

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Sunanto, dkk(2006) mengatakan bahwa SSR adalah suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melibatkan hasil tentang ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang- ulang dalam waktu tertentu.

Alasan peneliti menggunakan SSR karena subyek yang akan diteliti satu orang sehingga pada saat kesimpulan nanti hanya tertuju pada subjek yang bersangkutan dan tempat yang telah ditetapkan.

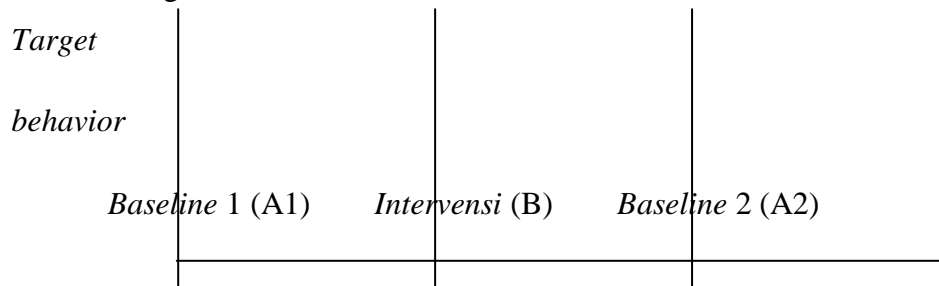
(Sunanto, dkk,2006-44) mengemukakan bahwa: Desain yang digunakan dalam SSR adalah A-B-A, A1 (baseline-1), B (treatment) dan A-2 (baseline-2), alasan menggunakan desain A-B-A ini adalah dimana desain ini dapat menunjukkan sebab akibat suatu intervensi terhadap variabel terikat. Oleh sebab itu peneliti memilih desain A-B-A ini. Penelitian SSR dengan desain A-B-A yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Jenis ukuran yang diugunakan untuk mengukur target behavior adalah persentase. Menurut Sunanto, dkk(2005:15)

“persen atau persentase merupakan satuan pengukuran variabel terikat yang sering digunakan oleh peneliti dan guru untuk mengukur perilaku dalam bidang akademik maupun sosial. Persen menunjukkan jumlah terjadinya suatu prilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemmudian dikalikan dengan 100%.

Desain ini memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu pelakuan yanag diberikan kepada individu, dengan membandingkan kondisi baseline sebelum dan sesudah intervensi.

Agar lebih jelas penelitian SSR dengan desain A-B-A dapat di gambarkan sebagai berikut ini:



Keterangan :

Prosedur pelaksanaan desain A-B-A pada penelitian ini adalah terlebih dahulu peneliti menetapkan perilaku yang akan diubah sebagai target behavior yang dapat diamati dan diukur, dalam hal itu yaitu kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kosakata sebanyak 10 kata benda yang ada di sekolah dan di rumah

a. *Baseline 1 (A-1)*

Baseline 1 (A-1) dilakukan sebanyak 4 kali, untuk mengetahui kosakata sebelum diberi intervensi dengan cara tes menulis objektif (menulis kata yang diucapkan peneliti) sebanyak 10 kata. Adapun langkah- langkah untuk *Baseline 1 (A-1)* yaitu sebagai berikut?

a. *Kegiatan awal*

- 1) Mengajak peserta didik untuk memasuki ruangan yang telah disediakan
- 2) Mensituasikan peserta didik pada situasi yang nyaman dengan memberikan senyum, salam dan sapa agar tercipta hubungan yang dekat
- 3) Berdoa bersama
- 4) Peneliti dengan Bahasa isyarat memberikan penjelasan/ pengarahaan kepada peserta didik tentang tujuan *Baseline 1 (A-1)*
- 5) Peserta didik memperhatikan penjelasan peneliti

b. *Kegiatan inti*

- 1) Peneliti mengucapkan kata benda sebanyak tiga kali (format tes terlampir)

- 2) Peserta didik menulis kata yang diucapkan oleh peneliti untuk memastikan yang diucapkannya itu benar atau salah
- 3) Peneliti memperhatikan kinerja peserta didik

c. Kegiatan akhir

- 1) Peserta didik mengumpulkan hasil tugas bentuk menulis dikte
- 2) Peneliti menerima hasil tugas peserta didik berupa tulisan kata benda
- 3) Peneliti memeriksa jawaban peserta didik dan mencatatnya pada format rekap sekor yang telah disediakan. Jika peserta didik menjawab benar maka diberi nilai 1 dan jika peserta didik menjawab salah maka di beri nilai 0.
- 4) Peneliti menghitung jumlah sekor yang diperoleh peserta didik
- 5) Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih dan salam.

