

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini melalui pendekatan kuantitatif, menggunakan metode eksperimen dengan rancangan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan. Sunanto, J. *et.all.*(2006) mengemukakan bahwa :

Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi perbandingan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda (hlm 41).

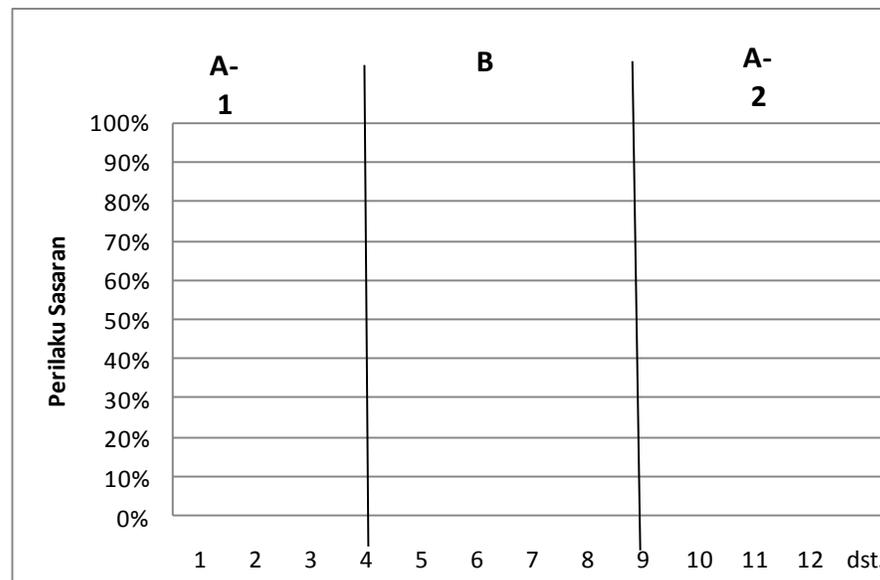
Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1 (*baseline1*), B (intervensi), dan A2(*baseline 2*)

A1 (*Baseline 1*) yaitu kemampuan dasar, dalam hal ini penguasaan kosakata tentang buah – buahan dan binatang yang ada di sekitar anak. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan). Pada tahap ini anak menyebutkan dan menunjukkan gambar yang ditunjukkan melalui media kartu gambar, selain melalui gambar, anak diperlihatkan secara konkret (nyata) mengenai kosakata tentang buah-buahan dan binatang di lingkungan sekitar. terdapat dua tema yang diperkenalkan dari tema keseluruhan, yang pertama bertemakan binatang, dan tema kedua yaitu buah–buahan, pada setiap pertemuan selama empat atau enam sesi sampai menunjukkan data stabil, setiap sesi selama 60 menit anak diharuskan menyebutkan dan menunjukkan dari gambar yang telah disediakan. Hasilnya dimasukkan ke dalam format data hasil *baseline 1* (A1).

B (Intervensi) , pada tahap ini, anak *down syndromed* diberikan perlakuan, anak diajarkan mengenal nama – nama yang terdapat dalam dua tema kosakata yaitu kosakata buah-buahan dan binatang yang ditampilkan menggunakan komputer atau dilengkapi bisa dilengkapi media infokus jika diperlukan sesuai dengan situasi dan kondisi. Pada tahap ini, mula – mula anak diajarkan bagaimana mengoperasikan komputer sehingga bisa menggunakan sendiri, anak bebas mengatur tema yang mana dulu yang mau anak pelajari, setiap tampilan gambar yang muncul, anak harus menyebutkan kembali nama yang dikeluarkan dari media *adobe flash*, setelah selesai menyimak diteruskan pada sesi evaluasi dimana anak harus menebak dengan cara menunjukan dan menyebutkan gambar yang dimunculkan di layar. Setiap jawaban yang anak jawab dan menekan tombol yang sesuai dengan jawabannya, anak akan mendapatkan respon (*feedback*) dari komputer yang memberikan jawaban benar atau salah, yang akan tampil pada setiap evaluasi tes persoal, pada setiap pertemuan dalam intervensi ini sebanyak delapan atau 12 sesi atau sampai data menunjukkan stabil, setiap sesi selama 60 menit, Hasilnya dimasukkan ke dalam format data intervensi

