**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
	1. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yaitu pendekatan penelitian dengan menggunakan pengukuran data statistik objektif melalui perhitungan ilmiah yang dimaksudkan untuk meneliti atau mengetahui kemampuan anak autis dalam mengenal angka 1 sampai 10 sebelum dan setelah menggunakan media puzzle angka*.*

* 1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif, yaitu melakukan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan pengenalan angka 1 sampai 10 pada siswa autis sebelum dan setelah menggunakan media puzzle angka di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa.

Menurut Sugiyono (2010: 35) deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel ataupun lebih (variabel yang berdiri sendiri).

39

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
	1. **Variabel**

Penelitian ini mengkaji dua variabel, diantaranya Penggunaan metode media puzzle angka sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (independen), sedangkan meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (dependen).

* 1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*  artinya penelitian ini membandingkan kemampuan meningkatkan pengenalan angka 1 sampai 10 sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media puzzle angka.

Desain ini digambarkan sebagai berikut:

T1  X T2

( Sumadi, 2013:102)

Gambar: 3.1 Desain penelitian

Keterangan:

T1 : Pretest atau Pengukuran pertama sebelum subjek diberi perlakuan

X : Treatmen atau perlakukan (penggunaan media puzzle angka)

T2 : Posttest atau Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan

1. **Definisi Operasional Variabel**

Adapun definisi operasional variabel penelitian ini, yaitu kemampuan mengenal angka melalui penggunaan media puzzle angka.

1. Pembelajaran media puzzle angka

Dalam pembelajaran ini media yang digunakan adalah media puzzle angka langsung yaitu media ini sebagai alat bantu proses dengan proses yaitu anak di dudukkan terlebih dahulu, menatap mata anak kemudian menyuruh anak mengikuti instruksi. Pertama menyuruh menyebut angka, mengambil, memasang pada mendia puzzle angka.

1. Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10

Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 adalah nilai yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir siswa autis dalam perintah melalui penggunaan media puzzle angka dimana siswa disuruh menyebut angka dan mengambil angka.

1. **Subjek Penelitian**

 Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah Siswa Autis di kelas II di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa masih yang berjumlah 1 orang yang berinisisal DN.

 **Profil murid yang akan diteliti:, yaitu:**

Nama : WN

NIS :

Kelas : II

Tanggal Lahir : 17 Mei 2008

Agama : Islam

**Penyebab murid autis:**

 Menurut informasi dari wali kelas WN mulai diketahui mengalami autis pada saat masih bayi, karena ibunya menganggap bahwa WN hanya sakit biasa dan WN sering mengonsumsi vitamin yang berlebihan dan minum susu yang berlebihan, segala macam obat yang diberikan sama WN.

**Karakteristik murid:**

* 1. Masalah/gagguan di bidang komunikasi
		1. Anak membeo(menuru perkataan yang diperintahkan)
		2. Menjawab pertanyaan kadang bagus tetapi jika sudah fokus pada satu benda jawaban pertanyaan menjadi tidak jelas (jika sedang berjalan-jalan, anak tidak mempedulikan oran disekitarnya)
	2. Masalah/ gangguan di bidang interaksi social
		1. Lambat dalam menangkap perintah (jika di perintah mengambil pensil dan buku biasa melakukan aktivitas yang lain)
		2. Anak sering memukul dan mengganggu temannya
	3. Masalah/ gangguan di bidang sensori
		1. Sulit untuk menulis (anak mengalami kesulitan menulis jika tidak dibantu dengan pola tulisan)
		2. Jika mendengar suara keras anak menutup telinga (jika mendengar suara teriak, anak langsung menutup telinga)
	4. Masalah/gangguan di bidang perilaku
		1. Jika sudah bosa anak marah
		2. Sering pindahpindah tempat duduk (kadang-kadang jika belajar anak pindah tempat duduk)
	5. Masalah/ gangguan di bidang emosi
		1. Anak sering memukul temannya tanpa sebab
		2. Anak sering memukul orang yang bertanya padanya
	6. Masalah/ gangguan di bidang
		1. Belum bisa mengenal angka dengan bernar (jika ditanya angka berapa ini, ia masih salah menyebutkan)
		2. Masih kurang dalam pengenalan huruf-huruf
1. **Teknik/ Prosedur Pengumpulan Data**

 Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan mengenal angka, tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa mengenal angka, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka sebelum penggunaan media Puzzle Angka dan tes akhir digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka setelah penggunaan media Puzzle Angka.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan dengan alat *cek list* yang dilakukan oleh peneliti. Adapun kriteria penilaian yaitu yang tertera di bawah ini.

Kriteria penilaian yang diberikan :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Peubah penelitian | Indikator | Kegiatan | Skor |
| 0 | 1 |
| Meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui penggunaaan media Puzzle Angka | Kemampuan mengenal angka 1-10 | Menyebut angka |  |  |
| Mengambil angka |  |  |
| Memasang angka |  |  |

Keterangan :

1. Apabila siswa melakukan instruksi dengan benar sesuasi item maka diberi skor 1
2. Apabila siswa tidak melakukan instruksi sesuai item maka diberi skor 0

Dengan demikian skor maksimal yang diperoleh siswa autis dalam mengenal angka adalah 30 X 1 = 30

1. **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan untuk pertanyaan penelitian Mengenai “Upaya peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penggunaan media Puzzle Angka pada anak kelas II SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa“, penulis menggunakan tehnik deskriptif.

Data yang telah terkumpul melalui tes kemudian disusun sedemikian rupa untuk memudahkan dalam pengolahan dan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang dilakukan terhadap skor hasil tes yang diperoleh siswa autis kelas dasar II di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah menggunakan media Puzzle Angka berdasarkan data yang terkumpul.

Untuk membuat grafik data yang diperoleh dikonversikan dari skor ke dalam nilai dengan langkah-langkah:

Menyajikan data skor

Menentukan nilai kemampuan siswa mengenal angka1-10 dengan menggunakan

rumus: Nilai = $\frac{S}{SM}X 100$ (Sudjana, 2006)

Keterangan : S = Skor yang diperoleh

 SM = Skor maksimal

**Tabel 3. Kategorisasi Standar**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 80-100 | Sangat Mampu |
| 60-79 | Mampu |
| 56-65 | Cukup Mampu |
| 40-55 | Kurang Mampu |
| 30-39 | Tidak Mampu |