b. Intervensi (B)

Intervensi (B) dilakukan sebanyak 8 kali, untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata selama diberi perlakuan/ intervensi dengan menggunakan animasi power point. Adapun langkah- langkah intervensinya (B) yaitu sebagai berikut

a. Kegiatan awal

- 1) Mengajak peserta didik untuk masuk kedalam ruangan.
- 2) Mengkondisikan peserta didik pada situasi yang nyaman dengan memberikan senyum, salam, dan sapa agar tercipta hubungan yang kedat.
- 3) Peneliti dan peserta didik berdoabersama sebelum belajar
- 4) Memposisikan peserta didik untuk duduk di depan komputer yang telah dipersiapkan sebelumnya

b. Kegiatan inti

Memberikan intervensi pada peserta didik berupa kata benda yang terdiri dari dua suku kata dalam bentuk tayangan gambar, dan kata menggunakan media *animasi power point*. Proses ini berlangsung di bawah kendali peneliti, dengan memperhatikan disetiap penanyangan kata benda tersebut:

- 1) Langkah pertama gambar benda ditayangkan

- 2) Peserta didik diminta untuk memperhatikan gambar yang muncul dan diminta untuk menyebutkan gambar tersebut
- 3) Peneliti menyangkan lagi kata benda dan mengucapkannya.
- 4) Kemudian peserta didik diminta meniru apa yang diucapkan peneliti.
- 5) Peneliti mengucapkan ulang kata pertama.
- 6) Peserta didik menuliskan kata yang diucapkan peneliti.

c. kegiatan akhir

- 1) mematikan komputer
- 2) Mengakiri proses intervensi dengan doa

c. *Baseline 2 (A-2)*

Baseline 2 (A-2) dilakukan sebanyak 4 kali, untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata setelah diberi intervensi, subyek diberikan tes menulis objektif (menulis kata yang diucapkan peneliti) format dan tes yang berikan pada *Baseline 2* adalah sama dengan *Baseline 1 (A-1)*. Hasil evaluasi pada *Baseline 2 (A-2)* dapat menunjukkan apakah intervensi yang diberikan memberikan pengaruh positif berupa peningkatan kemampuan kosakata atau tidak. disini akan terlihat Penggunaan Media *Animasi Power Point* Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu Kelas III SDLB Di Slb A B C Dan Autis Lembang.

B. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

Menurut sunanto, D, dkk (2005) dalam buku pengantar penelitian dengan subjek tunggal, yaitu:
Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subjek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini ada dua variabel penelitian yaitu:

a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). (Sugiyono 2016: 61)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *animasi power point*. *animasi* merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati (Hallas and Manvell 1973) sedangkan *Power point* adalah media presentasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar yang dikemas berupa gambar dan teks. Jadi *animasi power point* adalah suatu gerakan yang terdapat dalam media presentasi guru dalam menyampaikan suatu materi yang berupa kata benda seperti kata : baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja, dan topi yang dikemas dalam bentuk gambar dan teks. Penggunaan *animasi power point* yang digunakan oleh peneliti. Untuk setiap layar tersedia satu buah gambar benda, serta kata. Pada layar pertama gambar benda dimunculkan terlebih dahulu kemudian peneliti meminta peserta didik menyebutkan nama gambar tersebut. Selanjutnya kata yang menunjukkan gambar benda tersebut ditampilkan dibawah gambar tersebut kemudian peneliti mengucapkan kata tersebut, setelah itu peserta didik mengucapkan ulang kata yang diucapkan tersebut.

b. Variabel terikat

Variabel terikat disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Menurut (Sugiyono 2016: 61). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat atau target behavior pada penelitian ini yaitu variabel yang timbul akibat variabel bebas yaitu *meningkatkan kosakata peserta didik tunarungu* seperti: baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja, dan topi. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kosakata adalah



perbendaharaan kata dalam suatu bahasa. jadi kosakata itu adalah kemampuan peserta didik menambah kosakata yaitu di mana seorang peserta didik dapat mengenal vokal dan konsonan kemudian menggabungkan beberapa vokal dan konsonan menjadi suku kata atau kata.

