan mereka menyelamatkan kerajaan kata, akhir cerita mencerminkan kolaborasi dan kreativitas dalam menyusun kata-kata ajaib.
 - f. Setelah simulasi selesai, peneliti dan anak didik melakukan refleksi tentang cara anak didik berkomunikasi, berkolaborasi dan menggunakan imajinasi, lalu ditutup dengan diskusi keberhasilan dan peran masing-masing anak didik dalam menyelamatkan kerajaan kata.
 - g. Langkah tersebut dilakukan berulang selama dua jam pelajaran dan akan berganti kata ajaib jika anak didik sudah paham.
 - h. Pembelajaran simulasi cerita interaktif yang belum terselesaikan dilanjutkan pada hari berikutnya.
3. Melakukan *Baseline 2 (A2)*

Tahap ini merupakan pengukuran terakhir yang dilakukan terhadap subjek setelah adanya pemberian intervensi berupa pembelajaran simulasi cerita interaktif. Prinsip pelaksanaannya sama dengan A1. Dilakukan tanpa intervensi dan ada jeda satu hari, dengan bermaksud agar tidak bias dengan data hasil intervensi, sekaligus untuk meyakinkan kesimpulan penelitian tentang perubahan yang terjadi pada subjek. Sesi ini dilakukan sebanyak tiga kali atau hingga kecenderungan data dan level kondisi stabil.

3.9 Sistem Pencatatan Data

Sistem pencatatan data merupakan bagaimana cara peneliti mengamati atau mencatat sebuah hasil penelitian. Dalam penelitian ini, pencatatan data dilakukan dengan mencatat skor subjek pada setiap sesi di fase tes menggunakan instrumen yang sama pada setiap fase nya.

3.10 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan menurut Sugiyono, 2013, pp. *Metodeologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes. Terdapat tiga fase dalam pengumpulan, pertama adalah *baseline 1 (A1)* dimana pada fase ini anak didik diberikan tes sesuai dengan instrument dan data yang didapat menunjukkan kemampuan awal subjek, kemudian fase intervensi (B) dimana fase ini anak diberikan intervensi berupa pembelajaran simulasi cerita interaktif, pada akhir sesi diberikan tes dengan instrument dan data yang didapat menunjukkan kemampuan komunikasi verbal anak didik pada fase intervensi. Dan fase terakhir yaitu *baseline 2 (A2)* untuk mengetahui sejauh mana data menunjukan kemampuan subjek setelah diberikan perlakuan. Sehingga dari ketiga fase tersebut data yang diperoleh dapat menggambarkan bagaimana kemampuan awal, kemampuan selama intervensi dan kemampuan setelah diberikan intervensi.

3.11 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh setelah penelitian berlangsung mulai dari fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* akan diolah yang akan menghasilkan sebuah kesimpulan. Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-1 (A1)* pada setiap sesinya selama 3 kali pertemuan.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) pada setiap sesinya selama 7 kali pertemuan.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-2 (A2)* pada setiap sesinya selama 3 kali pertemuan.
4. Membuat tabel perhitungan dari setiap kondisi *baseline-1 (A1)*, intervensi (B), dan *baseline-2 (A2)*.
5. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1 (A1)*, intervensi (B), dan *baseline-2 (A2)*.

6. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap fasenya secara keseluruhan.

3.12 Teknik Analisi Data

Penelitian eksperimen pada umumnya pada saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan, tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto, Takeuchi, K. Nakata, 2005, hlm. 95). Hasil penelitian ini hanya berlaku untuk sampel yang ada dan tidak berlaku untuk populasi, karena setiap populasi memiliki karakteristik yang berbeda. Analisis data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Grafik yang digunakan yaitu grafik garis untuk memperjelas dan mempermudah memahami data hasil.

Dalam penelitian ini, pengolahan data atau biasa disebut analisis data, bertujuan untuk mendapatkan suatu informasi data subjek yang nantinya dipersentasikan sebagai hasil dari kemampuan komunikasi yang dimiliki subjek.