A2 (*Baseline 2*) yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai untuk melihat sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.. prosedur pelaksanaan *baseline 2* ini sama seperti *baseline 1*, dilakukan untuk mengukur kembali kemampuan anak dalam penguasaan kosakata. Untuk mengetahui sejauh mana intervensi yang dilakukan berpengaruh terhadap subjek, setiap sesi selama 60 menit Pencatatan ditulis di *baseline 2* (A2).

Struktur dasar desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut :



Grafik 3.1
Desain A-B-A

B. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

a. Variabel Bebas (X) atau Intervensi

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel. Variabel pertama adalah penggunaan media *adobe flash* sebagai variabel bebas (X) yaitu variabel yang melatarbelakangi suatu perlakuan dan berpengaruh terhadap hasil yang diinginkan

Adobe flash (dahulu bernama *macromedia flash*) adalah sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada

website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (id.m.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash).

Adobe flash yang digunakan adalah program yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan anak, dan dalam program tersebut menggabungkan *audio*, animasi, efek animasi, gambar menarik dan tombol *hyperlink* secara otomatis, dan terdapat *feedback* dari setiap jawaban anak yang diberikan, *adobe flash* ini menampilkan tiga menu dalam programnya yakni level pertama berisi materi, level kedua berisi materi yang lebih mendalam, dan level ketiga yakni evaluasi

b. Variabel Terikat (Y) atau target *Behavior*

Variabel kedua adalah Kemampuan kosakata, kosakata sebagai variabel terikat (Y) atau variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Kemampuan merupakan kapasitas atau potensi seseorang dalam melakukan sesuatu untuk menguasai keahlian atau melakukan pekerjaan, kemampuan ini dapat dikembangkan. Sedangkan pengertian kosakata Menurut Wojowasito, (1999, hlm.193) Dalam kamus Bahasa Indonesia kosakata adalah “Perbendaharaan kata”. Kridalaksana (dalam Nunung Sitaresmi, 1993, hlm. 127) menjelaskan bahwa kosakata sama dengan leksikon, sedangkan yang dimaksud dengan leksikon adalah: (1) komponen bahasa yang memuat secara informatif tentang makna dan pemakaian kata dalam suatu bahasa, (2) kekayaan kosakata yang disusun seseorang pembicara atau penulis, (3) daftar kata yang disusun dengan penjelasan singkat dan praktis.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan sejumlah kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.

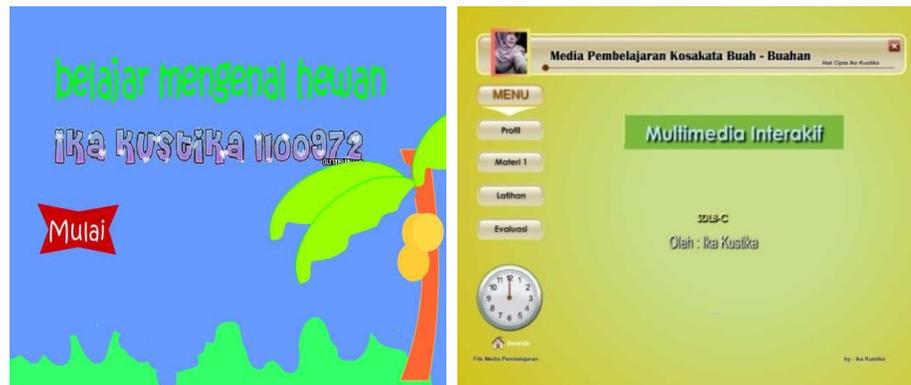
Dengan demikian, kemampuan kosakata dapat diartikan sebagai kemampuan atau potensi seseorang dalam menguasai dan mempergunakan kata-kata atau perbendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas (X) atau Intervensi

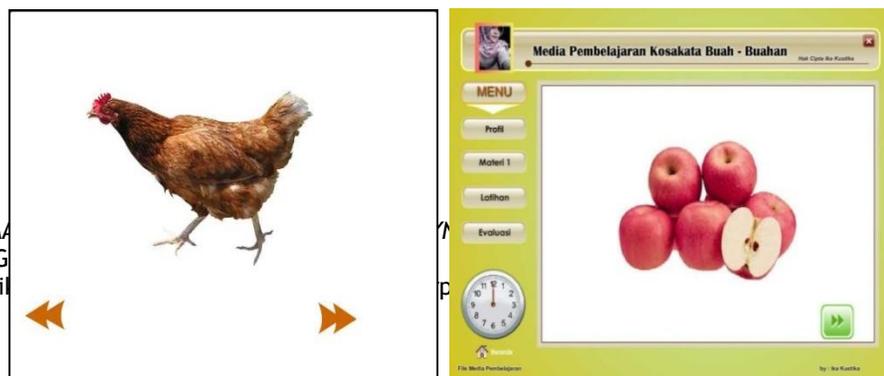
Variabel pertama dalam penelitian adalah media *adobe flash* sebagai variabel bebas (X) yaitu variabel yang melatarbelakangi suatu perlakuan dan berpengaruh terhadap hasil yang diinginkan. Variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi (perlakuan). Penggunaan media *adobe flash* dalam penelitian ini secara operasional adalah sebagai berikut:

Bagian pertama yang muncul adalah menu tampilan utama, terdapat dua media *adobe flash* yang digunakan yaitu kosakata binatang dan kosakata buah – buahan , pada tampilan awal dilengkapi dengan animasi dan *sound* untuk menarik beminat belajar anak



Materi pertama yang disajikan adalah memperkenalkan nama – nama binatang dan buah – buahan

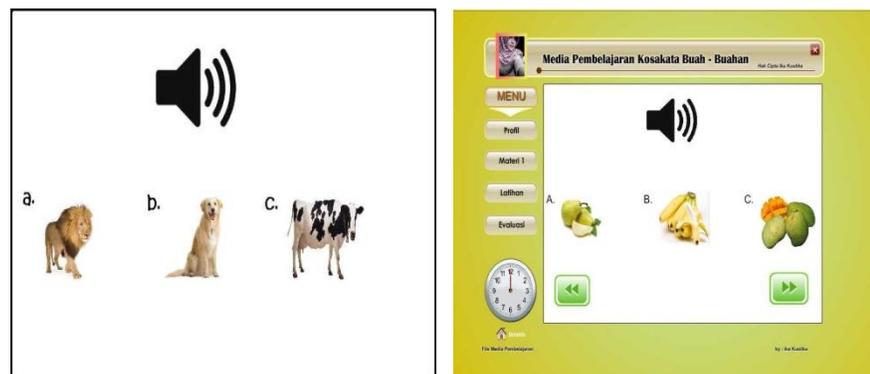
Ika Kustika, 2015
PENINGKATAN KEMAMPUAN
SLB ABC BINA BANGUNAN
Universitas Pendidikan



Materi selanjutnya yaitu berupa latihan, media yang ditampilkan dalam media *adobe flash* kosakata binatang atau buah terdapat gambar buah atau binatang yang ditampilkan di layar, kemudian anak menekan tombol untuk memunculkan suara interaktif, setelah itu anak menyebutkan gambar, setiap gambar terdapat sound interaktif untuk menyebutkan buah yang ditampilkan di layar komputer.



Tampilan selanjutnya yaitu evaluasi, pada menu ini anak diinstruksikan untuk menunjukkan dan menyebutkan kosakata binatang atau buah yang ditampilkan, menu ini sangat interaktif, setiap jawaban yang anak jawab dan menekan tombol yang sesuai dengan jawabannya, anak akan mendapatkan respon (*feedback*) dari komputer yang memberikan jawaban benar atau salah, yang akan tampil pada setiap evaluasi tes persoal.