2. Operasional Variabel


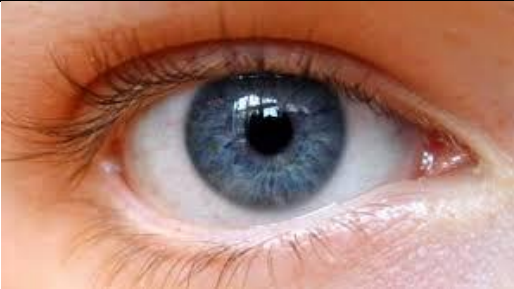

a. Variabel Bebas

Variabel bebas penelitian ini adalah media *animasi power point*. Adapun yang dimaksud *animasi power point* dalam penelitian ini adalah *animasi power point* adalah suatu gerakan yang terdapat dalam media persentasi guru dalam menyampaikan suatu materi yang berupa kata benda seperti kata : baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja , dan topi yang dikemas dalam bentuk gambar dan teks. Penggunaan *animasi power point* yang digunakan oleh peneliti. Untuk setiap layar tersedia satu buah gambar benda,serta kata. Pada layar pertama gambar benda dimunculkan terlebih dahulu kemudian peneliti meminta peserta didik menyebutkan nama gambar tersebut. Selanjutnya kata yang menunjukkan gambar benda tersebut ditampilkan dibawah gambar tersebut kemudian peneliti mengucapkan kata tersebut, setelah itu peserta didik mengucapkan ulang kata yang diucapkan tersebut. *Animasi power point* dalam penelitian ini didesain dan dirancang oleh peneliti sendiri, dari pemilihan warna, gambar, animasi, judul, suara, tulisan dan lain-lain.

Adapun langkah- langkah penggunaan media *animasi power point* kosakata adalah sebagai berikut:

NO	Materi	Langkah penggunaan media <i>animasi power point</i>
2	 <p style="text-align: center;">Bola</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Untuk layar pertama gambar benda ditampilkan terlebih dahulu b. Peneliti meminta kepada peserta didik menyebutkan gambar tersebut c. Siswa mengucapkan gambar tersebut d. Kemudian kata di tampilkan di bawah gambar tersebut e. Peneliti mengucapkan kata tersebut f. Siswa mengucap ulang kata tersebut g. Siswa menuliskan kata apa yang diucapkan peneliti
3	 <p style="text-align: center;">Baju</p>	

4	 <p>Buku</p>	
5	 <p>Batu</p>	
6	 <p>Dasi</p>	
7		

	Gigi	
13	 Kuda	
15	 Mata	
16	 Meja	

20		
Topi		

Adapun tahapan pembelajarannya untuk mengetahui penerepan media *animasi power point* adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan tes awal menggunakan instrumen soal sebanyak 20 soal, yang terdiri dari kata- kata benda yang ada disekitar sekolah dan dirumah seperti : baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja , dan topi, untuk mengetahui sejauhmana kemampuan jumlah kosakata awal sebelum diberikan intervensi selama 60 menit
- b) Memberikan tes menggunakan instrumen soal sebanyak 20 soal, yang terdiri daridua suku kata seperti kata : baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja , dan topi, untuk mengetahui *progress* subjek dalam peningkatan jumlah kosakata selama diberikan intervensi selama 60 menit.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan media *animasi power point* untuk meningkatkan kosakata peserta didik tunarungu adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah menggunakan media *animasi power point* yang berisi materi tentang kosakata kata benda yang ada disekitar rumah dan di sekolah.

- b) Guru memperlihatkan gambar kata benda, lalu guru mengadakan tanya jawab melalui media *animasi power point*.
- c) Peserta didik mengoperasikan *computer* (laptop) dan mempelajari satu persatu materi yang disampaikan
- d) Peserta didik mempelajari materi kosakata kata benda, mengikuti intruksi melalui komputer dengan bimbingan guru, untuk mengamati nama-nama benda melalui media *animasi power point*. Setiap nama benda yang ada di media *animasi power point* guru dan peserta didik mengucapkannya satu persatu.
- e) Peserta didik diberikan latihan, menyebutkan nama dari gambar benda yang ditampilkan melalui media *animasi power point*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah meningkatkan kosakata. Adapun yang dimaksud meningkatkan kosakata dalam penelitian ini adalah adanya perubahan yang baik dalam menyebutkannama gambar kata benda yang ada disekitar rumah dan sekolah. Sebanyak 10 kata benda yaitu:baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja , dan topi.

