

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi adalah penyampaian yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan kata-kata maupun tulisan. Komunikasi verbal adalah “komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar” (Hardjana, 2003: 22). Seseorang melakukan komunikasi melalui proses interaksi sosial dengan sadar dan disambut dengan kesadaran yang sama oleh orang lain. Pada saat berinteraksi, orang pada umumnya bisa melakukan proses komunikasi *interpersonal* dengan baik. Namun, tidak demikian halnya dengan orang yang mempunyai kebutuhan khusus yang memiliki gangguan semantik (Nuruddin, 2007: 116). Gangguan semantik dalam komunikasi adalah jenis gangguan yang sering terjadi dan mengurangi efektivitas dalam proses komunikasi.

Gangguan semantik ini sering dialami oleh anak autisme dalam melakukan proses komunikasi dan interaksi tentu merupakan hal yang tidak mudah. Menurut Krech D. dkk (1982: 273) Proses komunikasi terjadi melalui bahasa. Munculnya hambatan atau kesulitan yang ada dalam proses komunikasi anak autisme ketika memahami dan menggunakan bahasa. Kesulitan berkomunikasi anak autisme dalam menggunakan bahasa menyangkut dua aspek yakni aspek *receptive language* (bahasa reseptif) dan *expresive language* (bahasa ekspresif) (Alloy dkk, 2005, hal : 426). Maurice (1996) menyebutnya sebagai *receptive speech* dan *expresive speech*. Bahasa reseptif merupakan kemampuan anak dalam mendengar dan memahami bahasa. Sedang bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak untuk menggunakan bahasa baik verbal, tulisan maupun gestur. Adapun contoh kesulitan anak autisme dalam memahami komunikasi menggunakan bahasa reseptif, dalam hal ini nampak ketika seseorang meminta kepada anak autisme

untuk melakukan sesuatu, misalnya “ambil stik drum!”. Anak autisme kesulitan untuk melakukan perintah tersebut dengan tepat karena ia memiliki kesulitan untuk memahami konsep kata ambil, stik dan drum. Terlebih jika konsep kata tersebut disusun menjadi sebuah kalimat perintah yang lebih rumit karena kesulitan anak autisme adalah dalam berkomunikasi menggunakan bahasa dalam aspek bahasa ekspresif, yang nampak ketika anak autisme menginginkan sesuatu, misalnya ketika ingin buang air kecil. Anak autisme cenderung mondar-mandir, memegangi celana atau bahkan tantrum. Anak autisme tersebut memiliki kesulitan untuk mengungkapkan keinginannya kepada orang lain.

Gangguan anak autisme meliputi tiga aspek utama yakni perilaku, interaksi sosial dan komunikasi. Menurut Jordan (2002) menyebutnya dengan istilah “*The Triad of Impairments*” yakni gangguan sosial, komunikasi dan bahasa serta pikiran dan perilaku. Budiman (2001) menambahkan dua aspek yakni emosi dan persepsi sensoris. Sedang terjadinya anak autisme yakni sebelum usia 3 tahun (Hogan, 2001). Hambatan Komunikasi anak autisme ini muncul salah satunya dikarenakan lingkungan yang tidak paham atau memahami permasalahan yang terjadi. Hal inilah yang harus dipahami oleh orang-orang di sekitar anak untuk dapat mempresentasikan bentuk komunikasi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan anak dalam berinteraksi. Pada anak autisme, penyampaian atau penyaluran pesan melalui komunikasi secara verbal akan terhambat dikarenakan tidak adanya interaksi antara komunikan dengan komunikator.