Ika Kustika, 2015

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA PADA ANAK *DOWN SYNDROME* MELALUI MEDIA *ADOBE FLASH* DI SLB ABC BINA BANGSA CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jika jawaban benar :



Jika jawaban kurang tepat :



Adapun tahap – tahapan yang akan dilakukan untuk mengetahui penerapan media *adobe flash* dalam meningkatkan kosakata :

- a) Memberikan tes awal untuk mengetahui sejauhmana kemampuan jumlah kosakata awal sebelum diberikan intervensi selama 60 menit.
- b) Memberikan tes untuk mengetahui *progress* subjek dalam peningkatan jumlah kosakata selama diberikan intervensi selama 60 menit.

Langkah – langkah yang dilakukan dalam penerapan media *adobe flash* untuk meningkatkan kosakata adalah sebagai berikut :

- a) Anak menggunakan cara belajar menggunakan media multimedia interaktif seperti *adobe flash* untuk menarik minat belajar, diharapkan dapat konsentrasi dalam menyelesaikan tugasnya.
- b) Anak diberikan apersepsi dan posisi duduk anak dengan peneliti.
- c) Anakdiberikan pretes sebelum memulai pelajaran guru memberikan soal kepada anak sebagai awal dalam memulai pembelajaran

- d) Anak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru
- e) Anak memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah pengoperasian media *adobe flash* yang berisi materi tentang kosakata binatang dan buah-buahan
- f) Guru memperlihatkan gambar binatang, dan buah-buahan lalu guru mengadakan tanya jawab melalui media *adobe flash*
- g) Anak mengoperasikan *computer* (laptop) dan mempelajari satu persatu materi yang disampaikan
- h) Anak mempelajari materi kosakata binatang, mengikuti instruksi melalui komputer dengan bimbingan guru, untuk menyebutkan nama-nama binatang melalui media *adobe flash*
- i) Anak mempelajari materi kosakata buah-buahan, mengikuti instruksi melalui media *adobe flash* menyebutkan nama-nama buah-buahan
- j) Anak diberikan latihan, menyebutkan dan menunjukkan nama-nama buah-buahan dan nama-nama binatang melalui media *adobe flash*
- k) Evaluasi secara lisan, anak menyebutkan dan Menunjukkan melalui media *adobe flash*, dalam hal ini anak memilih jawaban yang benar, terdapat tiga pilihan, pilihan a, pilihan b, dan pilihan c. Anak menyebutkan dan menunjukkan nama binatang atau buah yang diinstruksikan dimunculkan melalui suara interaktif. Setiap jawaban yang anak jawab dan menekan tombol yang sesuai dengan jawabannya, anak akan mendapatkan respon (*feedback*) dari komputer yang memberikan jawaban benar atau salah, yang akan tampil pada setiap evaluasi tes persoal.
- l) Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan.

b. Variabel Terikat (Y) atau Target *Behavior*

Variabel kedua adalah kemampuan kosakata sebagai variabel terikat (Y) atau variabel yang dipengaruhi yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Kemampuan kosakata terdiri dari dua aspek yaitu menyebutkan dan menunjukkan. Terdapat 20 kosakata diantaranya sepuluh kosakata buah (melon, mangga, apukat, pir, jeruk, pepaya, jambu, apel, semangka, pisang), dan sepuluh kosakata binatang (katak, ayam, singa, anjing, bebek, burung, kambing, kucing, monyet, sapi).

kemampuan kosakata pada anak *down syndrome* diartikan hasil dari penelitian yang diberikan oleh peneliti, meliputi sebagai berikut :

- a) Anak mampu menyebutkan nama-nama binatang dan buah
- b) Anak mampu menunjukkan nama-nama binatang dan buah

