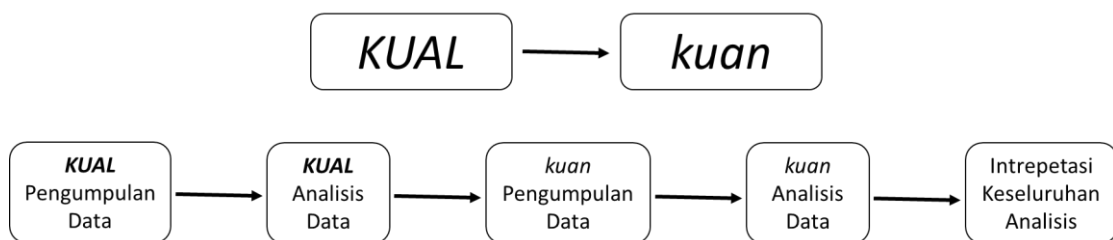


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini membahas tentang Efektifitas Aplikasi Koala dalam meningkatkan kemampuan komunikasi individu dengan autism. Berdasarkan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini maka metode yang cocok diterapkan adalah metode penelitian kombinasi (*Mix Methode Research*). Metode kombinasi (*Mix Method Research*) Menurut Creswell (2009, hlm.81) adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan atau menghubungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal berkomunikasi anak sebelum mendapat penerapan Aplikasi Koala, Mengetahui hambatan apa saja yang dialami individu dengan autisme, dan selanjutnya metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh gambaran kemampuan berkomunikasi anak setelah mendapatkan intervensi dengan Aplikasi Koala dan untuk mengetahui apakah Aplikasi Koala efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi individu dengan autism maka dilakukan Penelitian Subjek Tunggal (SSR) dengan desain A-B-A. Desain dalam penelitian ini menggunakan Strategi eksploratoris sekuensial.

Bagan 3.1 Strategi Eksploratoris Sekuensial Creswell



3.2 Prosedur Penelitian

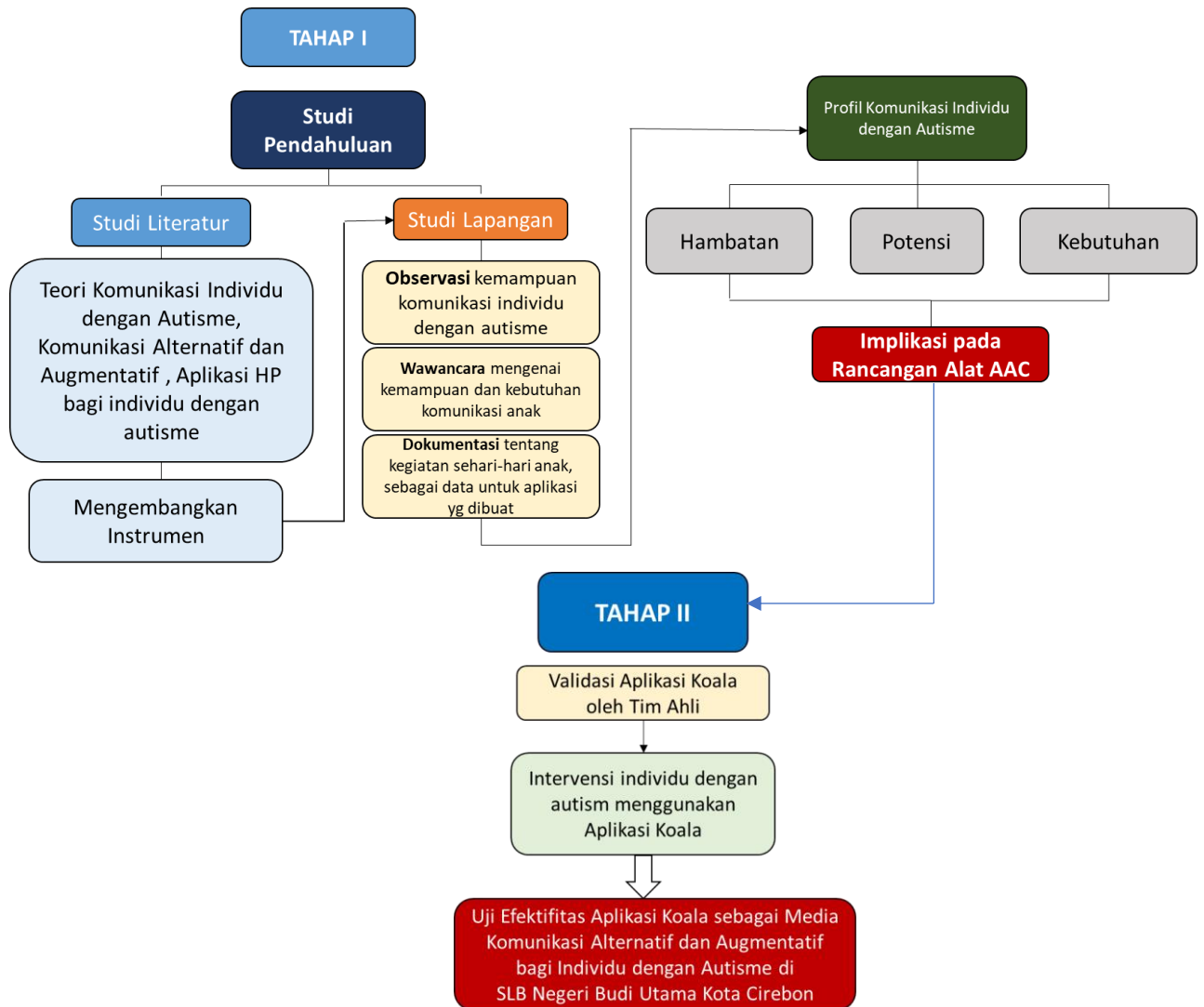
Prosedur penelitian merupakan tahap-tahap yang dilakukan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua tahapan. Creswell (2012, hlm.318) memaparkan bahwa Pendekatan dua tahap ini