Beberapa upaya yang telah dilakukan oleh orang tua untuk dapat mengoptimalkan komunikasi anak dalam hal ini, membelikan serta memberikan alat bantu atau media yang dapat dengan cepat menstimulus anak untuk dapat berkomunikasi, mengeluarkan suara, dan memiliki bahasa dengan artikulasi yang sedikit jelas, antara lain: *puzzle* huruf, *puzzle* kata, *puzzle* angka, kartu flash card atau kartu baca untuk anak dengan hambatan komunikasi dan lain sebagainya. Kemudian upaya yang dijalani oleh orang tua selanjutnya tidak cukup sampai pada pemenuhan lata bantu, disisi lain orang tua pun mencari informasi kepada orang tua lainnya dalam sebuah komunitas anak dengan penyandang autisme untuk mendapatkan informasi atau diskusi berkaitan dengan tempat lembaga yang

dapat mengoptimalkan komunikasi anak, adapun salah satu upayanya dengan memasukkan anak untuk mendapatkan layanan terapi dalam meningkatkan komunikasi diberbagai lembaga terapi maupun klinik tumbuh kembang anak yang ada melalui berbagai pendekatan, metode, dan media. Akan tetapi semua itu belum terlihat optimal dalam meningkatkan komunikasi anak tersebut. Dampak belum optimalnya perkembangan komunikasi anak dapat dirasakan ataupun berpengaruh ketika pembelajaran dalam kelas, sehingga untuk mencapai sebuah output dan juga capaian dari pembelajaran agak sedikit terhambat. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam kesempatan ini atau untuk memenuhi capaian pembelajaran telah menggunakan berbagai cara atau metode bahkan pendekatan yang disesuaikan pada kondisi anak autisme, agar anak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitar, adapun yang guru lakukan dalam memberikan stimulus respon pada anak autisme dengan menggunakan media melalui gambar, bermain komputer, menggunakan kartu pintar, bermain atau mengenalkan alat musik, bernyayi, bersosialisai dengan teman sebaya, dan banyak hal lagi, yang itu semua belum mencapai pengoptimalan dalam komunikasi verbal anak.

Jika dikaitkan dengan cara komunikasi anak autisme dalam penjelasan di atas, maka penggunaan media sangat diperlukan untuk meningkatkan komunikasi anak autisme, oleh karena itu peneliti menawarkan sebuah aplikasi yang peneliti beri nama Scan Visual Auditori Reseptif (*SVAR*). Scan Visual Auditori Reseptif (*SVAR*) sendiri merupakan media komunikasi alternatif. Komunikasi alternatif dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang mampu meningkatkan komunikasi verbal pada seseorang yang memiliki hambatan dalam berkomunikasi. Salah satu sistem yang dapat dikembangkan adalah melalui *Augmentative and Alternative Communication* (*AAC*) merupakan alat yang digunakan dalam melakukan komunikasi pada anak berkebutuhan khusus yang terdiri dari tiga komponen, yaitu teknik komunikasi, sistem simbol, kemampuan berkomunikasi (Nida:2013).

Penggunaan *AAC* didasarkan pada dua jenis komunikasi. Komunikasi tanpa menggunakan alat yang dikenal dengan *Unaided Communication* dan komunikasi dengan menggunakan alat atau disebut dengan *Aided Communication*. dalam prosesnya. Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif

(SVAR) ini termasuk kepada *aided communication*. Penggunaan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) sebagai media pelaksanaan *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) dapat dikatakan sebagai terobosan baru. Namun penggunaan alat baik *high technology* maupun *low technology* dalam *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) sudah sangat banyak digunakan dan memiliki tujuan yang sama yaitu terciptanya komunikasi, dan dalam penerapannya memiliki hasil dimana pada anak autisme yang memiliki hambatan komunikasi untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungannya pada penerapan komunikasi alternatif.