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia dini di SLB ABC Bina Bangsa Cianjur sebanyak 1 orang siswa yaitu :

Nama : NAS
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal, Lahir : Cianjur, 13 September 2006
 Usia : 9 Tahun
 Kelas : SDLB-C Kelas 1
 Karakteristik :

Pada kasus NAS belum dapat menyebutkan dan menunjukkan kosakata universal yaitu kosakata yang ada di sekitarnya, dalam pengguna bahasa sangat terbatas ketika mengucapkan nama-nama buah atau nama-nama binatang disekitar misalnya “Singa” menjadi “Nga” disini ada pengurangan fonem (omisi) dan selalu terjadi kesalahan makna kata karena keterbatasan pengertian, anak lebih mengetahui ciri nama-nama binatang seperti ketika anak akan menyebutkan nama “Ayam” anak mengungkapkannya dengan kata

“Kukuk” sambil diiringi dengan bahasa tubuh atau bahasa isyarat, untuk kosakata buah – buahan anak sangat terbatas hanya memiliki kemampuan mengucapkan semua buah dengan “Apel” dan mengucapkan dengan ciri – cirinya seperti buah “Apel” anak, mengangkat jari jempol tangan “Enak”, jadi untuk kosakata buah dan kosakata binatangseolah– olah anak menyebutkan ciri nama binatangatau buah tersebut namun tidak mengetahui nama binatangatau buah tersebut. Selain itu anak kurang memfungsikan alat bicara, sehingga bicaranya kaku, yang akhirnya tidak menghasilkan bunyi yang diinginkan

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SLB ABC Bina Bangsa Cianjur terletak di Kabupaten Cianjur

D. Target Behavior

Perilaku sasaran atau target *behavior* dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan kosakata pada anak *down syndrome*.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen

Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati.” (Sugiyono, 2006. hlm.148). instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini dalam bentuk tes lisan dan tes perbuatan.

Adapun langkah-langkah yang dirancang sebelum pembuatan tes peneliti adalah sebagai berikut:

a. Membuat kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi merupakan sebuah rancangan awal yang dibuat sebelum lebih lanjut membuat instrumen.Membuat kisi-kisidisesuaikan dengan

kemampuan awal subjek penelitian dalam kosakata dan disesuaikan dengan target *behavior* yang ingin dicapai pada subjek. Kisi-kisi terlampir.

b. Penyusunan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini merupakan sarana untuk mengumpulkan data. Penyusunan instrumen ini tentunya mengacu pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Instrumen tersebut berupa butiran soal yang disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan pada kisi-kisi soal. Instrumen terlampir

c. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor atau nilai hasil belajar, sehingga dapat diketahui seberapa besar hasil atau nilai yang dicapai oleh peserta didik penelitian. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian

Nilai	Keterangan
3	Jika anak mampu menyebutkan dan menunjukkan dengan benar
2	Jika anak mampu menyebutkan atau menunjukkan namun 2-3 kali percobaan dengan pengulangan
1	Jika anak belum bisa menyebutkan atau menunjukkan

F. Proses Pengembangan Instrumen

1) Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 173) bahwa “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”, karena instrumen yang baik adalah instrumen yang valid. Instrumen yang

digunakan dalam penelitian ini mengenai kemampuan kosakata. Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi berupa *expert-judgment*. Kemudian diminta penilaian kepada para pakar dan guru, penilaian dilakukan oleh tiga orang yang terdiri dari dua orang dosen sebagai pakar, dan satu orang guru SLB ABC Bina Bangsa Cianjur.