Kriteria penilaian mengucapkan kosakata peserta didik, yaitu:

Nilai 1 jika peserta didik dapat membaca kosakata dengan tepat

Nilai 0 jika peserta didik membaca kosakata tidak tepat

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Di dalam kegiatan penelitian, subjek penelitian adalah suatu yang kedudukannya sangat pokok, karena data tentang variabel yang diamati dan diteliti oleh peneliti berada pada subjek penelitian tersebut. Menurut Arikunto (1989: 98) “subjek penelitian adalah benda, keadaan atau orang tempat data melekat yang dipermasahkan”.

Untuk memudahkan dalam penelitian, maka penelitian dalam SSR ini ditujukan pada satu anak tunarungu saja yakni Asyifa. Adapun gambaran informasi mengenai subjek tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Nama : AS
- Jenis kelamin : Perempuan
- Kelas : III (tiga) SD

Keadaan subjek di atas secara fisik tidak berbeda dengan yang lainnya, artinya secara fisik subjek normal, riwayat perilaku subjek di atas memiliki hambatan pendengaran sejak lahir sehingga secara keseluruhan ketika bergaul dengan teman sebayanya tidak mengalami hambatan, namun ketika berkomunikasi dengan orang lain peserta didik ini mengalami hambatan kesulitan sehingga menarik diri dari lingkungan. Alasan peneliti memilih subjek di atas karena hasil dari observasi terdahulu dimana subjek tersebut sangat rendah dalam memahami kosakata serta suara tidak keluar sehingga mengalami kesulitan dalam menjalinkomunikasi dengan orang normal lainnya.

2. Lokasi penelitian

Untuk kegiatan penelitian SSR ini dilakukan pada anak tunarungu kelas III sd di slb A B C Dan Autis Lembang.

Armila, 2017

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PESERTA DIDIK TUNARUNGU

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

Pemilihan tempat tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa SLB A B C Dan Autid lembang ini merupakan tempat tugas mengajar bagi peneliti disamping itu juga untuk memasukkan unsur-unsur baru dalam pembelajaran kosakata pada peserta didik tunarungu serta untuk meningkatkan profesionalitas guru slb A B C Dan Autis Lembang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan pada waktu penelitian (Arikunto, 2002: 194) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk tes.

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

1. Membuat kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan sebuah rancangan awal yang dibuat sebelum lebih lanjut membuat instrumen. Membuat kisi-kisi disesuaikan dengan kemampuan awal subjek penelitian dalam kosakata dan disesuaikan dengan target *behavior* yang ingin dicapai pada pada subjek.

2. 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.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Instrumen Tes
membaca kosakata benda yang terdiri dua suku kata

BUTIR TES	SKOR	
	1	0
1. Baju		
2. Bola		
3. Buku		
4. Batu		
5. Dasi		
6. Gigi		
7. Kuda		
8. Mata		
9. Meja		
10. Topi		

Kriteria penilaian:

Nilai 1 jika peserta didik dapat membaca kosakata dengan tepat

Nilai 0 jika peserta didik membaca kosakata tidak tepat

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes. Tes ini diberikan untuk pengumpulan data pada kondisi *baseline 1* (A-1), intervensi (B) dan pada kondisi *baseline2* (A2).

Tes ini diberikan pada kondisi *baseline1* (A-1), intervensi (B) dan pada kondisi *baseline2* (A2). Tes yang diberikan pada kondisi *baseline1* (A-1) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Pada kondisi intervensi (B) dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuan memahami kosakata bagi siswa tunarungu dengan menggunakan metode global, dan tes diberikan juga pada kondisi *baseline2* (A-2) yang bertujuan apakah intervensi yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap kemampuan meningkatkan kosakata pada peserta didik tunarungu kelas III di SLB A B C dan Autis Lembang.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Tes

Tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah di tentukan (Tiawulandari, 2012)

Tes yang diberikan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada subjek penelitian yang akan diberikan pada tiga fase, masing-masing fase tersebut adalah 1) *baseline-1* (A-1) untuk mengetahui kemampuan awal subjek;

2) intervensi (B) untuk mengetahui ketercapaian selama mendapatkan perlakuan; 3) *baseline-2* (A2) untuk mengetahui kemampuan subjek setelah diberi perlakuan.

Tes dilakukan dengan membuat butir soal, sebanyak 20 soal semua berbentuk pertanyaan (lisan) kemampuan membaca kosakata suku kata dan kata pada peserta didik. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes yang dibuat oleh peneliti sendiri dan sesuai dengan kurikulum.

b) Observasi

Observasi dilakukan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi diarahkan untuk memperoleh data tentang kemampuan dan jenis kesulitan pada peserta didik.