Dikarenakan penggunaan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) merupakan terobosan baru dan belum pernah diteliti sebelumnya, maka beberapa diantara hasil penelitian yang dapat menjadi rujukan dan penguat peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah penelitian yang mengarah kepada penggunaan metode *Augmentative and Alternative Communication* (AAC), diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ga Liedia Ayu (2012) mengenai penggunaan metode *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) untuk meningkatkan kemampuan bantu diri pada anak dengan autisme (penelitian subyek tunggal pada 3 individu dengan autisme yang berusia 4-6 tahun di character developmental and learning center Bandung). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan bina diri anak yang menjadi subjek meningkat setelah diberikan intervensi dengan menggunakan alat bantu PECS. Selain itu juga teman sebaya, masyarakat dan terutama pengulangan pembelajaran di rumah oleh orang tua turut berperan dalam meningkatkan kemampuan bantu diri anak autisme.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Dewi (2017) mengenai penggunaan sistem komunikasi alternatif *I-talk* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak cerebral palsy juga merupakan penelitian dengan mengangkat *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) sebagai metode alternatif komunikasi. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis terjadi peningkatan dalam kemampuan komunikasi subjek setelah menggunakan sistem komunikasi alternative I-Talk.

Penggunaan *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) sebagai media komunikasi ternyata tidak hanya dilakukan oleh kalangan akademisi saja, Seorang petugas medis melakukan penelitian menggunakan *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) terhadap pasiennya. Penelitian ini dilakukan oleh Amalia, Sitorus dan Herawati (2013) dengan judul pengaruh *augmentative and Alternative communication* (AAC) terhadap komunikasi dan depresi pasien afasia motorik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) berpengaruh secara bermakna terhadap depresi pasien pada stroke dengan afasia motorik, namun tidak berpengaruh secara bermakna terhadap kemampuan fungsional komunikasi. Artinya *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) dapat digunakan sebagai cara melakukan komunikasi dengan seseorang individu yang mengalami hambatan komunikasi.

Merujuk pada pemaparan dan hasil-hasil penelitian di atas, dimana media yang digunakan dalam hasil penelitian atau penelitian sebelumnya diatas hanya memanfaatkan kelebihan visual anak autisme, sedangkan peneliti dalam penelitian ini memanfaatkan kelebihan visual, auditori dan motorik halus anak autisme. Sehingga peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dengan beragam keberfungsian dapat dijadikan sebagai alternatif komunikasi anak autisme untuk meningkatkan komunikasi verbal anak autisme. Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Penamaan Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) diambil dari cara kerja atau fungsi aplikasi ini yaitu Scanner Visual Auditori Reseptif dimana aplikasi ini memanfaatkan kelebihan karakteristik yang ada pada diri anak autisme tentang visual, auditori dan motorik sebagai pintu masuk. Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) memiliki tampilan dengan penggabungan animasi atau gambar, ikon dan tulisan (*Visual*) dan bunyi, suara, dan lagu (*Auditori*) yang dapat dibuka di web atau *smartphone*. Dalam hal ini anak autisme yang menjadi subjek penelitian dapat melakukan komunikasi melalui gambar yang mulanya tidak bergerak, menjadi gambar yang divisualisasikan bergerak dan gambar tersebut

yang menjadi perantara komunikasi antara peneliti dengan subjek. Gambar-gambar yang disajikan berkaitan dengan proses pembelajaran anak di ruang kelas. Subjek diajak untuk berinteraksi melalui aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR), menunjukkan apa yang diinginkannya, sehingga peneliti dan orang di sekitar mampu mengetahui maksud dan keinginan subjek. Penggunaan aplikasi ini pun mengacu pada kemampuan subjek dalam gerak, kemampuan visual, auditori, sosial, emosi dan faktor kesenangan subjek.

Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini pada cara kerja scannya mengacu pada aplikasi Artivive digunakan para seniman untuk menjelaskan secara detail pesan yang ada dalam sebuah lukisan. Dengan cara membuat lukisan berupa gambar tidak bergerak awal mula menjadi lukisan yang bergerak setelah discan dengan menggunakan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR), sehingga sangat menarik minat orang untuk mengetahui lebih dalam mengenai lukisan tersebut. Hal ini menjadi dasar peneliti untuk menjadikan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) sebagai media komunikasi alternatif bagi anak autisme dengan melihat kebermaknaan dan keberfungsian aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) yang dapat menarik orang untuk berkomunikasi. Terlebih aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini belum pernah digunakan sebagai media komunikasi alternatif dalam setting pembelajaran bagi anak autisme.

Data hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan yang terjadi antara kondisi yang dialaminya dengan kebutuhan satu subjek penelitian saat ini. Kondisi yang dialami satu subjek penelitian saat ini adalah pada aspek komunikasi, kesulitan dalam melakukan aktifitas pembelajaran kemudian melakukan kegiatan sosialisai dengan lingkungannya, sehingga potensi yang dimiliki dapat dioptimalkan secara maksimal.

Peneliti menduga apabila kesulitan yang menjadi permasalahannya tersebut dapat terakomodasi maka kemandirian dalam beraktifitas sosialisasi dapat tercapai, oleh karena itu berdasarkan analisis kebutuhan saat ini, diduga melalui *technology assistive* aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) kemandirian anak autisme dalam aktifitas komunikasi dan sosialisasi dapat tercapai serta

kebutuhannya dapat terpenuhi. Martono (2012) menyatakan bahwa, teknologi dapat pula dimaknai sebagai pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu (*know-how of making things*) atau bagaimana melakukan sesuatu (*know-how of doing things*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan nilai yang tinggi, dan nilai manfaatnya..

Teknologi yang membantu dan dirancang secara khusus bagi penyandang disabilitas disebut *assistive technology* atau teknologi asistif (Enders & Hall, 1990). Definisi *assistive technology* atau teknologi asistif dikemukakan oleh Technology-Related Assistance for Persons with Disabilities Act (1988);

“ . . . *assistive technology devices* . . . are any item, place of equipment or product system, whether acquired commercially of the shelf modified, or customized, that is used to increase, maintain, or improve functional capabilities of indivisatuls with disabilities”

Definisi di atas diartikan bahwa, perangkat teknologi bantu (*assistive technology*) berarti item, peralatan, atau sistem produk, maupun diperoleh secara komersial, sebagian upaya modifikasi atau penyesuaian yang dapat digunakan untuk meningkatkan, mempertahankan, atau meningkatkan kemampuan fungsional yang menghambat seseorang sebagai akibat dari hambatan disabilitas yang dimilikinya. Dengan demikian maka *assistive technology* atau teknologi asistif merupakan alat bantu yang dikhususkan bagi disabilitas termasuk seseorang dengan hambatan autisme. Komponen teknologi asistif terdapat kategori *high technology* dan *low technology*, kesatunya merupakan kategori alat bantu yang dapat diperuntukkan bagi disabilitas termasuk anak autisme. Maka dalam merancang desain teknologi asistif perlu diketahui terlebih dahulu kondisi faktual disabilitas anak autisme, sehingga dalam merancang desainnya perlu disesuaikan dengan kondisi anak autisme.

Aplikasi mobile pada handphone atau *Smartphone* termasuk kategori *high technology*, menurut Safaat (2015) mendefinisikan bahwa, aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak handphone yang memanfaatkan kemampuan handphone berbasis platform android untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain (Hofstetter, 2001). Aplikasi Mobile Andorid merupakan platform OS *operating system* pada hand yang memungkinkan

pengguna untuk melakukan aktifitas mobilitas dengan menggunakan peralatan seperti handphone (Edy & Ali, 2014). Melalui aplikasi mobile android pengguna dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas. Aplikasi mobile android termasuk teknologi asistif kategori *high technology* jika diperuntukkan bagi seorang disabilitas dengan hambatan autisme selama aplikasi tersebut berfungsi sebagai aksesibilitas bagi disabilitas dalam mengoperasikan handphone berbasis android (Bhatt & Kumari, 2015).

Desain teknologi asistif kategori *high technology* berbentuk aplikasi dirancang berdasarkan prinsip ergonomi. Anis & McConville (1996) mendefinisikan bahwa, ergonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam kaitannya dengan pekerjaan mereka. Pada ruang lingkup ergonomi juga mempelajari tentang sifat, kemampuan dan keterbatasan manusia. Studi tentang kemampuan manusia dan karakteristik yang mempengaruhi desain peralatan, sistem dan pekerjaan merupakan kajian tentang ergonomi (Corlett & Clark, 1995). Secara hakiki, ergonomi berhubungan dengan segala aktifitas manusia yang dilakukan untuk menunjukkan performansi terbaik dirinya. Menurut Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari keserasian kerja dalam suatu sistem (*worksistem*). Sistem ini terdiri dari manusia, mesin dan lingkungan kerja (Bridger, 2003). Dengan demikian, maka menggunakan prinsip ergonomi dalam merancang desain teknologi asistif sebagai alat bantu anak autisme merupakan keputusan tepat untuk membantunya dalam berkomunikasi.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah aplikasi mobile android pada peningkatan komunikasi hanya tersedia dalam pengenalan huruf sampai dengan kosa kata sehingga anak autisme dalam beraktifitas sosial apalagi berkomunikasi dengan lingkungannya sangat kesulitan. Dengan demikian, subjek penelitian sangat membutuhkan alat bantu atau media khusus untuk mengakomodir kebutuhannya dalam aktifitas berkomunikasi, sehingga apa yang menjadi harapan orang tua dan pengajar dapat tercapai. Oleh karena itu diperlukan teknologi asistif *high technology* berupa aplikasi mobile android yang ramah terhadap subjek penelitian. Maka rancangan desain teknologi asistif berupa aplikasi mobile

android sangat penting untuk disesuaikan dengan kondisi subjek penelitian saat ini.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang penelitian, maka peneliti berusaha mengembangkan teknologi asistif berupa aplikasi mobile android Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) untuk membantu anak autisme dalam aktifitas sehari-hari dalam berkomunikasi. Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini berfungsi sebagai alat bantu atau media komunikasi anak autisme dengan lingkungan sekitar terutama ketika komunikasi dalam pembelajaran bersama pengajar didalam kelas. Pengembangan teknologi asistif dalam penelitian ini termasuk *high technology* dikhususkan bagi satu orang anak autisme yang mengalami kesulitan komunikasi di LPK Art Therapy Center Widyatama Bandung, oleh karena itu pengembangan teknologi asistif Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini diharapkan membentuk kemandirian komunikasi anak autisme dalam melakukan aktifitas sehari-hari dapat tercapai dan juga terpenuhi.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) yang dapat membantu anak autisme berkomunikasi dengan baik dengan sekitarnya berkaitan dengan kegiatan atau aktivitas sehari-hari.

1.3. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) berupa aplikasi yang dapat membantu anak autisme berkomunikasi dengan lingkungan sekitar terkait aktivitas sehari-hari.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah bentuk komunikasi yang biasa digunakan anak autisme dalam keseharian?
- 2) Bagaimanakah kebutuhan anak autisme dalam aspek komunikasi?

- 3) Bagaimanakah media yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi anak autisme selama pembelajaran ?
- 4) Bagaimanakah pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autisme?
- 5) Bagaimanakah efektivitas penggunaan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autisme?

1.5. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah membantu anak autisme dalam melakukan aktifitas komunikasi. Secara khusus tujuan penelitian ini sebagai berikut;

- 1) Untuk mengetahui bentuk komunikasi yang biasa digunakan anak Autisme dalam keseharian
- 2) Untuk mengetahui kebutuhan anak Autisme dalam aspek komunikasi verbal
- 3) Untuk mengetahui media yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi anak Autisme selama pembelajaran
- 4) Untuk mengetahui pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autisme
- 5) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autisme

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis kepada pihak-pihak terkait. Penelitian ini menghasilkan produk berupa teknologi asistif aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) untuk membantu

anak autisme melakukan komunikasi. Secara teoritis dan praktis manfaat yang diberikan penelitian ini sebagai berikut;

1) Teoritis

Menambah kajian literatur dunia pendidikan umumnya dan pendidikan khusus secara khusus yang erat kaitannya dengan keilmuan pada teknologi asistif bagi anak autisme dalam komunikasi.