Teknik analisis data menunjukkan hasil penelitian yang hendak dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. Reduksi data, bertujuan untuk menajamkan (membuat ringkasan, menelusuri tema, membuat gugus tema), menggolongkan (memberikan kode, mengelompokkan) mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data.
2. Penyajian data, bertujuan untuk menyusun data agar teratur, ada keterhubungan dan tidak terpencah-pancah sehingga memudahkan untuk menganalisis, menafsirkan, menyusun kesimpulan.
3. Verifikasi dan penarikan kesimpulan, bertujuan untuk menemukan arti, pola-pola, penjelasan, alur sebab-akibat dan (Miles, Matthew, & A, 2005)

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan dalam penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR) menggunakan statistik deskriptif yang sederhana dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu

tertentu. Dengan menggunakan tabel dan grafik sebagai suatu gambaran dari pelaksanaan eksperimen baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan.

Proses pengumpulan data yang dihasilkan selama penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR), dilakukan dengan langkah - langkah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan instrumen yang akan diajukan.
2. Melakukan penelitian pada *baseline*-1 (A1), selama 3 sesi.
3. Melakukan penelitian pada intervensi-1 (B), selama 7 sesi.
4. Melakukan penelitian pada *baseline*-2 (A2), selama 3 sesi.
5. Setiap data yang dihasilkan dari setiap penelitian dibuat tabel penelitian untuk mengetahui perkembangan kemampuan komunikasi yang dimiliki subjek.
6. Dari hasil keseluruhan data yang diperoleh diberi skor, kemudian semua skor *baseline* (A1), intervensi (B), *baseline* (A2) dijumlahkan.
7. Membandingkan hasil skor *baseline* sebelum mendapatkan perlakuan atau sesudah mendapatkan perlakuan.
8. Data yang diperoleh dari seluruh hasil penelitian, dianalisis dan diolah dalam bentuk grafik untuk melihat ada tidaknya perubahan yang terjadi pada subjek.

Menurut Sunanto, J dkk. (2006. Hlm. 66, dalam Amanah, 2016, hlm, 40) mengungkapkan bahwa dalam analisis data ada beberapa komponen penting yang dianalisis dengan cara ini, yaitu banyaknya data dalam setiap kondisi yang disebut panjang kondisi, tingkat stabilitas dan perubahan data, dan kecenderungan arah grafik. Komponen analisis terdiri dari:

1. Analisis data dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi (Aldani, S. P., 2015, hlm. 33):
 - a. Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi. Banyaknya data dalam kondisi menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada tiap kondisi. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam kondisi tidak ada dalam ketentuan pasti. Dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sample data menunjukkan arah yang jelas.
 - b. Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam satu kondisi. Untuk membuat garis dapat dilakukan pertama

dengan metode tangan bebas (*freehand*), yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga memperoleh data sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut. Yang kedua dengan metode belah tengah (*splitmiddle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

- c. Kecenderungan stabilitas (*trend stability*) yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data point yang berada di dalam rentang, kemudian dibagi banyaknya data point yang dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.
 - d. Jejak data merupakan data dari data satu ke data yang lain dalam satu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menarik, menurun dan mendatar.
 - e. Rentang yaitu jarak antara data pertama dan data terakhir. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level.
 - f. Perubahan level menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.
2. Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B). komponen-komponen analisis antar kondisi meliputi (Aldani, S. P., 2015, hlm. 34):
- a. Jumlah variabel yang diubah (*Number of Variable Changet*). Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.
 - b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya (*Change in Trend Variabel and Effect*). Dalam analisis antar kondisi perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi. Kemungkinan kecenderungan antar kondisi adalah 1) mendatar ke mendatar, 2) mendatar ke menaik, 3) mendatar ke menurun,

- 4) menaik ke menaik, 5) menaik ke mendatar, 6) menaik ke menurun, 7) menurun ke menaik, 8) menurun ke mendatar, 9) menurun ke menurun. Sedangkan makna efek tergantung pada tujuan intervensi.
- c. Perubahan kecenderungan stabilitas efeknya (*Change in Trend Stability*). Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu menunjukkan stabilitas perubahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, menurun)
 - d. Perubahan level (*Change in Level*). Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.
 - e. Presentase overlap (*Presentage of Overlap*). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih maka akan semakin banyak pula dugaan bahwa tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Dalam penelitian ini membentuk grafik yang digunakan yaitu grafik garis, yang diharapkan dapat memperjelas setiap penjelasan dari penelitian yang dilakukan. Beberapa komponen penting dalam grafik antara lain:

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas (misalnya sesi, hari, tanggal).
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
3. Titik awal merupakan pertemuan antar sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
4. Skala merupakan garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50%, 75%)
5. Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya *baseline* atau intervensi

6. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik yaitu judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.