Tahap awal observasi yang dilakukan yaitu dengan memperhatikan anak tunarungu yang akan diteliti dalam kegiatannya sehari-hari di lingkungan sekolah baik saat proses pembelajaran di kelas berlangsung, bermain pada jam istirahat dan saat makan. Hasil observasi tersebut menghasilkan data mengenai kemampuan dan jenis kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Kesulitan yang dialami tersebut yang akan dikembangkan kemampuannya. Hal ini akan disesuaikan dengan instrumen yang akan dibuat. Selanjutnya observasi akan tetap dilakukan pada saat penelitian berlangsung untuk melihat perkembangan yang dicapai oleh peserta didik tunarungu tersebut.

F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN}}{\text{SKOR MAKS}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan baseline-1 (A-1), intervensi (B) dan baseline-2 (A-2) dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif dengan analisis grafik polygon yang dilakukan secara individual. Grafik polygon akan menjelaskan data pada baseline-1 (A-1), intervensi (B) dan baseline-2 (A-2).

1. Pengolahan Data

Cara untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan maka dilakukan pengamatan dengan membandingkan hasil subjek penelitian pada waktu sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Setelah semua data terkumpul, kemudian data diolah dan dianalisis kedalam statistik deskriptif dan penyajian data diolah dengan menggunakan grafik. Penggunaan analisis grafik diharapkan dapat memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum dilakukan perlakuan (intervensi) maupun pada saat setelah diberikan perlakuan, dan perubahan-perubahan yang terjadi setelah intervensi diberikan.

2. Analisis Data

Setelah semuanya terkumpul maka selanjutnya dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggung jawabkan secara alamiah. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data-data tersebut adalah:

- a) Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline* 1

Penelitian dalam hal ini mengenai kemampuan peserta didik dalam membaca suku kata, kata, dan menunjuk kata

berdasarkan gambar yang diberikan kepadanya sebelum diberikan intervensi yang dilakukan sebanyak empat kali.

b) Menskor hasil penelitian pada kondisi intervensi

Intervensi dilakukan dengan menggunakan sebuah media yang bernama media *animasi power point* yang diberikan sebanyak 8 kali

c) Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline 2*

Penilaian dalam hal ini mengenai kemampuan peserta didik dalam membaca yang diberikan kepadanya setelah diberikan intervensi yang dilakukan sebanyak empat kali.

d) Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline 1*, kondisi intervensi dan *baseline 2*

e) Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline 1*, skor intervensi dan *baseline 2*

f) Membuat analisis data bentuk grafik garis hingga dapat dilihat secara langsung yang terjadi dari ketiga fase

g) Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi

Setelah data berhasil terkumpul melalui proses pengumpulan data, selanjutnya data tersebut dioalah atau dianalisis ke dalam statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran secara jelas mengenai hasil intervensi penerapan media *animasi power point* yang diberikan. Adapun penyajian datanya dijabarkan dalam bentuk grafik garis dan grafik batang.

G. Uji Validitas Instrumen

Validitas yang berkenaan dengan ketepatan alat penelitian terhadap konsep yang dinilai dimana validitas menunjukkan suatu ukuran yang menunjukkan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk menguji validitas, dapat digunakan pendapat ahli (*judgement expert*). Validitas isi dengan teknik penilaian ini digunakan untuk menentukan apakah tes tersebut sesuai antar tujuan pengajaran yang ditetapkan dengan butir soal yang dibuat. Proses validitasnya dengan menggunakan isi tes dengan table spesifikasi yang ada kemudian dilakukan penilaian oleh ahli seperti yang dikemukakan oleh Sugiyonon 2006(dalam Racman D.M, 2012,hlm:35).

Adapun 3 ahli yang melakukan penilaian adalah:

Penilai 1 : Dr. Budi Susetyo,M.Pd (Dosen jurusan PKh UPI)

Penilai II : Dr.H.Nandi Warnandi,M.Pd (Dosen jurusan PKh UPI)

Penilai III :Amalia Yasini.S.Pd (Guru kelas SDLB di SLB A B C dan Autis Lembang)

Dari penilaian 3 ahli di atas terhadap instrument penelitian diketahui bahwa ketiga ahli di atas menyatakan bahwa instrument penelitian tersebut layak untuk digunakan. Adapun penjelasan mengenai hasil penilaian validitas akan terlampir.