2) Praktis

a) Art Therapy Center Widyatama

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran AAC dan *high technology* yang digunakan bagi anak autisme dan anak dengan hambatan komunikasi, serta dapat meningkatkan komunikasi anak tersebut.

b) Tenaga Pendidik

Mampu mengembangkan potensi yang dimiliki anak autisme dalam berkomunikasi dengan lingkungannya melalui teknologi asistif Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR)

c) Peneliti

Menjadi pengalaman kajian keilmuan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan teknologi asistif bagi anak autisme yang memiliki hambatan komunikasi, sehingga potensi anak autisme dapat dioptimalkan secara maksimal.

d) Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi faktual dalam penelitian yang berkaitan dengan pengembangan teknologi asistif bagi anak autisme dalam peningkatan komunikasi.

1.7. Struktur Organisasi

Struktur organisasi tesis ini dijabarkan dalam lima bab. Isi dari setiap bab dijabarkan sebagai berikut;

1) Bab I

Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisi studi pendahuluan, pengenalan, dan arah penelitian yang terdiri dari;

a) Latar Belakang Penelitian

Latar belakang berisi tentang dasar pemikiran penulisan topik penelitian, dan pentingnya mengkaji topik tersebut dalam penelitian.

b) Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian dibatasi pada masalah yang ditemui dan penyelesaiannya.

c) Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian berisi rumusan pertanyaan utama dalam penelitian

d) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian membahas tentang arah penelitian sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

e) Manfaat Penelitian

Pada bagian ini dibahas tentang manfaat dari penelitian baik secara praktis dan teoritis.

f) Struktur Organisasi

Pada sub bab ini berisi penjelasan susunan isi setiap bab secara rinci dan menyeluruh dari tesis.

2) Bab II

Bab 2 berisi tentang landasan teori yang digunakan dan relevan sesuai dengan penelitian. Teori tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pembahasan topik penelitian sebagai data yang memperkuat analisis penelitian. Adapun teori yang di bahas adalah sebagai berikut;

a) Komunikasi

b) Anak Autisme

c) Teknologi Asistif dan AAC

d) Konsep Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR)

3) Bab III

Bab 3 berisi tentang metode penelitian. Pada bab ini dijelaskan tentang prosedur dan teknik-teknik yang digunakan selama penelitian, terdiri dari sub-bab sebagai berikut;

a) Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian membahas tentang prosedur dan tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

b) Subjek dan tempat penelitian

Pada bagian ini dibahas tentang pihak yang diteliti atau disebut sebagai subjek penelitian. Selain itu juga dibahas tentang setting dan latar penelitian dimana lokasi penelitian berlangsung.

c) Pengumpulan Data

Dalam sub-bab ini dibahas mengenai teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian yang akan dan digunakan untuk menggali data selama proses penelitian dilaksanakan.

d) Analisis Data

Analisis data menjelaskan terkait teknik digunakan peneliti dalam menganalisa data dari lapangan yang sudah terkumpul.

4) Bab IV

Bab 4 berisi tentang hasil penelitian serta pembahasannya. Dalam bab ini semua data hasil penelitian ditampilkan berdasarkan pertanyaan penelitian. Pada bagian pembahasan hasilnya dianalisis berdasarkan dengan teori yang relevan. Berikut sub-bab yang terdapat pada bab IV;

a) Temuan Penelitian

b) Pembahasan

5) Bab V

Bab 5 berisi kesimpulan dan saran. Pada bagian ini kesimpulan dibahas tentang kesimpulan dari hasil analisis penelitian. Pada bagian saran dibahas mengenai rekomendasi yang relevan bagi peneliti dan pihak-pihak yang berkepentingan sesuai dengan judul penelitian. Berikut sub-bab yang terdapat pada bab V;

a) Kesimpulan

- b) Temuan-temuan Penting
- c) Implikasi
- d) Rekomendasi