

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Anak Berkebutuhan Khusus Autis	7
2.1.1 Pengertian Autis.....	7
2.1.2 Klasifikasi Autis	8
2.1.3 Karakteristik Autis	10
2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	14

2.2.3	Komponen Multimedia.....	14
2.2.4	Penyajian Multimedia.....	15
2.2.5	Pengertian Multimedia Interaktif.....	16
2.2.6	Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran	16
2.3	Program	17
2.3.1	Flowchart	17
2.3.2	Storyboard.....	18
2.4	Perangkat Lunak.....	18
2.4.1	Adobe Photoshope	18
2.4.2	Adobe Illustrator	19
2.4.3	Construct2.....	19
2.5	Pembelajaran Anak Autis	19
2.5.1	Model Pembelajaran	19
2.5.2	Metode Pembelajaran.....	20
2.6	Metode <i>Picture Exchange Communication System</i> (PECS)	24
2.6.1	Pengertian Metode <i>Picture Exchange Communication System</i> (PECS)	24
2.6.2	Tahapan Metode <i>Picture Exchange Communication System</i> (PECS)	24
2.6.3	Kelebihan Metode <i>Picture Exchange Communication System</i> (PECS)	26
2.7	Penelitian yang Terkait	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Desain Penelitian	31
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian	33
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.4	Instrumen Penelitian.....	34

Syifa Solihat, 2018

KONSEP DAN PEMBANGUNAN MEDIA INTERAKTIF MEMBACA DAN BERHITUNG UNTUK ANAK AUTIS DENGAN METODE PECS

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

3.5	Analisis data	36
3.6	Pemeriksaan keabsahan data	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Konsep Media Pembelajaran untuk Anak Autis	38
4.1.1	Karakteristik Media Pembelajaran untuk Anak Autis	40
4.1.2	Prinsip Membaca dan Berhitung Permulaan Pada Konsep Media Pembelajaran untuk Anak Autis	43
4.1.3	Metode <i>Picture Exchange Communication System</i> (PECS).....	46
4.1.4	RPP Skenario Media Pembelajaran	48
4.2	Implementasi Media Interaktif Pembelajaran untuk anak Autis	52
4.2.1	Tahap Analisis	52
4.2.2	Tahap Desain	60
4.2.3	Tahap Implementasi Media	60
4.2.4	Tahap Pengujian	74
4.3	Skenario Konsep Penelitian.....	50
4.4	Penemuan	76
4.4.1	Pengenalan Media.....	78
4.4.2	Penilaian Siswa dari Segi Sikap, Keterampilan dan Pengetahuan	80
4.4.3	Durasi Rata-Rata Fokus Siswa Terhadap Media	82
4.4.4	Perasaan Emosional	83
4.4.5	Karakteristik Perilaku Siswa.....	84
4.4.6	Penggunaan Media Berdasarkan Karakteristik Setiap Individu	84
4.4.7	Tanggapan Guru	86
4.5	Pembahasan hasil penelitian.....	87
4.6	Perbandingan Hasil Penelitian Sebelumnya.....	90

BAB V_SIMPULAN DAN REKOMENDASI	94
5.1 Simpulan.....	94
5.2 Rekomendasi	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tahapan metode PECS dengan konsep media edukasi.....	46
Tabel 4. 2 Identitas siswa	51
Tabel 4. 3 Tahap pengujian blackbox	74
Tabel 4. 4 Pengenalan media	78
Tabel 4. 5 Jumlah pembelajaran media.....	79
Tabel 4. 6 Penilaian pengenalan media.....	80
Tabel 4. 7 Penilaian siswa dari segi sikap, keterampilan dan pengetahuan.....	81
Tabel 4. 8 Durasi rata-rata fokus siswa.....	82
Tabel 4. 9 Perasaan emosional	83
Tabel 4. 10 Karakteristik perilaku siswa.....	84
Tabel 4. 11 Karakteristik setiap individu terhadap media.....	85
Tabel 4. 12 Perbandingan dengan hasil penelitian sebelumnya.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Arsitektur Media Interaktif Membaca dan Berhitung untuk Anak Autis	38
Gambar 4. 2 State Of The Art Karakteristik Multimedia untuk Autis.....	40
Gambar 4. 3 Konsep PECS Antarmuka Materi Berhitung dan Membaca.....	46
Gambar 4. 4 Konsep PECS Antarmuka Sub Tema.....	47
Gambar 4. 5 Konsep PECS Antarmuka Skor Game	48
Gambar 4. 44 Skenario Penelitian.....	50
Gambar 4. 6 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Photoshop CS 6 Peneditan Gambar	53
Gambar 4. 7 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Photoshop CS 6 Selection Tool	53
Gambar 4. 8 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Photoshop CS 6 Quick Selection Tool	54
Gambar 4. 9 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Photoshop CS 6 Hasil Menyeleksi Gambar	54
Gambar 4. 10 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Photoshop CS 6 Cara Menyimpan Gambar.....	55
Gambar 4. 11 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Photoshop CS 6 Cara Menyimpan Gambar Dengan Format PNG.....	55
Gambar 4. 12 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS 5 Menggunakan Rectangle Tool	56
Gambar 4. 13 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS 5 Hasil Menggunakan Rounded Rectangle Tool.....	56
Gambar 4. 14 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS5 pada fill tool	57
Gambar 4. 15 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS5 Pada Pemilihan Warna.....	57

Gambar 4. 16 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS5 Pada Brush Definition.....	57
Gambar 4. 17 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS5 Cara Memasukan Gambar	58
Gambar 4. 18 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS5 Cara Memberikan Tulisan	58
Gambar 4. 19 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Adobe Illustrator CS5 Hasil Pembuatan Asset Tombol	59
Gambar 4. 20 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Construct2	59
Gambar 4. 21 Antarmuka Halaman Menu Utama	61
Gambar 4. 22 Implementasi Penulisan Menu Utama.....	61
Gambar 4. 23 Implementasi Menu Utama	62
Gambar 4. 24 Antarmuka Halaman Petunjuk	62
Gambar 4. 25 Antarmuka Halaman Biografi Pengembang Media Interaktif	63
Gambar 4. 26 Antarmuka Halaman Menu Membaca dan Berhitung.....	63
Gambar 4. 27 Antarmuka Halaman Sub Tema	64
Gambar 4. 28 Antarmuka Halaman Materi.....	65
Gambar 4. 29 Antarmuka Halaman Menu Game Membaca.....	66
Gambar 4. 30 Antarmuka Halaman Game Menunjukkan.....	66
Gambar 4. 31 Antarmuka Halaman Game Menunjukkan dengan Jawaban Benar .	67
Gambar 4. 32 Implementasi Game Menunjukkan	67
Gambar 4. 33 Antarmuka Halaman Game Mengidentifikasi.....	68
Gambar 4. 34 Implementasi Drag And Drop	69
Gambar 4. 35 Implementasi Animasi.....	69
Gambar 4. 36 Antarmuka Memasangkan Kata	70
Gambar 4. 37 Antarmuka Game Berhitung	70
Gambar 4. 38 Antarmuka Materi Game Berhitung dengan Tipe Menunjukkan.....	71
Gambar 4. 39 Antarmuka Game Membilang	71
Gambar 4. 40 Antarmuka Game Menghitung.....	72
Gambar 4. 41 Antarmuka Skor Game.....	72
Gambar 4. 42 Implementasi Ekspresi Skor Game	73
Gambar 4. 43 Implementasi Skor Game	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pedoman Wawancara
- Lampiran 2. *Flowchart*
- Lampiran 3. *Storyboard*
- Lampiran 4. Tabel 4.1 Tahapan Metode PECS dengan Konsep Media Edukasi
- Lampiran 5. Tabel 4.2 Tahap Pengujian *Black Box*
- Lampiran 6. Catatan Lapangan (*Field Note*)
- Lampiran 7. Silabus
- Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Anak Autis
- Lampiran 9. Lembar Validasi Soal
- Lampiran 10. Lembar Validasi Media
- Lampiran 11. *Admin Guide*
- Lampiran 12. *User Guide*
- Lampiran 13. Surat Observasi
- Lampiran 14. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian