#### **BAB III**

#### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sunanto (2005, hlm.54) memaparkan bahwa desain penelitian eksperimen secara garis besar dibedakan menjadi dua, yaitu desain kelompok (*group design*) dan desain subjek tunggal (*single subject design*).

Penelitian ini menggunakan pendekatan subjek tunggal (Single Subject Research). Single Subject Research (SSR) atau lebih dikenal dengan penelitian tunggal, yakni suatu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada subjek tunggal dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan (treatment) yang diberikan secara berulang-ulang terhadap perilaku yang ingin dirubah dalam waktu tertentu.

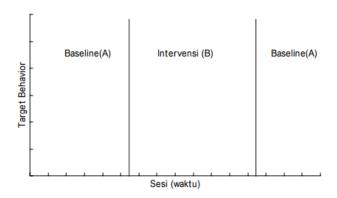
Maka dapat disimpulkan bahwa SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subjek secara individu. Hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan antar variable melalui pemberian perlakuan dan perubahan tingkah laku.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian SSR ini adalah desain A-B-A. Desain A-B-A merupakan desain penelitian yang memiliki tiga tahap, yakni; A1 (*Baseline-1*), B (Intervensi), dan A2 (*Baseline-2*) yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perilaku yang diberikan kepada individu dengan cara membandingkan kondisi baseline sebelum dan sesudah intervensi.

Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B. Desain A-B-A dinilai memiliki hasil yang lebih kuat disbanding A-B Karena adanya kontrol setelah intervensi diberikan untuk memperlihatkan dan mengukur sejauh mana keberhasilan intervensi yang diberikan.

Prosedur pelaksanaan desain A-B-A adalah target behavior diukur secara kontinu pada kondisi *baseline-1* (A1). Setelah data menjadi stabil pada kondisi baseline, maka intervensi (B) diberikan. Pengumpulan data pada kondisi intervensi dilakukan secara kontinu sampai data mencapai level stabil.

Kemudian setelah pengukuran pada kondisi intervensi selesai, dilanjutkan dengan pengukuran pada kondisi *baseline-2* (A2). *Baseline-2* (A2) ini dilakukan sebagai kontrol kondisi intervensi untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan dari variabel bebas. Adapun gambar desain A-B-A adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B-A (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005, hlm. 59)

Peneliti bermaksud untuk mengetahui pengaruh metode Bermain Peran terhadap keterampilan berbicara peserta didik dengan *speech delay*. Desain tunggal yang dipakai adalah pola A-B-A, yang terdiri dari dari tahapan kondisi A1 (*baseline-1*), B (intervensi/perlakuan), dan A2 (*baseline-2*). Masing-masing kondisi dijelaskan sebagai berikut.

- a. Kondisi A1 (*baseline-*1), merupakan perilaku atau kemampuan awal subjek sebelum diberikan intervensi atau perlakuan. Dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum dilakukan intervensi atau perlakuan apapun. Dalam penelitian ini, A1 merupakan kondisi atau kemampuan keterampilan berbicara subjek sebelum diberi intervensi pembelajaran dengan model bermain peran. Pengukuran fase baseline-1 dilakukan hingga diperoleh data yang cenderung stabil dalam waktu pengamatan yang sesuai dengan kebutuhan,
- b. Kondisi B (intervensi), merupakan kondisi kemampuan keterampilan berbicara subjek penelitian selama diberikan intervensi atau perlakuan. Perlakuan yang dimaksud berupa pembelajaran dengan

metode bermain peran. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana terjadi peningkatan keterampilan berbicara subjek. Intervensi dilakukan setelah

ditemukan kondisi stabil pada tahap B (intervensi).

c. Kondisi A2 (*baseline-2*), merupakan pengulangan kondisi *baseline-1* sebagai evaluasi sejauh mana intrvensi yang dilakukan memberi pengaruh terhadap kemampuan keterampilan berbicara subjek. Kegiatan ini berupa pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan setelah subjek diberikan intervensi atau perlakuan. Disamping sebagai kontrol dari hasil kegiatan intervensi. *Baseline-2* juga berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan untuk melihat sejauh mana intervensi

yang diberikan dampak atau perubahan kondisi terhadap subjek.

3.2 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua macam variable yakni variabel bebas dan variabel terikat. Single Subject Research (SSR) memiliki dua variabel yang disebut target behavior atau variabel terikat dan intervensi untuk variabel

bebas.

3.2.1 Variabel Bebas/ Intervensi

Variabel bebas merupakan variabel yang dimanipulasi secara sistematis untuk mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Sugiyono (2015, hlm. 39) mengungkapkan bahwa "variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat". Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel

bebas merupakan variabel yang memperngaruhi perubahan pada hasil akhir.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran bermain peran. Ahmadi dan Prasetyo (2005) mengemukakan bahwa metode *role playing* disebut juga bahwa "sosiodrama maupun bermain peran yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan

kepada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau

penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat".

Dalam kegiatan bermain peran adalah anak-anak TK memerankan satu tokoh dalam satu situasi. Karenanya, untuk anak dengan hambatan berbicara akan menjadi suatu kesempatan untuk melatih kemampuan berbicaranya, karena setiap anak mendapatkan suatu peran dan mereka diharuskan berperan sesuai dengan perannya masing-masing, maka setiap anak akan mendapat giliran berbicara. Pada saat itulah, anak dengan gangguan bicara diberi waktu untuk berbicara dengan mendapat perhatian dari lingkungannya. langkah-langkah bermain peran yang disesuaikan dengan tujuan dan kemampuan anak dalam keterampilan berbicara sebagai berikut.

- 1. Menentukan tema dan skenario bermain peran berdasarkan hasil apersepsi bersama dengan peserta didik.
- 2. Membagi kelas menjadi dua bagian (pemain dan penonton). Peneliti meminta kesukarelaan peserta didik dalam bermain peran.
- 3. Peneliti membagi peran sesuai tema dan memberi arahan bagaimana memerankannya.
- 4. Peneliti menekankan cara-cara bermain peran pada aspek-aspek keterampilan bebicara sesuai instrument (artikulasi jelas, volume bicara disesuaikan, membuat kalimat sederhana, menggunakan kata sambung, dll)
- 5. Peserta didik memainkan peran sesuai tema dan perannya masingmasing. Peneliti mendorong kemampuan improvisasi peserta didik.
- 6. Peneliti mendampingi berjalannya proses bermain peran.
- 7. Peneliti turut membantu apabila terdapat kesulitan pada anak saat bermain peran.
- 8. Setelah selesai, Peneliti melakukan Tanya-jawab dengan pemain dan penonton dengan memperhatikan aspek-aspek keterampilan berbicara (bertanya, mengajukan pertanyaan, mengungkapkan ide/gagasan, dll)
- 9. Peneliti menutup kegiatan bermain peran dengan pesan moral.

# 3.2.2 Variabel Terikat/ Target Behavior

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2015, hlm. 39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara peserta didik *speech delay*.

Kemampuan berbicara merupakan pengungkapan diri secara lisan. Unsur-unsur kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara diungkapkan oleh Djiwandono (1996) dalam Halida (2011) yaitu unsur kebahasaan, unsur nonkebahasaan, dan unsur isi. Berikut rincian dari berbagai unsur penunjang keterampilan berbicara tersebut:

## a. Unsur kebahasaan meliputi;

- a) Pengucapan lafal yang jelas,
- b) Penerapan intonasi yang wajar,
- c) Pilihan kata,
- d) Penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas.

## b. Unsur non-kebahasaan meliputi;

## a) Keberanian

Keberanian yang dimaksud adalah keberanian dalam mengemukakan pendapat, seperti anak mampu menceritakan pengalaman yang dialami. Selain itu, keberanian untuk berpihak terhadap gagasan yang diyakini kebenarannya.

## b) Kelancaran

Lancar dalam berbicara sangat ditunjang oleh penguasaan materi/bahan yang baik. Penguasaan kosakata akan membantu dalam penguasaan materi pembicaraan.

## c) Ekspresi/Gerak-gerik Tubuh

Ekspresi tubuh sangat diperlukan dalam menunjang keefektifan berbicara. Arti pembicaraan tersebut dapat dipahami melalui ekspresi tubuh yang ditunjukkan pembicara.

c. Unsur isi dalam pembicaraan merupakan bagian yang penting.

Tanpa isi yang diidentifikasi secara jelas, pesan yang ingin

disampaikan melalui kegiatan berbicara tidak akan

tersampaikan secara jelas pula, dalam aspek isi dari berbicara

terdiri dari kerincian dan kejelasan dalam menyampaikan isi

dari pembicaraan.

Dari ketiga unsur keterampilan berbicra diatas, pada penelitian kali

ini, Peneliti hanya menggunakan dua unsur, yakni unsur kebahsaan dan

unsur non-kebahasaan. Unsur isi tidak dimasukkan dalam indikator

keterampilan berbicara pada subjek dengan pertimbangan terlalu berat

untuk subjek untuk dilihat keterampilan berbicara pada unsur isi. Hal ini

disesuaikan dengan kemampuan anak berdasarkan hasil assessment yang

telah dilakukan

Keterampilan berbicara yang dimaksud pada penelitian kali ini

adalah sejauh mana anak mampu menggunakan keterampilan bicaranya

untuk terlibat dalam komunikasi dengan lawan bicaranya. Hal ini dapat

diukur dengan pengamatan perilaku anak selama terlibat dalam

berkomunikasi dengan lingkungannya di sekolah pada saat pembelajaran

di kelas. Pemberian intervensi dengan menggunakan metode belajar

bermain peran, diharapkan dapat memberi kesempatan pada anak untuk

mengekspresikan kemampuan berbicaranya di depan teman-teman atau

lawan bicaranya. Melalui bermain peran, diharapkan baik subjek maupun

teman-teman subjek dapat diberi waktu untuk saling memahami

perkataan yang dimaksud satu sama lain. Sehingga kemampuan bicara

subjek dapat lebih terasah dan tentunya diharapkan dapat meningkat.

3.3 Subjek dan Lokasi Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Damai Azzahra Khasya'a Yusanda, 2020

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik dengan *speech delay* di TK Tunas Cilik Bandung sebanyak 1 (satu) orang. Adapun identitas peserta didik tersebut sebagai berikut:

Inisial Nama : FK

Jenis Kelamin : Laki-laki

Hambatan : Speech Delay

Kelas/Kelompok : B (Thomas Alfa Edison)

Usia : 6 Tahun

Subjek berinisial FK merupakan peserta didik yang mengalami keterlambatan dalam berbicara. Keterlambatannya dalam bicara diduga faktor eksternal, karena anak tidak banyak dilatih berbicara sejak kecil. FK mampu memahami perkataan orang lain, namun masih kesulitan dalam menyampaikan keinginannya dengan baik. FK hanya mengeluarkan satu sampai dua kata dalam menyampaikan sesuatu, sehingga lawan bicaranya harus lebih menebak-nebak apa maksud FK dengan lebih banyak bertanya dengan alternatif jawaban "Ya" atau "tidak" untuk FK. Dalam bermain dengan teman-temannya, F lebih banyak diam (tidak ikut banyak bicara) namun mengikuti alur bermain teman-temannya tanpa banyak bicara. Di kelas, FK tidak banyak mengeluarkan kata. FK masih kesulitan mengikuti kemampuan bicara teman-temannya, sehingga FK lebih banyak diam. Begitupun guru, karna sedang mengajar secara klasikal, jarang menunggu FK sedikit lebih lama untuk berbicara, menjawab, atau menyampaikan sesuatu. Namun, pada dasarnya apabila diberi lebih banyak waktu, FK bersedia menjawab dan bercerita meski dengan suara yang masih belum jelas.

Berdasarkan kondisi subjek tersebut anak memerlukan sedikit waktu lebih lama untuk bergabung berbicara bersama teman-temannya. Dengan menggunakan metode belajar bermain peran, diharapkan anak dapat diberi waktu untuk mengeksplore kemampuan bicaranya. Karena dalam bermain peran, setiap anak diberi waktu dan peran untuk menyelesaikan masalahnya.

## 3.3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Cilik yang bertempat di Jalan Suka Asih IV No. 25 , Kelurahan Sindangjaya, Kecamatan Mandalajati, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.

# 3.4 Teknik Pengumpulan Data

## 3.4.1 Observasi (Pengamatan)

Obserbasi atau pengamatan merupakan proses pengumpulan data dengan cara mengamati perilaku dan gejala-gejala subjek yang diselidiki. Adapun proses pengamatan yang dilakukan peneliti kali ini pada subjek adalah dalam rangka mengamati kemampuan berbicara anak dengan speech delay sebelum dilakukan intervensi metode belajar bermain peran.

## 3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah proses Tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang (pewawancara dan narasumber) atau lebih bertatap muka dan mendengarkan langsung informasi-informasi ataupun keterangan-keterangan dari data yang ingin diungkap. Adapun dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mengungkap kondisi anak dalam berkomunikasi khususnya dalam berbicara pada proses kegiatan belajar maupun kegiatan sehari hari. Yang menjadi narasumber pada penelitian kali ini diantaranya adalah guru di sekolah, terapis, dan orangtua.

## 3.4.3 Studi Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dengan mendokumentasikan semua data-data dan kegiatan yang diperoleh di lapangan tempat dilakukannya penelitian. Seperti yang dinyatakan oleh Riduan (2011), "Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, dan data yang relevan dengan penellitian". Studi dokumentasi yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah hasil

wawancara bersama narasumber, dan bukti-bukti yang berkaitan dan mendukung dengan data-data subjek seperti dokumen keterangan perkembangan anak dari sekolah.

#### 3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm.148) instrumen penelitian adalah "suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati." Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ilmiah harus sesuai dengan tujuan dan objek penelitian, karena data yang didapat itulah yang dianalisis secara menyeluruh dan objekif agar dapat digeneralisasikan secara luas.

Penggunaan instrumen bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh variabel bebas yaitu metode Bermain Peran terhadap variabel terikat yaitu Keterampilan berbicara peserta didik dengan *speech delay* pada awal dan akhir intervensi diberikan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar ceklis sebagai pedoman observasi terkait keterampilan berbicara peserta didik dengan *speech delay*. berikut kisi-kisi instrumen sebagai pedoman penelitian kali ini

Tabel 3.1

Kisi-kisi Butir Instrumen Keterampilan Berbicara pada Anak dengan

Speech Delay melalui Metode Belajar Bermain Peran.

**Subjek**: Peserta Didik dengan *Speech Delay* 

Usia/Jenjang : 6 Tahun/ TK B

No	Aspek	Sub-Aspek	Indikator	No Soal	Keterangan
1	Kebahasaan	Pengucapan	Anak mampu		Teknik pengumpulan data:
		Fonem	mengucapkan fonem pada kata dengan artikulasi yang benar	1	Obsevasi (Pengamatan)
		Penerapan volume suara yang wajar	Anak mampu mengatur volume suara sesuai situasi	2,3,4,5	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)

		Menentukan pemilihan kata yang sesuai	Anak mampu menggunakan kata sambung dengan tepat (dan, karena, tapi)	6,7,8	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
			Anak menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, kapan, dimana)	9,10,11	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
		Menggabungk an kata menjadi kalimat sederhana	Anak mempu mengucapkan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata dengan benar	12	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
2	Non- kebahasaan	Keberanian dalam berbicara/men gungkapkan ide	Anak mampu menyampaikan pendapat tentang ide/gagasan/perasaan nya	13	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
			Anak mampu mengemukakan pertanyaan	14	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
			Anak mampu menjawab pertanyaan	15	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
		Kelancaran dalam berbicara	Anak mampu berbicara dengan lancar (tidak terbata- bata)	16	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
		Sikap tubuh saat berbicara	Posisi tubuh saat berbicara	17	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
		Pandangan mata saat berbicara	Pandangan anak memperhatikan lawan bicara	18	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
		Interaksi bersama lawan bicara	Anak berinisiatif mengajak bicara terlebih dahulu	19	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
			Bersedia mendengarkan lawan bicara	20	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
			Bersedia merespon percakapan dengan lawan bicara	21	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)
			Bersedia bergiliran dalam berbicara	22	Teknik pengumpulan data: Obsevasi (Pengamatan)

Tabel 3.2

Butir Instrumen dan Kriteria Penelitian Keterampilan Berbicara pada Anak dengan

Speech Delay melalui Metode Belajar Bermain Peran

No	Hol wong Planati	Skor			C-4-4/T
NO	Hal yang Diamati		1	0	Catatan/Temuan
1	Kejelasan anak dalam mengucapkan kata				
2	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak dekat pada setting kelas				
3	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak dekat pada setting bermain				
4	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak jauh pada setting kelas				
5	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak jauh pada setting bermain				
6	Menggunakan kata sambung "dan" dalam kalimat				
7	Menggunakan kata sambung "Karena" dalam kalimat				
8	Menggunakan kata sambung "tapi" dalam kalimat				
9	Menggunakan kata tanya "apa" ketika bertanya				

10	Menggunakan kata tanya "kapan" ketika bertanya			
11	Menggunakan kata tanya "dimana" ketika bertanya			
12	Managahungkan 2 4 kata manjadi kalimat			
12	Menggabungkan 3-4 kata menjadi kalimat yang sederhana			
13	Keberanian anak menyampaikan pendapatnya			
14	Keberanian anak mengemukakan pertanyaan			
15	Keberanian anak menjawab pertanyaan			
16	Anak bicara dengan lancar bersama lawan bicaranya			
17	Tubuh anak menghadap lawan bicara			
18	Pandangan anak memperhatikan lawan bicara			
19	Memulai percakapan terlebih dahulu dengan teman/guru			
20	Menyimak lawan bicara			
21	Merespon percakapan			
22	Bersedia menunggu giliran berbicara			

Tabel 3.3

Skor dan Kriteria Penelitian Butir Soal

		Skoring Pengamatan (Observasi)					
No	Hal yang Diamati	2 1		0			
1	Kejelasan anak dalam mengucapkan kata	Jika sebagian besar pengucapan fonem pada kata yang diucapkan anak sesuai dengan artikulasi yang benar	Jika sebagian kecil pengucapan fonem pada kata yang diucapkan anak sesuai dengan artikulasi yang benar	Jika seluruh pengucapan fonem pada kata yang diucapkan anak tidak sesuai dengan artikulasi yang benar			
2	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak dekat pada setting kelas	Jika suara peserta didik terdengar dengan jelas oleh lawan bicara dengan baik	Jika suara peserta didik terdengar namun perlu bantuan	Jika suara peserta didik tidak terdengar dengan jelas			
3	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak dekat pada setting bermain	Jika suara peserta didik terdengar dengan jelas oleh lawan bicara dengan baik	Jika suara peserta didik terdengar namun perlu bantuan	Jika suara peserta didik tidak terdengar dengan jelas			
4	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak jauh pada setting kelas	Jika suara peserta didik terdengar dengan jelas oleh lawan bicara dengan baik	Jika suara peserta didik terdengar namun perlu bantuan	Jika suara peserta didik tidak terdengar dengan jelas			
5	Menyesuaikan volume suara ketika berbicara dengan lawan bicara dalam jarak jauh pada setting bermain	Jika suara peserta didik terdengar dengan jelas oleh lawan bicara dengan baik	Jika suara peserta didik terdengar namun perlu bantuan	Jika suara peserta didik tidak terdengar dengan jelas			
6	Menggunakan kata sambung "dan" dalam kalimat	Jika peserta didik mampu menggunakan kata sambung dengan tepat	Jika peserta didik mampu menggunakan kata sambung namun dengan bantuan	Jika suara peserta tidak mampu menggunakan kata sambung			
7	Menggunakan kata sambung "Karena" dalam kalimat	Jika peserta didik mampu menggunakan kata sambung dengan tepat	Jika peserta didik mampu menggunakan kata sambung namun dengan bantuan	Jika suara peserta tidak mampu menggunakan kata sambung			
8	Menggunakan kata sambung "tapi" dalam kalimat	Jika peserta didik mampu menggunakan kata sambung dengan tepat	Jika peserta didik mampu menggunakan kata sambung namun dengan bantuan	Jika suara peserta tidak mampu menggunakan kata sambung			
9	Menggunakan kata tanya "apa" ketika bertanya	Jika peserta didik dapat menggunakan kata tanya dengan tepat	Jika peserta didik dapat menggunakan kata tanya namun dengan bantuan	Jika suara peserta tidak dapat menggunakan kata tanya			
10	Menggunakan kata tanya "kapan" ketika bertanya	Jika peserta didik dapat menggunakan kata tanya dengan tepat	Jika peserta didik dapat menggunakan kata tanya namun dengan bantuan	Jika suara peserta tidak dapat menggunakan kata tanya			