Kemudian data yang sudah diperoleh dinilai validitasnya dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah yang cocok}}{\text{Jumlah penilai}} \times 100\%$$

Tabel 3.2
Daftar Tim *Expert-Judgement* Instrumen Penelitian

No.	Nama Ahli	Jabatan	Instansi	Hasil
1	Dr.H. Endang Rochyadi, M.Pd	Dosen	UPI	Valid
2	Dr. Zaenal Alimin, M.Ed	Dosen	UPI	Valid
3	Dra. Yantini	Guru	SLB ABC Bina Bangsa Cianjur	Valid

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemberian tes secara lisan dan tes perbuatan yang diberikan kepada subjek untuk mengetahui sejauh mana subjek mengalami hambatan pembendaharaan kosakata. Untuk dapat melanjutkan penelitian dapat dengan memberikan beberapa instrumen pada subjek. Pembuatan instrumen dalam penelitian ini didasarkan pada SKKD-C1. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes lisan dan perbuatan dengan jumlah soal sebanyak 40 butir soal.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan saat pemberian tes :

- 1) Melakukan pengumpulan data pada *Baseline-1*. Data yang diperoleh dari hasil tes mengenai pembendaharaan Kosakata. Pada tahap ini dilakukan sebanyak 4-5 kali sampai data menunjukkan stabil.
- 2) Pada tahap ini peneliti melakukan intervensi. Pada tahap intervensi subjek diberi perlakuan menggunakan media *adobe flash*. Intervensi diberikan sebanyak 8-12 kali sampai data menunjukkan stabil.
- 3) *Baseline-2* dilakukan setelah fase intervensi. Tahap ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah intervensi yang telah diberikan memberikan peningkatan terhadap pembendaharaan kosakata pada subjek penelitian . Fase *baseline-2* dilakukan selama 4-5 sesi sampai data menunjukkan stabil dan setiap sesi dilakukan selama 60 menit.

H. Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul melalui format pencatatan, kemudian data diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan grafik. Bentuk grafik yang digunakan adalah grafik garis. Pengolahan data dengan grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan penelitian.

Komponen-komponen penting dalam grafik menurut Sunanto, J (2006, hlm. 30) antara lain :

- 1) Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi)
- 2) Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertical yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, skor)
- 3) Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.

- 4) Skala adalah garis-garis pendek pada sumbu X dan Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50% dan 75%).
- 5) Label Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
- 6) Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertical yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
- 7) Judul Grafik adalah judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Langkah-langkah yang dapat diambil dalam pengolahan data sebagai berikut:

- 1) Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline -1* dari setiap subjek pada setiap sesi.
- 2) Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi dari setiap subjek pada setiap sesi.
- 3) Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline -2* dari setiap subjek pada setiap sesi.
- 4) Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase *baseline -1*, fase intervensi , dan fase *baseline -2* dari setiap subjek pada setiap sesi.
- 5) Menjumlah semua skor yang pada fase *baseline -1*, fase intervensi , dan fase *baseline -2* dari setiap subjek pada setiap sesi.
- 6) Membandingkan hasil skor-skor pada fase *baseline -1*, fase intervensi, dan fase *baseline -2* dari setiap subjek pada setiap sesi.
- 7) Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.

Perhitungan dalam mengolah data yaitu menggunakan presentase (%). Sunanto, et al. (2006, hlm. 16) menyatakan bahwa “Presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%.” Alasan menggunakan presentase karena peneliti akan mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara jumlah skor yang benar dibagi jumlah soal kemudian dikali 100.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah kosakata yang dipahami}}{\text{keseluruhan kata}} \times 100\%$$

I. Persiapan Dan Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan

Sebagai langkah awal penelitian diperlukan persiapan untuk membantu kelancaran penelitian. Tahap – tahap persiapan pelaksanaan sebagai berikut :

a. Pengurusan Perizinan

- 1) Pemohonan surat pengantar dari jurusan untuk pengangkatan dosen pembimbing
- 2) Mengajukan surat permohonan penelitian kepada dekan FIP UPI Bandung.
- 3) Pemohonan surat pengantar dari fakultas kepada rektor untuk membuat surat pengantar ke Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Daerah Kabupaten Bandung.
- 4) Setelah mendapat surat izin dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Daerah Kabupaten Bandung, kemudian surat tersebut bersama surat penelitian dari UPI diteruskan kepada Pemerintah Dinas Provinsi Jawa Barat
- 5) Dari Dinas Provinsi Jawa Barat, penulis menerima surat izin untuk disampaikan kepada Kepala Sekolah SLB ABC Bina Bangsa Cianjur

- 6) Pihak sekolah memberikan mandatnya kepada wakil kepala sekolah atau guru – guru SLB ABC Bina Bangsa Cianjur untuk memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.

b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi di lapangan apakah cocok dijadikan tempat penelitian atau tidak, terutama untuk mengetahui subjek yang akan diteliti mengenai anak *down syndrome* yang memiliki hambatan berbahasa khususnya berkenaan mengenai kosakata.

c. Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa alat untuk mendapatkan data tingkat kemampuan hasil mengenai kemampuan kosakata sebelum dan selama diberikan perlakuan dengan menggunakan media *adobe flash*

Hal – hal yang dipersiapkan adalah membuat tes yang sesuai dengan kebutuhan anak, bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah tes lisan yaitu berupa kosakata sebanyak 20 kosakata (kosakata binatang dan buah-buahan).

d. Pembuatan Media

Media *adobe flash* dibuat dengan berkonsultasi terlebih dahulu dengan dosen pembimbing dan kepada mahasiswa ilmu komunikasi serta guru komputer dan referensi buku mengenai pembuatan media *adobe flash*. Kemudian diujicobakan pada anak yang akan diteliti. Dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang akan digunakan dalam penelitian ini

Pembuatan media dalam penelitian ini menggabungkan animasi, dan sound yang interaktif, serta tampilan yang menarik namun sederhana sehingga diharapkan anak mau belajar. Dalam media adobe dalam

penelitian ini, anak bisa menggunakan sendiri, anak bebas mengatur tema yang mana dulu yang mau dia pelajari, setiap tampilan gambar yang muncul, anak harus menyebutkan kembali nama yang dikeluarkan dari media *adobe flash*, setelah selesai menyimak diteruskan pada sesi evaluasi dimana anak harus menebak dan menyebutkan gambar yang dimunculkan di layar. Setiap jawaban yang anak jawab dan menekan tombol yang sesuai dengan jawabannya, anak akan mendapatkan respon (feedback) dari komputer yang memberikan jawaban benar atau salah, yang akan tampil pada setiap evaluasi tes persoal. Contoh tampilan awal dalam media *adobe flash* yang akan digunakan :



2. Pelaksanaan

a. Pelaksanaan Penelitian

Setelah mendapatkan izin penelitian dan waktu yang disediakan sekolah, maka langkah penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

- 1) Melakukan pendekatan dengan subjek yang ditetapkan. Pendekatan ini agar dalam pelaksanaan penelitian tidak merasa canggung.
- 2) Melaksanakan tes pada *baseline 1*.
- 3) Melaksanakan intervensi (perlakuan) dengan menggunakan *adobe flash*.
- 4) Melaksanakan tes pada *baseline 2*.
- 5) Menganalisis dan mengelolah data hasil penelitian.

Ika Kustika, 2015

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA PADA ANAK *DOWN SYNDROME* MELALUI MEDIA *ADOBE FLASH* DI SLB ABC BINA BANGSA CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Menyusun Jadwal Kegiatan Penelitian

Peneliti menyusun jadwal yang akan dilaksanakan dimulai dari pengukuran *baseline* 1 sampai pada pelaksanaan intervensi , dan *baseline*

2. Jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.3
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	23 Maret 2015	<i>Baseline 1</i>
2	24 Maret 2015	
3	25 Maret 2015	
4	26 Maret 2015	
5	27 Maret 2015	Intervensi
6	28 Maret 2015	
7	30 Maret 2015	
8	31 Maret 2015	
9	1 April 2015	
10	2 April 2015	
11	3 April 2015	
12	4 April 2015	
13	6 April 2015	
14	7 April 2015	
15	15 April 2015	<i>Baseline 2</i>
16	16 April 2015	
17	17 April 2015	
18	18 April 2015	