Diana Djawdjatus Sholeha, 2019

APLIKASI SISTEM KOMUNIKASI ALTERNATIF DAN AUGMENTATIF (KOALA) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INDIVIDU DENGAN AUTISME DI SLB NEGERI BUDI UTAMA KOTA CIREBON
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(penelitian kualitatif yang diikuti penelitian kuantitatif) membuat strategi ini mudah diwujudkan, dideskripsikan, dan dilaporkan. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

Bagan 3.1 Strategi Eksploratoris Sekuensial Creswell



Penelitian Tahap I, pelaksanaan metode kualitatif. Peneliti melakukan studi pendahuluan, Studi pendahuluan bertujuan untuk mengetahui kondisi objektif komunikasi individu dengan autisme di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon saat ini dan untuk mengetahui potensi yang dimiliki oleh lingkungan dalam menunjang komunikasi anak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara Asesmen kemampuan komunikasi anak saat ini, seperti asesmen bahasa reseptif dan ekspresif anak. Selain itu perlu juga melakukan asesmen terhadap kemampuan penglihatan, pendengaran, motorik dan kognitif, sebagai dasar pertimbangan terhadap alat komunikasi yang akan dibuat.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan orangtua untuk mengetahui bagaimana cara anak berkomunikasi selama ini. Media apa saja yang telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Mengumpulkan informasi mengenai hal-hal yang disukai dan tidak disukai anak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen anak, seperti hasil asesmen anak dari sekolah.

4. Profil Komunikasi Individu dengan Autisme

Setelah data mengenai kebutuhan komunikasi anak terkumpul maka akan terlihat implikasinya terhadap alat yang akan dibuat.

5. Bekerjasama dengan Ahli IT

Selanjutnya peneliti melakukan kerjasama dengan ahli IT. Kerjasama ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat yang dapat membantu individu dengan autism dalam berkomunikasi dengan lingkungannya.

Penelitian tahap II, penelitian tahap II ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2013, hlm. 107) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Penelitian tahap II terdiri dari validasi Aplikasi AAC oleh Tim Ahli, Intervensi individu dengan autism menggunakan Aplikasi Koala, dan Uji Efektifitas Aplikasi Koala sebagai Media Komunikasi Alternatif bagi Anak Autis di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon.

6. Validasi Aplikasi Koala oleh Tim Ahli

Validasi dilakukan oleh Bapak Dr. Sunardi, M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan khusus yang ahli dalam Teknologi Asistif, Ibu Een Ratnengsih, M.Pd. yang juga merupakan dosen Pendidikan Khusus yang mengajar mata kuliah komunikasi alternative dan augmentative, serta Ibu Leli Kurniawati, M.Pd. sebagai guru Individu dengan Autisme.

7. Intervensi individu dengan autism menggunakan Aplikasi Koala

Fase Intervensi dilakukan sebanyak sepuluh kali pertemuan. Perubahan perilaku akan diukur menggunakan SSR dengan baseline 1 sebanyak empat kali pertemuan, intervensi sebanyak sepuluh kali pertemuan, dan baseline 2 sebanyak empat kali pertemuan. Berikut adalah skenario intervensi yang dipakai dalam penelitian ini.

Partner Komunikasi (Peneliti / Orangtua / Guru) menciptakan lingkungan atau skenario untuk memperkenalkan aplikasi pada anak.

Aktifitas: Makan
Waktu: 30 menit
Indikator : Anak mampu menyampaikan keinginannya melalui aplikasi koala
Kata yang digunakan: Saya mau, Makan
Prompt: Perlihatkan roti pada anak, Tunggu respon anak, Mengarahkan perhatian anda pada Aplikasi Koala.
Skenario Intervensi
Sebelum melakukan intervensi pastikan anak dalam keadaan kondusif dan pastikan posisi anda berada satu level dengan pandangan anak.
Katakan: “Waktunya makan. Saya mau makan roti”
Lakukan: Tekan kategori Makanan pada Aplikasi Koala. (Pada tahap ini tidak masalah jika anak belum bisa memilih sendiri gambar yang dimaksud. Anda boleh memilihkan gambar yang dimaksud untuk mereka. Lakukan dengan lambat dan biarkan anak melihat apa yang anda lakukan. Anak akan belajar cara menggunakan aplikasi dari hasil modelling yang dilakukan oleh anda).

Katakan: “Saya mau makan.”

Lakukan: *Tunjuk gambar (Saya mau - makan) pada Aplikasi Koala setiap anda mengucapkan saya mau makan pada anak.*



Katakan: “Saya mau makan.”

Lakukan: *Gerakan tangan anda perlahan dan pastikan anak melihat kemana tangan anda bergerak. Tekan gambar **Saya mau makan**. Tunggu beberapa detik. Anak akan belajar dengan mengamati bagaimana Intervensionis menggunakan Aplikasi Koala. Tunggu dan lihat apakah anak akan menekan gambar **Saya mau makan** dengan sendirinya.*

Katakan: “Saya mau makan.”

Lakukan: *Gerakan tangan anda perlahan lalu tekan gambar **Saya mau makan**. Lihat apakah anak akan menekan gambar **Saya mau makan** dengan sendirinya. Jika tidak, ketuk-ketuk dengan lembut Aplikasi Koala yang ada pada anak, hal itu sebagai isyarat auditori agar anak memberi perhatian pada Aplikasi Koala. Lihat lagi respon anak apakah anak akan menekan gambar pada aplikasi dengan sendirinya. Jika tidak, sentuh lengan anak. Berikan anak isyarat fisik sebagai tanda bahwa anak harus melakukan sesuatu. Tunggu lagi dan lihat respon anak, apakah anak akan menekan gambar pada aplikasi atau tidak. Jika tidak, ambil tangan anak dan tekan gambar yang dimaksud bersama-sama.*

Anak: menekan gambar “Saya mau makan.”

Anak: mencoba mengungkapkan keinginannya “Saya ingin makan.”

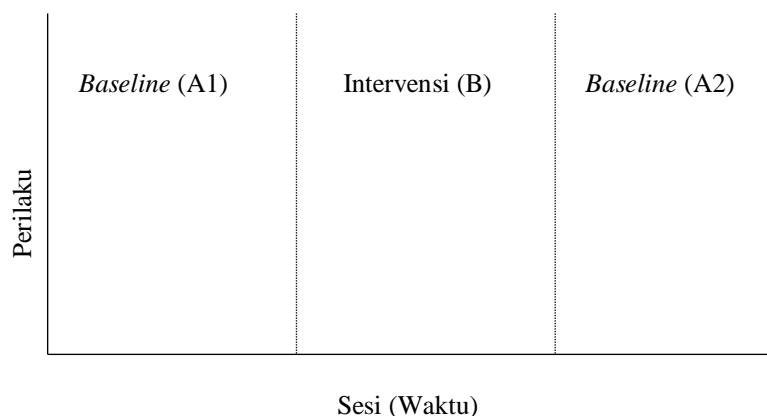
Anda: “Pintar! Ayo kita makan roti coklat.”

8. Uji Efektifitas Aplikasi Koala

Uji efektifitas bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi koala efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi individu dengan autisme di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon. Sunanto (2006, hlm. 41) mengemukakan bahwa desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu Desain Kelompok (*Group Design*) dan Desain Subjek Tunggal (*Single Subject Design*). Pada penelitian tahap II ini menggunakan Desain Subjek Tunggal. Pada Desain Subjek Tunggal pengukuran variable terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antarindividu maupun kelompok tetapi perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Yang dimaksud kondisi disini adalah kondisi *baseline* dan kondisi intervensi (Sunanto, 2006, hlm.41).

Desain subjek tunggal yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain A-B-A. Sunanto (2006, hlm. 44) mengemukakan bahwa mula-mula perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai control untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

Grafik 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B-A



Diana Djawdjatus Sholeha, 2019

APLIKASI SISTEM KOMUNIKASI ALTERNATIF DAN AUGMENTATIF (KOALA) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INDIVIDU DENGAN AUTISME DI SLB NEGERI BUDI UTAMA KOTA CIREBON
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Alur pelaksanaan penelitian sesuai dengan desain A-B-A adalah sebagai berikut:

1. Perilaku sasaran (*target behavior*) yaitu kemampuan Bahasa ekspresif aspek menjawab pertanyaan dan membuat pilihan.
2. Kondisi *baseline* 1 dilakukan sebanyak 4 sesi dan mencapai kecenderungan arah dan level data stabil. Pelaksanaan *baseline* 1 bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan komunikasi anak sebelum diberikan intervensi.
3. Memberikan intervensi dengan menggunakan Aplikasi Koala yang dilakukan sebanyak 10 sesi dan mencapai kecenderungan arah dan level data stabil.
4. Kondisi *baseline* 2 dilakukan sebanyak 4 sesi dan mencapai kecenderungan arah dan level data stabil. Pelaksanaan *baseline* 2 bertujuan untuk mengetahui kemampuan bahasa ekspresif anak setelah diberikan Aplikasi Koala.
5. Penelitian diakhiri dan dilakukan analisis data.

3.3 Subjek dan Tempat Penelitian

Williams et al. (hlm.195) memaparkan bahwa AAC haruslah sesuai dengan hidup saya: Sistem AAC harus sangat individual dan sesuai dengan kebutuhan individu. Agar AAC yang dihasilkan benar-benar individual dan sesuai kebutuhan komunikasi anak, maka penelitian ini memilih satu subjek dengan kebutuhan komunikasi paling kompleks dibandingkan anak lainnya, dengan asumsi jika yang paling kompleks kebutuhan komunikasinya dapat menggunakan alat ini maka alat ini dapat dengan mudah dipakai oleh anak lain yang lebih ringan kebutuhan komunikasinya.

Lokasi Penelitian di kelas 1c SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon. Subjek Penelitian adalah seorang anak dengan spektrum autisme yang memiliki kebutuhan komunikasi kompleks, dengan nama inisial GM. Subjek berjenis kelamin laki-laki, berumur 9 tahun.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variable yaitu memberikan Batasan konsep-konsep atau pengertian yang terkandung dalam permasalahan terutama Batasan bvariabel penelitian, baik variable bebas maupun variable terikat.

Diana Djawdjatus Sholeha, 2019

APLIKASI SISTEM KOMUNIKASI ALTERNATIF DAN AUGMENTATIF (KOALA) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INDIVIDU DENGAN AUTISME DI SLB NEGERI BUDI UTAMA KOTA CIREBON
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.5.1 Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat (Sugiyono, 2013, hlm. 39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Aplikasi Koala. Aplikasi Koala merupakan media komunikasi alternative yang dirancang berdasarkan kebutuhan komunikasi individu dengan autism. Cara kerja aplikasi koala adalah, anak memilih gambar yang ada pada aplikasi koala setiap kali ia menginginkan sesuatu dalam hal makanan, minuman, pakaian, toilet, mainan, keluarga dan sekolah. Anak akan menunjukkan aplikasi tersebut kepada lawan bicaranya selanjutnya aplikasi koala akan mengeluarkan teks dan suara, sehingga lawan bicara akan memahami apa yang dibutuhkan atau diinginkan anak pada saat itu. Penerapan Aplikasi Koala ini dimaksudkan membantu proses individu dengan autism dalam berkomunikasi. Aplikasi dalam penelitian ini terbatas pada komunikasi ekspresi positif saja.

3.5.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variable bebas (Sugiyono, 2013, hlm. 39). Variable terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan komunikasi. Komunikasi adalah proses kegiatan pengoperan/penyampaian/informasi yang mengandung arti dari satu pihak (seseorang/tempat) kepada pihak lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian (Wursanto, 2001, hlm. 31). Kemampuan komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subjek mampu mengungkapkan keinginannya yaitu komunikasi ekspresif positif dalam hal makanan, minuman, pakaian, toilet, mainan, keluarga dan sekolah, kepada partner komunikasi melalui Aplikasi Koala. Contohnya: “saya mau makan” atau “saya mau minum”.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2002, hlm.136). Berikut adalah kisi-kisi yang dikembangkan berdasar hasil analisis teori yang relevan dengan kebutuhan penelitian:

Diana Djawdjatus Sholeha, 2019

APLIKASI SISTEM KOMUNIKASI ALTERNATIF DAN AUGMENTATIF (KOALA) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INDIVIDU DENGAN AUTISME DI SLB NEGERI BUDI UTAMA KOTA CIREBON
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Pertanyaan Penelitian	Aspek	Teknik Pengumpulan data	Instrumen	Sumber Data	No. Item
1.	Bagaimana Kondisi objektif kemampuan komunikasi individu dengan autisme di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon saat ini?	1.1 Bahasa Reseptif 1.2 Bahasa Ekspresif	Wawancara Observasi	Pedoman Wawancara, Pedoman Observasi	Subjek, Orangtua, Guru Kelas	
2.	Bagaimana rancangan Aplikasi Koala sebagai media komunikasi alternatif bagi anak autis di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon?	3.1 Asesmen AAC yang dibutuhkan anak	Observasi	Pedoman Observasi	Subjek	
		3.2 Rancangan Aplikasi Koala	Studi Literature, Studi Dokumentasi	Teori AAC, Dokumentasi	Peneliti, Ahli IT	
		3.3 Validasi ahli mengenai rancangan Aplikasi Koala	Diskusi	Pedoman Diskusi	Dosen, Guru Kelas	
3.	Bagaimanakah uji efektifitas Aplikasi Koala	Penerapan Aplikasi Koala dalam	Observasi	Pedoman Observasi	Subjek	

Diana Djawdjatus Sholeha, 2019

APLIKASI SISTEM KOMUNIKASI ALTERNATIF DAN AUGMENTATIF (KOALA) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INDIVIDU DENGAN AUTISME DI SLB NEGERI BUDI UTAMA KOTA CIREBON
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	dalam membantu Anak Autis berkomunikasi?	meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis				
--	--	--	--	--	--	--