11	Menggunakan kata tanya "dimana" ketika bertanya	Jika peserta didik dapat menggunakan kata tanya dengan tepat	Jika peserta didik dapat menggunakan kata tanya namun dengan bantuan	Jika suara peserta tidak dapat menggunakan kata tanya
12	Menggabungkan 3-4 kata menjadi kalimat yang sederhana	Jika peserta didik mampu mengucapkan 3 sampai 4 kata atau lebih menjadi susunan kalimat yang sederhana	Jika peserta didik mampu mengucapkan 2 kata menjadi susunan kalimat yang sederhana	Jika peserta didik tidak mampu memyusun kata menjadi susunan kalimat sederhana
13	Keberanian anak menyampaikan pendapatnya	Jika peserta didik berani menyampaikan ide/gagasannya/perasaan nya tanpa bantuan	Jika peserta didik berani menyampaikan ide/gagasannya/perasaan nya namun memerlukan bantuan	Jika peserta didik tidak berani menyampaikan ide/gagasannya/perasaan nya, (ditandai dengan diam meski telah dibantu)
14	Keberanian anak mengemukakan pertanyaan	Jika peserta didik berani mengemukakan pertanyaan tanpa bantuan	Jika peserta didik berani mengemukakan pertanyaan namun memerlukan bantuan	Jika peserta didik tidak berani mengemukakan pertanyaan (ditandai dengan diam meski telah dibantu)
15	Keberanian anak menjawab pertanyaan	Jika peserta didik berani menjawab pertanyaan tanpa bantuan	Jika peserta didik berani menjawab pertanyaan namun memerlukan bantuan	Jika peserta didik tidak berani menjawab pertanyaan (ditandai dengan diam meski telah dibantu)
16	Anak bicara dengan lancar bersama lawan bicaranya	Jika peserta didik mampu berbicara tanpa jeda yang panjang pada antar kata	Jika peserta didik dapat berbicara tanpa jeda antar kata yang terlalu lama	Jika peserta didik berbicara dengan jeda antar kata yang terlalu lama
17	Tubuh anak menghadap lawan bicara	Jika tubuh peserta didik menghadap lawan bicara dengan baik	Jika tubuh peserta didik menghadap lawan bicara dengan bantuan	Jika tubuh peserta didik tidak menghadap lawan bicara
18	Pandangan anak memperhatikan lawan bicara	Jika mata peserta didik melihat lawan bicara dengan seksama	Jika mata peserta didik melihat lawan bicara dengan bantuan	Jika mata peserta didik tidak melihat lawan bicara dengan seksama
19	Memulai percakapan terlebih dahulu dengan teman/guru	jika peserta didik berinisiatif memulai percakapan terlebih dahulu	jika peserta didik berinisiatif memulai percakapan terlebih dahulu	jika peserta didik tidak mengajak bicara terlebih dahulu
20	Menyimak lawan bicara	jika peserta didik menyimak percakapan lawan bicara	jika peserta didik menyimak percakapan lawan bicara dengan bantuan	jika peserta didik tidak menyimak percakapan lawan bicara
21	Merespon percakapan	jika peserta didik merespon percakapan lawan bicara	jika peserta didik merespon percakapan lawan bicara dengan bantuan	jika peserta didik tidak merespon percakapan lawan bicara
22	Bersedia menunggu giliran berbicara	jika peserta didik tidak ikut berbicara ketika lawan bicaranya sedang berbicara	jika peserta didik tidak ikut berbicara ketika lawan bicaranya sedang berbicara dengan bantuan	jika peserta didik ikut berbicara ketika lawan bicaranya sedang berbicara
Skor Maksimal 44				

Skor Minimal	0
Perolehan Skor	Perolehan Skor = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{total\ skor}\ x\ 100\% = \dots$

# 3.6 Uji Validasi

Sebelum instrument penelitian digunakan, maka peneliti perlu untuk melakukan uji coba instrument terlebih dahulu untuk mengetahui layak atau tidaknya instrument yang telah dibuat untuk dibuat sebagai alat tes.

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 173) "valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur." Uji validitas dilakukan untuk menguji tingkat kevalidan suatu instrumen penelitian.

Untuk menguji validasi instrumen penelitian ini menggunakan validasi isi dengan penilaian ahli (*expert judgment*). Validitas melalui *expert judgment* ini dilakukan untuk menentukan apakah instrument yang telah dibuat sesuai dengan tujuan pengajaran dan sasaran yang akan dinilai, sehingga kelayakan alat pengumpul data ini dapat digunakan sebagaimana mestinya. Berikut adalah nama-nama ahli yang memberikan *judement* terhadao instrument penelitian ini:

Tabel 3.4

Daftar Para Ahli Pemberi *Judgement* Instrument Penelitian

No	Nama	Jabatan
1	Dr. Dudi Gunawan, M.Pd	Dosen Pendidikan Khusus FIP UPI
2	Resa Citra Defi, A.Md.TW	Terapis Wicara TK Tunas Cilik
3	Een Fatimah, S.Pd	Guru Kelas TK Tunas Cilik

Hasil expert judgement kemnudian dihitung dengan menghitung besarnya persentase pada pernyataan cocok, yaitu persentase kecocokan suatu butir dengan tujuan/indikator berdasarkan penilaian guru/dosen atau ahli.

Persyaratan validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi merupakan yang akan mengecek kecocokan diantara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Susetyo, 2015, hlm. 113). Adapun teknik yang digunakan yaitu melalui *expert judgement*. Hasil *expert judgement* 

dapat dikatakan valid jika perolehan mutunya diatas 50%. Rumus persentase dan kriteria penilaian uji validitas melalui *expert judgement* yang digunakan sebagai berikut,

$$P = \frac{f}{\sum f} X 100\%$$

Keterangan: P = persentase

*f* = frekuensi cocok menurut ahli

 $\sum f$  = jumlah penilai

Berdasarkan hasil perhitungan validitas pada masing-masing butir instrument, diperoleh hasil persentase 100% dengan beberpaa perbaikan dan saran yang diberikan. Dengan demikian, instrument penelitian mengenai keterampilan berbicara dapat dikatakan valid Karena memperoleh persentase diatas ketentuan validitas butir instrument. Perhitungan uji validitas dapat dilihat di bagian lampiran.

#### 3.7 Analisis Data

## 3.7.1 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian secara sistematis. Menurut Sugiyono (2015, hlm.193) "...kualitas pengumpulan data berkenaan ketetapan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data..." Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes kinerja.

Tes kinerja yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan komunikasi pada subjek penelitian yang akan diberikan pada seriap sesi yaitu pada tahap *baseline* 1 (A-1) untuk mengetahui kemampuan awal subjek tanpa adanya perlakuan, *intervensi* (B) untuk mengetahui ketercapaian kemampuan komunikasi subjek selama diberikan perlakuan, dan *baseline* 2 (A-2) untuk mengetahui kemampuan subjek setelah diberi perlakuan. Satuan ukur yang digunakan yaitu persentase. Sehubung dengan variabel terikat dan instrumen yang telah disusun untuk penelitian ini membutuhkan data melalui tes kinerja, maka penulis menetapkan tes kinerja sebagai pengambilan data yang sesuai.

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan persentase. Menurut (Sunanto, 2005) mengemukakan bahwa: "persentase (*Percentage*) sering digunakan oleh peneliti atau guru untuk mengukur perilaku dalam bidang akademin maupun sosial". Untuk menghitung persentase kemampuan anak dalam keterampilan berbicara adalah dengan cara sebagai berikut.

$$\frac{\sum Skor\ Perolehan}{\sum Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Kegiatan pengukuran dalam pengolahan data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1. Menghitung persentase keterampilan berbicara yang dilakukan sebagai pengukuran fase *baseline-*1 dari subjek setiap sesinya.
- 2. Menghitung persentase keterampilan berbicara yang dilakukan sebagai pengukuran fase *intervensi* dari subjek setiap sesinya.
- 3. Menghitung persentase keterampilan berbicara yang dilakukan sebagai pengukuran fase *baseline-*2 dari subjek setiap sesinya.
- 4. Membandingkan persentase keterampilan berbicara yang dilakukan dan intervensi dari subjek setiap sesinya.

Persentase dihitung dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian di kalikan seratus, data yang telah terkumpul selanjutnya dipresentasikan melalui grafik garis. "grafik garis dapatmempermudah mengkomunikasikan urutan kondisi, menunjukakn variabel bebas dan terikat, desain yang digunakan, dan hubungan antara variabel bebas dan terikat" (Sunanto, 2005)

Komponen-komponen penting yang terdapat dalam grafik menurut Sunanto (2005) adalah sebagai berikut:

- 1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan waktu (misalnya sesi, hari, dan tanggal)
- 2. Ordinat adalah sumbu Y yang meruoajan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan variable terikat, perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi, dan durasi)
- 3. Titik awal merupakan pertemua antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
- 4. Skala garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan pengkuran (misalnya: 0%, 25%, 50%, dan 75%)

- 5. Label kondisi, yaitu keternagan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* dan Intervensi.
- 6. Gasis perubahan kondisi yaitu keterangan yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya.
- 7. Judul grafik, judul yang menggambarkan perhatuan pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas.