

**KEEFEKTIFAN MEDIA *COMPACT DISC* INTERAKTIF ABACADA®
TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA
AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Agung Lian Prasetyadi
NIM 10103244030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “KEEFEKTIFAN MEDIA *COMPACT DISC* INTERAKTIF ABACADA® TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA AUTIS DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO” yang disusun oleh Agung Lian Prasetyadi, NIM 10103244030 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I

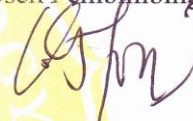


Dr. Ishartiwi

NIP 19601001 198601 2 001

Yogyakarta, 17 November 2014

Dosen Pembimbing II



Sukinah, M. Pd.

NIP 19710205 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, November 2014
Yang menyatakan,

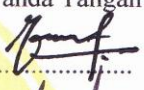





Agung Lian P.


NIM. 10103244030

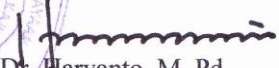
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “KEEFEKTIFAN MEDIA *COMPACT DISC* INTERAKTIF ABACADA® TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA AUTIS DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO” yang disusun oleh Agung Lian Prasetyadi, NIM 10103244030 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 2 Desember 2014 dan dinyatakan lulus.

| DEWAN PENGUJI | | | |
|----------------------------|--------------------|--|----------|
| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
| Dr. Ishartiwi | Ketua Penguji |  | 8/12-14 |
| N. Praptiningrum, M. Pd. | Sekretaris Penguji |  | 9/12-14 |
| Dr. Farida Agus S., M. Si. | Penguji Utama |  | 5/12-14 |
| Sukinah, M. Pd. | Penguji Pendamping |  | 10/12-14 |

Yogyakarta, **11 DEC 2014**
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Wong kang ateteken tekun bakal ing tekan”

(nn)

*“Jalma tumitah tan luput saka salah, jangkaning dumadi nora bias dadi pesthi,
manungsa wenang gawe pestha, ananging nora wenang gawe pesthi,.....,dadiya
banyu panguripan, dadiya geni pangleburan, dadiya langit kang menahi
pangayoman”*

(nn)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua
2. Almamaterku
3. Nusa dan bangsa

**KEEFEKTIFAN MEDIA *COMPACT DISC* INTERAKTIF ABACADA®
TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA
AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO**

Oleh
Agung Lian Prasetyadi
NIM 10103244030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media *compact disk* (CD) Interaktif Abacada® terhadap penguasaan kosakata pada anak autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Single Subjek Research* (SSR). Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu desain A (*baseline*) - B (intervensi). Subyek penelitian merupakan seorang siswa autis kelas TK B. Pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media CD Interaktif Abacad® efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda. Keefektifan tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan sebesar 33,3%. Pada fase *baseline* AZ mendapat rerata 50% sedangkan pada fase intervensi mendapatkan rerata 83,3%. Hal tersebut juga didukung oleh presesntase *overlap* sebesar 0% yang menunjukkan bahwa intervensi memberikan pengaruh yang baik terhadap target *behavior* yang diubah. Kemampuan penguasaan kosakata benda subyek ditunjukkan dengan anak mampu menyebutkan dan menunjukkan gambar berdasarkan pola suku katanya (dua suku kata, tiga suku kata, kata dengan dengung, kata berulang). Peningkatan tersebut diperoleh dengan bimbingan khusus dari guru berupa: 1) guru membimbing siswa memegang *mouse* dengan memegang tangan siswa; 2) guru membimbing siswa menirukan pengucapan kata dengan meminta siswa mengamati bibir guru sambil melatih konsentrasi siswa dalam belajar kontak mata agar lebih fokus dalam belajar.

Kata kunci: *Media CD Interaktif Abacada®, Kemampuan Penguasaan Kosakata, Siswa Autis*

KATA PENGANTAR

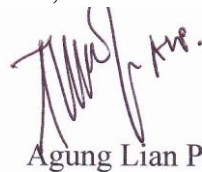
Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Media *Compact Disc* Interaktif Abacada® terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Autis Di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda Kulon Progo” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan dan penelitian skripsi ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah keberhasilan individu semata. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di kampus tercinta ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan atas arahan dan bimbingannya.
4. Ibu Dr. Ishartiwi selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak membantu menyediakan waktu, bimbingan serta memberi saran pada penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Sukinah, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak membantu menyediakan waktu, bimbingan serta memberi saran pada penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Ibu Aini Mahabbati, M.A. selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan, dan membina selama penulis menjalani masa studi.
7. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Luar Biasa yang telah mendidik penulis dengan penuh ketulusan hati.
8. Bapak Sutrisno, S. Pd. selaku Pimpinan Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda yang telah memberikan ijin penelitian, bimbingan dan dukungan moril kepada penulis.

9. Ibu Karunia Ika Yuliantie, S. Psi. selaku Guru Kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda atas bantuan dan kerjasama serta kesediaannya memberikan informasi mengenai subjek penelitian.
10. Kedua orang tuaku (Ibu Shinta Uly dan Bapak Supriyadi) dan adikku Prita Niki Kinanti, terimakasih atas do'a, kerja keras, kesabaran, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan.
11. Keluarga PHB (mas bro Dian, mbak ika, mbak sari, mbak yuni, mbak aji) terimakasih atas doa dan dukungannya.
12. Kekasih tercinta terimakasih atas doa, pengertian, kesabaran, suntikan semangat setiap harinya dan segala bentuk bantuan serta perhatiannya.
13. Sahabat suka dan duka (Dwi Ari Fathonah S. Pd dan Nur Nugraheni, S. Pd) terimakasih atas segala bentuk dukungan, doa, dan bantuannya yang selalu terkenang.
14. Sahabat-sahabatku seperjuangan satu dosen pembimbing (Simbah Nurul, Kurnia, Bang SONDY dan Maya), serta teman-teman seperjuangan PLB '10 terima kasih untuk semua dukungan, kebersamaan, dan kenangannya selama ini.
15. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan motivasi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Saran dan kritik yang bersifat konstruktif sangatlah penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat menjadi inspirasi dan sumber informasi untuk membangun dan memajukan dunia pendidikan khususnya PLB.

Yogyakarta, November 2014
Penulis,



Agung Lian P.
NIM. 10103244030

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------|------|
| | hal |
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN SURAT PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR BAGAN..... | xv |
| DAFTAR GRAFIK..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah..... | 6 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| G. Definisi Oprasional..... | 8 |

BAB II KAJIAN TEORI

| | |
|-----------------------------------|----|
| A. Kajian tentang Anak Autis..... | 10 |
| 1. Pengertian Anak Autis..... | 10 |
| 2. Karakteristik Anak Autis..... | 11 |

| | |
|--|----|
| B. Kajian tentang Hakikat Penguasaan Kosakata..... | 12 |
| 1. Pengertian Kosakata..... | 12 |
| 2. Tahap Penguasaan Kosakata..... | 13 |
| 3. Cara Meningkatkan Kosakata..... | 14 |
| 4. Ruang Lingkup Pembelajaran Kosakata..... | 17 |
| 5. Kajian tentang Evaluasi Penguasaan Kosakata pada Siswa Autis.... | 18 |
| C. Kajian tentang Media <i>Compact Disk</i> Interaktif Abacada®..... | 22 |
| 1. Hakikat Media Pembelajaran..... | 22 |
| 2. Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran..... | 23 |
| 3. Media CD Interaktif untuk Anak Autis..... | 24 |
| 4. Kelebihan Media CD Interaktif..... | 25 |
| 5. Cara Penggunaan CD Interaktif Abacada® dalam Pembelajaran bagi Anak Autis..... | 27 |
| D. Hasil Penelitian yang Relevan..... | 30 |
| E. Kerangka Berpikir..... | 31 |
| F. Hipotesis Penelitian..... | 34 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Pendekatan Penelitian..... | 35 |
| B. Desain Penelitian..... | 35 |
| C. Tempat Penelitian..... | 39 |
| D. Waktu Penelitian..... | 40 |
| E. Subyek Penelitian..... | 40 |
| F. Variabel Penelitian | 41 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 41 |
| 1. Teknik Tes Penguasaan Kosakata..... | 42 |
| 2. Teknik Observasi..... | 42 |
| H. Pengembangan Instrumen | 43 |
| I. Validitas Instrumen..... | 47 |
| J. Teknik Analisis Data..... | 48 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian..... | 51 |
| 1. Deskripsi Lokasi Penelitian..... | 51 |
| 2. Deskripsi Subyek Penelitian..... | 52 |
| B. Deskripsi Data Kemampuan Penguasaan Kosakata..... | 52 |
| 1. Deskripsi <i>Baseline</i> (Kemampuan Awal Subyek Sebelum Diberikan Intervensi) | 52 |
| 2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian <i>Treatment</i>) | 55 |
| 3. Data Perbandingan Hasil <i>Baseline</i> dan Hasil Intervensi tentang Penguasaan Kosakat..... | 58 |
| 4. Diskripsi Data Hasil Observasi Pelaksanaan Intervensi..... | 59 |
| C. Analisis Data | 61 |
| 1. Analisis Dalam Kondisi | 62 |
| 2. Analisis Antar Kondisi..... | 63 |
| D. Pembahasan Hasil Penelitian | 65 |
| E. Keterbatasan Penelitian | 68 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 69 |
| B. Saran | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 71 |
| LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR TABEL

| | hal |
|---|-----|
| Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian..... | 40 |
| Tabel 2. Kisi-kisi Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata..... | 44 |
| Tabel 3. Kisi-kisi Panduan Observasi Proses Intervensi Penguasaan Kosakata dengan Menggunakan CD Interaktif Abacada®..... | 46 |
| Tabel 4. Pedoman Penilaian..... | 50 |
| Tabel 5. Kemampuan Penguasaan Kosakata Subyek AZ pada Fase <i>Baseline</i> | 54 |
| Tabel 6. Frekuensi Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Fase Intervensi | 58 |
| Tabel 7. Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Penguasaa Kosakata pada Fase <i>Baseline</i> dan Fase Intervensi | 59 |
| Tabel 8. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi | 63 |
| Tabel 9. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi..... | 64 |

DAFTAR GAMBAR

| | hal |
|--|-----|
| Gambar 1. Tampilan menu utama pada CD Interaktif Abacada®..... | 27 |
| Gambar 2. Tampilan menu rumah kaca pada CD Interaktif Abacada®..... | 28 |
| Gambar 3. Tampilan menu rumah pohon pada CD Interaktif Abacada®..... | 28 |
| Gambar 4. Tampilan menu taman bermain pada CD Interaktif Abacada®..... | 29 |
| Gambar 5. Tampilan menu perpustakaan pada CD Interaktif Abacada®..... | 29 |
| Gambar 6. Alur kerangka berpikir..... | 33 |

DAFTAR BAGAN

| | hal |
|--|-----|
| Bagan 1. Desain A-B yang digunakan dalam penelitian..... | 36 |

DAFTAR GRAFIK

| | hal |
|---|-----|
| Grafik 1. Perbandingan Frekuensi Tahap A-B Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Subyek AZ..... | 61 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | hal |
|---|-----|
| Lampiran 1. Hasil Perhitungan Komponen-komponen pada Fase <i>Baseline</i> dan Intervensi..... | 76 |
| Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 80 |
| Lampiran 3. Panduan Penggunaan Media CD Interaktif Abacada® dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata pada Siswa Autis Kelas TK B..... | 86 |
| Lampiran 4. Hasil Tes Penguasaan Kosakata fase <i>Baseline</i> (Pertemuan 1-3)..... | 89 |
| Lampiran 5. Hasil Tes Penguasaan Kosakata fase Intervensi (Pertemuan 1-6)..... | 93 |
| Lampiran 6. Hasil Observasi Penggunaan Media CD Interaktif Abacada® pada Siswa Autis Kelas TK B..... | 100 |
| Lampiran 7. Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan CD Interaktif Abacada®..... | 113 |
| Lampiran 8. Isi Materi dan Panduan CD Abacada®..... | 114 |
| Lampiran 9. Surat Keterangan Uji Praktisi..... | 122 |
| Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian dari FIP..... | 123 |
| Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian dari PEMDA DIY..... | 124 |
| Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian dari BAPEDA Kulon Progo..... | 125 |
| Lampiran 13. Surat Keterangan dari Sekolah..... | 126 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Autis merupakan suatu kondisi dari seseorang yang mengalami gangguan perkembangan otak yang berdampak pada aspek komunikasi, interaksi sosial serta perilaku yang berbeda dengan orang pada umumnya. Gejala awal autis dapat diketahui sebelum anak berusia tiga tahun. Pamuji (2007: 2) menyatakan anak autis adalah anak yang mengalami hambatan ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi dengan lingkungan, perilaku dan adanya keterlambatan pada bidang akademis yang diakibatkan oleh gangguan perkembangan fungsi otak.

Salah satu masalah utama pada seorang anak autis yaitu mengenai perkembangan bahasa. Rendahnya penguasaan bahasa pada anak autis menyebabkan anak kesulitan dalam proses sosialisasi dengan lingkungannya. Yosfan Azwandi (2005: 28) berpendapat sekitar 50% anak autis mengalami keterlambatan dan abnormalitas dalam berbahasa dan berbicara, dalam berbicara anak autis sering menggunakan kata-kata yang sulit dipahami oleh lingkungannya. Anak autis juga sering menirukan kata-kata yang diucapkan oleh orang lain (membeo), tanpa tahu arti kata yang diucapkannya, sehingga kosakata yang dimiliki anak autis rendah.

Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa (Soedjito dalam Djago Tarigan, 1991: 441). Dengan demikian penguasaan kosakata seseorang sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa,

baik secara kuantitas maupun kualitas. Melalui kata-kata, seseorang dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, serta perasaan terhadap orang lain.

Pada tahap pembentukan pengertian dan pembendaharaan bahasa, anak autis banyak memperoleh rangsangan dari hasil pengamatan, pemahaman, kreasi dan ingatan. Hal tersebut akan membentuk konsep-konsep baru dan menjadi perbendaharaan bahasa (Pamuji, 2007: 113). Maka dari itu, pembelajaran bahasa bagi anak autis di sekolah perlu adanya kesempatan untuk anak melakukan pengamatan, pemahaman, kreasi dan mengingat sehingga akan membentuk konsep-konsep baru menjadi perbendaharaan bahasa.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda pada tahun 2013 ditemukan hasil bahwa salah satu siswa di sekolah tersebut memiliki penguasaan kosakata yang rendah/kurang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil ujian pada semester II tahun ajaran 2013/2014 untuk mata pelajaran kemampuan dasar bahasa. Dalam menyebutkan lima nama buah (apel, pisang, jeruk, anggur dan jambu) dengan menggunakan bantuan media gambar, anak hanya mampu menyebutkan dua nama buah yaitu apel dan jeruk. Kemudian, dalam menyebutkan lima nama hewan (ayam, anjing, sapi, kambing dan kucing) dengan menggunakan media gambar, anak hanya mampu menyebutkan satu nama hewan yaitu sapi. Untuk menyebutkan nama benda disekitar (meja, kursi, buku, pensil dan penghapus) menggunakan bantuan media benda nyata anak hanya mampu menyebutkan buku dan meja. Selanjutnya, dalam menyebutkan nama anggota tubuh anak

hanya mampu menyebutkan mata, pipi dan gigi. Jika dirata-rata dari lima soal yang diberikan, anak hanya mampu menyebutkan dua sampai tiga nama dari tiap-tiap soal.

Pada saat observasi, peneliti juga melihat dan mengamati media yang digunakan oleh guru. Saat proses pembelajaran guru menggunakan media yang berbasis visual yaitu dengan menggunakan media gambar/foto dan media benda nyata yang terdapat di dalam kelas maupun di sekitar lingkungan sekolah. Dengan menggunakan media-media tersebut anak hanya mendapatkan rangsangan melalui indera penglihatan. Sedangkan untuk indera pendengaran anak hanya mendengarkan perkataan dari gurunya yang terkadang kata-kata yang diucapkan oleh guru tidak dapat dipahami oleh siswa. Hal ini dapat diakibatkan karena kata-kata yang diucapkan guru terlalu cepat ataupun tidak jelas bahkan sering dengan nada tinggi sehingga siswa terlihat ketakutan. Selain itu, tampilan beberapa media gambar yang hitam putih juga mengakibatkan anak menjadi tidak tertarik pada saat proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Hal ini terbukti ketika guru menggunakan media gambar yang memiliki banyak warna, anak terlihat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berkaitan dengan proses pembelajaran khususnya dalam penggunaan media untuk mengembangkan penguasaan kosakata maka, salah satu alternatif yang digunakan dalam mengembangkan penguasaan kosakata anak autis adalah dengan media *compact disc* interaktif (CD interaktif) atau multimedia interaktif. CD interaktif adalah suatu multimedia yang terdapat

unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi *sound*, animasi, video teks, grafis, dan bersifat interaktif (Wina Sanjaya, 2011: 221). CD interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media CD Interaktif Abacada® yang dikembangkan oleh PT Akal Interaktif tahun 2006. Peneliti sifatnya hanya menggunakan media tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata anak autisme. Penggunaan dan pemilihan media tersebut dalam penelitian ini dikarenakan belum pernah dilakukan penelitian terkait dengan media CD interaktif di Sekolah Autism Hiperaktif Putra Harapan Bunda.

Media CD Interaktif Abacada® dapat menyajikan materi secara menarik dan informatif yang dipadukan dengan unsur gambar yang di dalamnya memuat unsur suara, gambar, dan animasi disertai dialog tanya jawab interaktif, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan mudah diterima oleh siswa. Bentuk interaktif antara anak terhadap media tersebut yaitu anak dapat mengoperasikan aplikasi yang terdapat di dalam CD Interaktif Abacada® dengan menggunakan *mouse* sesuai keinginan anak dengan bimbingan dari guru. Media ini termasuk interaktif karena dalam isinya terdapat instruksi yang mengajak anak untuk menirukan ucapan/pelafalan kata yang muncul dari dalam CD Interaktif Abacada®. Selain itu, dalam mempelajari materi menggunakan media CD Interaktif Abacada® memungkinkan anak dapat belajar dan berlatih dalam suasana nyaman dan menyenangkan tanpa meninggalkan substansi yang akan dicapai, sehingga

anak tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media CD Interaktif Abacada® juga memiliki kelebihan seperti terdapat fungsi *repeat* yang dapat digunakan untuk mengulangi materi yang belum dipahami anak. Hal ini senada dengan pendapat Wina Sanjaya (2011: 222) yang mengungkapkan bahwa salah satu kelebihan media CD interaktif yaitu terdapat fungsi *repeat* yang bermanfaat untuk mengulang materi secara berulang-ulang dapat menguasai materi secara menyeluruh. Selain itu, sifatnya yang audio-visual mampu memberikan rangsangan berupa visual dan suara secara bersamaan yang dapat membantu pembentukan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Maksudnya, dengan anak melihat gambar yang ditampilkan yang disertai dengan tulisan yang menjelaskan nama gambar serta audio/suara yang menjelaskan gambar tersebut maka akan mempermudah anak untuk menerima rangsangan-rangsangan kosakata baru.

Media CD Interaktif Abacada® bersifat interaktif yang saling mempengaruhi, artinya antara pengguna (anak autis) dan program (CD Abacada®) ada hubungan timbal balik yaitu pengguna memberikan respon terhadap tampilan program kemudian program berjalan sesuai kehendak pengguna. Diharapkan dengan media CD interaktif Abacada® siswa autis mampu mengembangkan penguasaan kosaktanya menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Anak autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda memiliki penguasaan kosakata yang rendah.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran anak autis lebih menekankan pada aspek visualnya belum pada aspek audio-visual.
3. Siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, terutama jika menggunakan media gambar dengan warna hitam putih
4. Belum digunakannya media CD Interaktif Abacada® dalam pembelajaran terutama untuk proses pembelajaran penguasaan kosakata pada anak autis di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda

C. Batasan Masalah

Permasalahan pembelajaran pada siswa autis sangatlah kompleks. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dipilih pada identifikasi masalah nomor empat sebagai fokusnya, yaitu belum digunakannya media CD Interaktif Abacada® dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata pada anak autis di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah media CD Interaktif Abacada® efektif

terhadap penguasaan kosakata pada anak autis di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media CD Interaktif Abacada® untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada anak autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu media dalam pembelajaran untuk anak autis khususnya dalam mengembangkan penguasaan kosakata anak.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan dan/ menambah penguasaan kosakata pada anak autis.
- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memanfaatkan media pembelajaran CD interaktif dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah keragaman keilmuan bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus, di bidang media pembelajaran bagi anak autis.

G. Definisi Oprasional

1. Anak Autis

Anak autis merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan otak yang mengakibatkan anak memiliki masalah pada bidang atau aspek perilaku, komunikasi dan interaksi sosial. Anak autis yang dimaksud adalah anak autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda yang memiliki penguasaan kosakata yang masih rendah dengan usia enam tahun.

2. Keefektifan Media CD Interaktif Abacada®

Media CD Interaktif adalah alat bantu dalam proses pembelajaran berbentuk CD (*compact disc*) yang di dalamnya memuat unsur suara, gambar, dan animasi yang disertai dialog tanya jawab yang interaktif, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan mudah diterima oleh siswa. Media CD interaktif yang digunakan yaitu CD Interaktif Abacada® yang dikembangkan oleh PT. Akal Interaktif tahun 2006. Peneliti sifatnya hanya menggunakan media tersebut sebagai alat bantu dalam mengembangkan penguasaan kosakata.

Keefektifan adalah kemampuan mencari sumber yang ada (media) dan memanfaatkannya secara tepat dalam mencapai tujuan atau pemanfaatan sarana (media) secara tepat guna untuk memperoleh hasil maksimal sesuai dengan tujuannya. Media CD Interaktif Abacada® dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media CD Interaktif Abacada® kemampuan anak dalam penguasaan kosakata bertambah menjadi lebih baik jika dibandingkan sebelum menggunakan media CD

interaktif. Hal ini dapat diketahui ketika hasil intervensi atau perlakuan menggunakan CD interaktif lebih baik jika dibanding dengan hasil pada saat *baseline*.

3. Kemampuan Penguasaan Kosakata

Kemampuan penguasaan kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman dan mengingat sejumlah pembendaharaan kosakata jenis kata benda Bahasa Indonesia, dengan pola: dua suku kata, tiga suku kata, kata dengan dengung dan kata berulang dengan indikator keberhasilan mencapai 70 dari materi yang diberikan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian tentang Anak Autis

1. Pengertian Anak Autis

Terdapat banyak definisi dari para ahli mengenai anak autis. Rudy Sutadi (2000: 33) menyatakan autis adalah gangguan perkembangan berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain. Sedangkan menurut Yosfan Azwandi (2005: 43) autis adalah gangguan perkembangan otak yang mengakibatkan hambatan dalam berkomunikasi (verbal ataupun nonverbal), hambatan pada interaksi sosial, pola perilaku *repetitive* dan resistensi terhadap perubahan pada rutinitas.

Daniel Muijs dan David Reynolds (2008: 237) menyatakan autisme adalah disabilitas perkembangan neurobiologis yang mempengaruhi kemampuan orang untuk berkomunikasi, memahami bahasa dan berinteraksi dengan orang lain. Pendapat lain menyatakan bahwa autisme adalah suatu bentuk ketidakmampuan dan gangguan perilaku yang membuat penyandanganya lebih suka menyendiri (Prasetyono, 2008: 5)

Menurut Catherine Lord and James P. McGee (2001: 1) berpendapat bahwa:

Autistic spectrum disorders are present from birth or very early indevelopment and affect essential human behaviors such as social interaction, the ability to communicate ideas and feelings, imagination, and the establishment of relationships with others. Although precise neurobiological mechanisms have not yet been established, it is clear that autistic spectrum disorders reflect the operation of factors in the developing brain.

Pendapat di atas dapat diartikan bahwa autisme muncul sejak lahir atau sangat dini dalam perkembangan yang mempengaruhi perilaku alami manusia seperti interaksi sosial, kemampuan mengkomunikasikan ide dan perasaan, imajinasi, dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat ditegaskan bahwa anak autisme merupakan anak yang memiliki gangguan perkembangan pada fungsi otak sehingga mengakibatkan terjadinya hambatan dalam tiga aspek pokok yaitu komunikasi, interaksi sosial dan perilaku.

2. Karakteristik Anak Autisme

Karakteristik anak autisme dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang permasalahan yang ada pada anak, baik dari permasalahan pada aspek komunikasi, permasalahan pada aspek perilaku maupun permasalahan pada aspek perilaku sosial. Depdiknas dalam Abdul Hadis (2006: 46) menjelaskan bahwa masalah/gangguan anak autisme pada aspek komunikasi atau bahasa ditunjukkan dengan karakteristik yang nampak berupa: perkembangan bahasa lambat atau sama sekali tidak ada, kata-kata yang diucapkan tidak sesuai artinya, mengoceh secara berulang dengan bahasa yang tidak dimengerti oleh orang lain, bicara tidak digunakan sebagai alat komunikasi, lebih sering meniru (meniru) kata-kata yang diucapkan orang lain.

Pendapat serupa juga disampaikan oleh Setiati (2007: 3) yang menjelaskan bahwa pada umumnya anak autisme mempunyai permasalahan pada aspek komunikasi baik komunikasi verbal ataupun nonverbal yang

ditandai dengan: perkembangan bahasa yang lamban atau tidak ada sama sekali, bicara tidak dipakai sebagai alat berkomunikasi, membeo (*echolalia*) dan mengoceh tanpa arti secara berulang-ulang. Pendapat lain menjelaskan bahwa jika ditinjau dari segi bahasa anak autis mengalami *echolalia* (mengulang-ulang kata), tidak mampu berbahasa verbal maupun nonverbal (Mirza Maulana, 2008: 12).

Berdasarkan beberapa penjelasan ahli di atas maka dapat ditegaskan bahwa jika ditinjau dari aspek bahasa anak autis memiliki karakteristik berupa: perkembangan bahasa yang lambat dan/ tidak berkembang sama sekali, jika dapat berbicara tidak digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, membeo (*echolalia*) dan bahasa yang digunakan sulit untuk dipahami orang lain.

B. Kajian tentang Hakikat Penguasaan Kosakata

1. Pengertian Kosakata

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang tersebut. Burhan Nurgiyanto (2010: 338) berpendapat bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Maka dari itu, penguasaan kosakata merupakan bagian dari penguasaan bahasa. Jika seseorang menguasai bahasa berarti orang tersebut menguasai kosakata. Penguasaan kosakata yang ada pada diri

seseorang dimulai sejak masih bayi dan ketika mampu merespon kata yang diucapkan orang lain.

Menurut Gorys Keraf (2008: 80) kosakata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki seseorang yang akan menimbulkan reaksi bila dibaca atau didengar. Dijelaskan pula bahwa reaksi bahasa adalah mengenal bentuk bahasa itu dengan konsekuensinya yaitu memahami maknanya dan melakukan tindakan-tindakan sesuai dengan amanat kata itu. Sedangkan menurut Linda Diamond dan Linda Gutlohn (2006) *vocabulary is the knowledge of words and word meaning*, yang dapat diartikan bahwa kosakata adalah penguasaan tentang kata dan makna.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditegaskan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang yang memiliki arti atau makna. Kata yang memiliki makna ini berarti bahwa kata-kata yang diucapkan dapat dipahami oleh orang lain maupun orang yang mengucapkan kata tersebut.

2. Tahap Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata seseorang akan baik secara kualitas maupun kuantitas sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Seorang anak akan memiliki kosakata baik dan banyak apabila sering dilatih dan diajarkan oleh orang tuanya sejak usia dini. Usia dini merupakan kesempatan yang baik untuk menanamkan kosakata yang banyak kepada anak, bahkan bisa diajarkan kosakata dalam tiga jenis bahasa sekaligus, asalkan prosesnya berjalan dengan maksimal, teratur dan terstruktur.

Gorys Keraf (2008: 65) mengemukakan mengenai tahap penguasaan kosakata yang dialami oleh seseorang, yaitu sebagai berikut:

- a. Masa kanak-kanak
Pada tahap ini penguasaan kosakata anak ditekankan pada kesanggupan mengungkapkan gagasan yang konkret, terutama kosakata baru yang ada di lingkungan sekitarnya.
- b. Masa remaja
Tahap ini terjadi proses karena secara sadar anak belajar untuk menguasai bahasanya dan memperluas kosakatanya.
- c. Masa dewasa
Penguasaan kosakata pada masa ini semakin mantap, karena sudah timbul kesadaran untuk mengenal dan mempelajari katakata baru.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat ditegaskan bahwa penguasaan kosakata seseorang secara kualitas dan kuantitas dipengaruhi oleh keberhasilan dari setiap tahap perkembangan penguasaan kosakata yang dilaluinya. Kosakata yang dimiliki oleh seseorang akan berkembang jika penanganan atau pendidikan yang diberikan sesuai dan mendukung proses pembelajaran kosakata. Terlebih untuk pendidikan bagi anak autis yang pada dasarnya memiliki hambatan dalam berkomunikasi, sehingga pembelajaran kosakata sangat berperan penting dalam pendidikan bagi anak autis.

3. Cara Meningkatkan Kosakata

Guru perlu memperhatikan beberapa metode atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran kosakata yang diberikan kepada siswa dengan tujuan anak dapat menangkap pembelajaran kosakata dengan cepat dan mudah. Menurut Nation (dalam Suharno, 2008: 4) ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam menjelaskan kosakata:

- a. Penjelasan hendaknya sederhana dan ringkas, tidak perlu berbelit-belit.
- b. Kosakata baru dapat dikaitkan dengan kosakata yang sudah dipelajari dengan menunjukkan pola atau analogi.
- c. Penjelasan disajikan secara lisan dan tertulis.
- d. Perhatian dicurahkan pada kata-kata yang bagian-bagiannya sudah diketahui.
- e. Siswa diberi tahu bahwa kata-kata yang dipelajari adalah kata-kata penting untuk berkomunikasi.
- f. Penjelasan hendaknya tidak menggunakan kata sulit lainnya

Menurut Hatch dan Brown (dalam Suharno, 2008: 4) ada lima langkah dalam menguasai kosakata yaitu *encountering new words*, *getting the word form*, *getting the word meaning*, *consolidating word form and meaning in memory*, dan *using the word*. Hal tersebut dapat diartikan 1) siswa menemukan kata baru; 2) siswa memperhatikan ejaan dan ucapannya; 3) siswa memahami makna kata; 4) siswa menyatukan bentuk dan makna kata dalam ingatan; 5) siswa menggunakan kosakata yang dikuasainya sebagai sarana berkomunikasi.

Pendapat lain mengenai cara memperluas kosakata disampaikan oleh Gorys Keraf (2008: 67) yaitu: melalui proses belajar, melalui konteks, melalui kamus, kamus sinonim dan thesaurus, dan dengan menganalisis kata-kata.

a. Proses belajar

Perluasan kosakata melalui proses belajar dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan, guru/tenaga pendidik berperan aktif dalam mengembangkan penguasaan kosakata.

b. Konteks

Perluasan kosakata melalui konteks merupakan cara seseorang untuk memahami makna kata baik lisan maupun tertulis sesuai dengan pokok bahasan. Dalam sebuah bahasa satu kata dapat memiliki makna yang berbeda tergantung dari isi percakapan atau isi bacaan yang ada. Contoh: kata *bisa* dapat berarti *bisa ular* atau *bisa* yang berarti *dapat melakukan*.

c. Kamus, kamus sinonim, dan tesaurus

Kamus merupakan sebuah buku referensi yang memuat daftar kosakata yang terdapat dalam sebuah bahasa, yang disusun secara alfabetis. Sebuah kamus sinonim bermanfaat sebagai pelengkap untuk kamus biasa. Sedangkan tesaurus adalah sebuah khasanah kata untuk keperluan sendiri yang disusun berdasarkan kehendak pemakainya.

d. Menganalisis kata

Cara lain untuk memperluas perbendaharaan kata adalah dengan menganalisis sebuah kata, yaitu melakukan analisis terhadap bagian-bagian kata berdasarkan akar kata dan prefiks.

Berdasarkan pemaparan di atas, banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan dan mengembangkan kosakata pada anak autis. Pertama yaitu dengan menyusun kata awal yang sering dijumpai (didengarkan dan akan digunakan) oleh anak yang kemudian diajarkan secara bertahap, berkesinambungan dan berulang sesuai dengan konteksnya. Kedua, berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh

anak autis yang sangat kompleks berkenaan dengan gangguan komunikasi, bahasa, kognisi dan sosial emosi, maka diperlukan media sebagai alat untuk menarik dan mengarahkan perhatian anak. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media CD Interaktif Abacada® berbasis audio-visual sehingga dapat mengoptimalkan indera penglihatan sekaligus indera pendengaran secara bersamaan.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Kosakata

Kosakata dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu kosakata dasar dan kosakata serapan. Kosakata dasar adalah kata-kata yang merupakan perbendaharaan dasar sesuatu bahasa, tidak mudah berubah dan sedikit sekali kemungkinan diambil dari bahasa lain, sedangkan kosakata serapan adalah kosakata yang dapat berubah dan merupakan serapan dari bahasa asing (Henry G. Tarigan, 1985: 197).

Kata dalam Bahasa Indonesia dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis kata, seperti kata kerja, kata benda, kata sifat, kata sapaan, kata bilangan, kata tanya, kata ganti, kata penghubung, atau kata keterangan. Khusus untuk penelitian ini, kosakata yang dikembangkan adalah kosakata benda. Kata benda atau nomina adalah semua kata yang menunjukkan benda atau sesuatu yang dibendakan (Aristoteles dalam Iyo Mulyono, 2013: 18)

Abdul Chaer (2006: 87) mengatakan bahwa kata benda ada tiga macam, yaitu sebagai berikut: 1) Kata benda yang jumlahnya dapat dihitung, seperti kata yang menyatakan: orang, menyatakan hewan,

tumbuhan, alat, pekakas, benda alam, proses, dan menyatakan hasil (seperti jawatan atau karangan); 2) Kata benda yang jumlahnya tidak terhitung; 3) Kata benda yang menyatakan nama khas, di depan kata benda ini tidak dapat diletakkan kata bilangan, seperti: Jakarta, Bali, Eropa atau Galunggung.

Ruang lingkup kosakata yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum yang dibuat dan digunakan di sekolah. Standar kompetensinya adalah melakukan komunikasi dua arah dengan kalimat sederhana, sedangkan untuk kompetensi dasarnya adalah identifikasi kosakata benda. Pengembangan penguasaan kosakata yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperbanyak penguasaan kosakata anak autis sehingga dapat membantu anak dalam berkomunikasi. Fokus kosakata yang dikenalkan meliputi kata dengan pola dua suku kata, kata dengan pola tiga suku kata, kata dengan dengung dan kata dengan pola berulang. Kata-kata yang dikenalkan yaitu kata-kata yang mudah dimengerti anak, serta mudah ditemui bentuk konkretnya.

5. Kajian tentang Evaluasi Penguasaan Kosakata pada Siswa Autis

Kemampuan siswa autis dalam penguasaan kosakata dapat diketahui dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat tingkat pencapaian dan penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional dalam bentuk hasil belajar yang

diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya atau proses belajar mengajar (Nana Sudjana, 2010: 2). Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan.

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan tersebut, maka perlu diadakan tes. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 2009: 53). Tes yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata pada siswa autis. Hasil dari tes akan digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian kemampuan siswa autis dalam penguasaan kosakata.

Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menggunakan media CD Interaktif Abacada® selama proses pembelajaran serta peran media CD Interaktif Abacada® dalam membantu siswa untuk memperbanyak penguasaan kosakatanya. Ranah evaluasi hasil belajar yang digunakan mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Lorin Anderson and David Karthwohl (2010: 22) penilaian aspek kognitif meliputi:

- a. Tingkat pengetahuan, siswa diminta untuk mengingat kembali berbagai informasi pengetahuan yang telah diterima sebelumnya, aktivitas pada tahap pengetahuan antara lain menyebutkan, menunjukkan, mengklasifikasikan

- b. Tingkat pemahaman, siswa diminta untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri, aktivitas siswa pada tahap pemahaman antara lain merangkum, memaknai, membandingkan, mencirikan, dan menerangkan
- c. Tingkat penerapan, siswa diminta menerapkan informasi yang telah dipelajari dalam situasi baru dalam kehidupan, aktivitas siswa antara lain menerapkan, menyelidiki, mensimulasikan
- d. Tingkat analisis, siswa diminta membedakan suatu konsep untuk memeriksa setiap komponen dalam membuat kesimpulan, aktivitas siswa dalam tahap ini antara lain menganalisis, menelaah, menyimpulkan
- e. Tingkat mengevaluasi, kemampuan siswa dalam mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar, aktivitas siswa dalam tahap ini antara lain menilai, menyimpulkan, dan mengkritik
- f. Tingkat mencipta kemampuan siswa memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren untuk membuat suatu produk yang baru.

Pada penelitian ini peneliti hanya membatasi pada tahap pengetahuan. Sedangkan penilaian pada ranah afektif menurut Karthwohl (dalam Mimin Haryati, 2008: 37) terbagi dalam lima kategori yakni menerima (*receiving*), tanggapan (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi, karakterisasi. Lebih lanjut dibahas sebagai berikut:

- a. *receiving* merupakan sikap siswa untuk menerima dan memperhatikan suatu fenomena khusus dalam pengetahuan;
- b. *responding*, sikap partisipasi aktif siswa dalam memberikan tanggapan atas fenomena yang didapatkan;
- c. *valuing*, sikap internalisasi siswa terhadap penilaiannya terhadap suatu fenomena;
- d. organisasi merupakan sistem pembentukan internal siswa yang konsisten;
- e. karakterisasi yaitu sikap untuk mengendalikan perilaku siswa hingga menjadi pola hidup.

Penilaian ranah afektif dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap menerima dan menanggapi. Sedangkan penilaian pada ranah psikomotor menurut M. Chabib Thoha (2003: 30) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Persepsi, mengenal obyek dengan menggunakan pengamatan indera;
- b. Kesiapan, kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan aktivitas;
- c. Respon terbimbing, melakukan gerakan imitasi ataupun aktivitas dengan bimbingan dari orang lain;
- d. Mekanisme, melakukan suatu rangkaian kegiatan dengan lancar karena sudah terlatih;
- e. Respon kompleks, gerakan kompleks yang terdiri dari berbagai elemen keterampilan pengelolaan aktivitas motorik.

Penilaian ranah psikomotor pada penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dibatasi pada tahap persepsi, kesiapan dan respon terbimbing. Tiap-tiap ranah akan disusun dalam kisi-kisi instrument observasi penggunaan media CD Interaktif Abacada®. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui peran media CD Interaktif Abacada® dapat membantu siswa untuk memperbanyak penguasaan kosakatanya.

C. Kajian Tentang Media *Compact Disk* Interaktif Abacada®

1. Hakikat Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman, dkk. (2005: 6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lematenggo (2011: 122) media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Maka dari itu, media pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu penyampaian segala informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha guru untuk membuat pelajaran lebih konkret, lebih nyata, dan lebih menyenangkan, sehingga peran media dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Wina Sanjaya (2011: 208) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk: menangkap suatu obyek atau

peristiwa-peristiwa tertentu, menambah gairah dan motivasi belajar siswa, dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan dan dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal konkrit sampai hal yang abstrak. Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut maka dalam proses pembelajaran bagi anak autis juga dibutuhkan peran media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2. Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Menurut Daryanto (2010: 157) kriteria atau pertimbangan pemilihan media harus sesuai dengan: 1) tujuan yang ingin dicapai; 2) karakteristik siswa; 3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan; 4) keadaan lingkungan setempat; 5) luas jangkauan yang ingin dilayani. Pendapat lain menyebutkan bahwa kriteria dalam memilih media diantaranya: 1) kesesuaian dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; 2) kemudahan memperoleh media; 3) harga atau biaya (efektivitas biaya dalam jangka waktu lama); 4) kemampuan guru untuk menggunakan dalam proses pembelajaran (Yosfan Azwandi, 2007: 104)

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 4) kriteria dalam memilih media perlu memperhatikan hal-hal berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- c. Kemudahan memilih media.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- e. Ketersediaan waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Berdasarkan pemaparan mengenai pertimbangan memilih media pembelajaran di atas dapat ditegaskan bahwa dalam memilih media pembelajaran terdapat hal-hal yang harus dipertimbangkan diantaranya 1) penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai; 2) mudah untuk digunakan baik untuk guru maupun bagi siswa; 3) sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Media CD Interaktif untuk Anak Autis

CD interaktif merupakan salah satu bentuk multimedia interaktif. Wina Sanjaya (2011: 221) mengemukakan bahwa CD interaktif adalah suatu multimedia yang terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi *sound*, animasi, video, teks, grafis dan bersifat interaktif. Pengertian yang sama diungkapkan oleh Arsyad Azhar (2006: 171) yang mengemukakan multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi untuk menampilkan informasi pesan atau isi pelajaran. Sani Susangka, (2012: 19) CD interaktif merupakan suatu multimedia yang terdapat unsur-unsur multimedia seperti *sound*, animasi, video, teks, grafis, dan bersifat interaktif yang dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*).

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditegaskan bahwa CD interaktif adalah kombinasi dari berbagai media baik berupa teks, grafik, suara, animasi dan video ke dalam sebuah tampilan yang memberikan kebebasan untuk siswa mengarahkan, berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan media tersebut. Disebutkan pula bersifat interaktif yang

saling mempengaruhi, yang artinya antara pengguna (*user*) dan media (program) ada hubungan timbal balik, yaitu pengguna memberikan respon terhadap permintaan atau tampilan program, kemudian program berjalan sesuai dengan kehendak pengguna. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini menggunakan CD interaktif yang berjudul Abacada®, yaitu produk berbasis multimedia yang mencakup elemen teks, grafik, gambar, video, suara dan animasi yang memiliki unsur interaktif yang disimpan di dalam CD atau *compact disk*.

4. Kelebihan Media CD Interaktif

Menurut Wina Sanjaya (2011: 222) kelebihan media CD interaktif dalam pembelajaran diantaranya; dapat membimbing siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik, siswa dapat belajar secara mandiri dan terdapat fungsi *repeat* sehingga materi dapat diulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 109) kelebihan dari media CD interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Menyajikan obyek belajar secara nyata/konkrit.
- b. Dapat menarik perhatian siswa karena sifatnya yang audio-visual.
- c. Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak jenuh.
- d. Pembelajaran lebih terkesan sehingga menambah daya tahan ingatan tentang obyek belajar yang dipelajari siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas dapat ditegaskan bahwa CD interaktif khususnya media CD Interaktif Abacada® yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya, 1) Sifatnya yang audio-visual dapat lebih menarik perhatian siswa; 2) siswa dapat belajar mandiri; 3) terdapat fungsi *repeat* (mengulang), sehingga proses pembelajaran dapat diulang-ulang sampai materi dapat dikuasai secara maksimal.

Kelebihan yang ditunjukkan CD Interaktif Abacada® di atas menunjukkan bahwa media tersebut cocok bagi anak autisme karena bersifat *audiovisual* sesuai dengan karakter anak autisme yang membutuhkan beberapa modalitas alat indera untuk menerima informasi. Menurut Yosfan Azwandi (2007:172) media *audio-visual* mampu memberikan rangsangan *visual* dan suara secara bersamaan yang akan membantu membentuk pemahaman yang akurat bagi anak. Dengan demikian, CD interaktif ini dapat meningkatkan perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar.

5. Cara Penggunaan CD Interaktif Abacada® dalam Pembelajaran bagi Anak Autis

Di dalam buku panduan penggunaan CD Interaktif Abacada® (2006) secara umum CD Interaktif Abacada® memiliki empat menu utama yaitu rumah kaca, rumah pohon, taman bermain dan perpustakaan. Tiap-tiap menu memiliki fungsi aplikasi dan peranan berbeda-beda yang telah disusun berdasarkan tahap-tahap kemampuan mulai dari yang termudah hingga yang tersulit.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

a. Rumah Kaca

Menu ini merupakan tahap awal untuk membimbing anak belajar membaca yang dimulai dari kata sederhana (dua sampai tiga suku kata), kata dengan bunyi sengau (ng), kata berulang, dan kata-kata yang sulit.



Gambar 2. Tampilan Rumah Kaca

b. Rumah Pohon

Menu rumah pohon merupakan tahap kedua anak belajar membaca, yaitu anak belajar mengenal huruf dan penerapannya. Anak dapat memulai membuka huruf tertentu tanpa harus berurutan.



Gambar 3. Tampilan Rumah Pohon

c. Taman Bermain

Menu taman bermain merupakan menu yang menyajikan materi untuk anak membaca kalimat sederhana yang terdiri dari tiga kata.



Gambar 4. Tampilan Taman Bermain

d. Perpustakaan

Menu perpustakaan merupakan menu terakhir pada CD Interaktif Abacada®. Pada menu terakhir ini anak dikenalkan pada tahap-tahap belajar menulis. Tahapan ini dimulai dengan berlatih membuat garis lurus, garis lengkung dan garis miring yang

kemudian dilanjutkan melatih menulis huruf dan berlanjut ke suku kata.



Gambar 5. Tampilan Perpustakaan

Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan menu rumah kaca untuk mengembangkan penguasaan kosakata pada anak autis. Pada menu rumah kaca ini terdapat beberapa menu yang digambarkan dengan menggunakan simbol gambar buah-buahan. Pada setiap simbol terdapat sejumlah kata-kata beserta gambar dan lafal pengucapannya.

Langkah-langkah penggunaan media CD Interaktif Abacada® adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengenalkan media CD Interaktif Abacada® kepada siswa dengan memperlihatkan, menjelaskan dan meminta siswa untuk memegang tiap-tiap alat/media yang akan digunakan.
- b. Siswa diperkenalkan dan diajarkan menggunakan *mouse* (klik kiri dan klik kanan).
- c. Siswa dibimbing untuk mencoba klik kiri pada *mouse*.
- d. Guru membimbing siswa masukkan CD Interaktif Abacada® ke dalam *CD-ROM* pada laptop untuk dapat menjalankan aplikasi.

- e. Guru membimbing siswa untuk menggunakan *mouse* dan mengklik berbagai aplikasi yang akan dijalankan selama proses pembelajaran.
- f. Siswa memilih dan mengklik menu aplikasi rumah kaca kemudian mengoperasikan aplikasi di dalamnya dengan bimbingan guru.
- g. Siswa mengklik gambar-gambar yang ada pada menu tersebut sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.
- h. Guru membimbing siswa untuk menirukan ucapan/pelafalan kata dari setiap *slide* gambar yang muncul. Pada tiap pertemuan terdiri dari 10 *item* yang tiap pertemuan dibagi berdasarkan pola suku katanya. Pada pertemuan I dengan pola kata dua suku kata, pertemuan II dengan pola tiga suku kata, pertemuan III dengan pola kata yang terdapat bunyi dengung, pertemuan IV dengan pola kata berulang, pertemuan V dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata, pertemuan VI dengan pola kata dengan dengung dan kata berulang.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang CD interaktif sebagai media pembelajaran telah dilakukan oleh Nur Nugraheni dengan hasil menunjukkan bahwa penggunaan CD interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak autisme di SLB Tunas Sejahtera. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan sebesar 60% pada tes kemampuan awal menjadi 83,75% pada tes pasca tindakan (*post-test*) siklus I kemudian menjadi 92,50% pada tes pasca tindakan siklus II. Hasil tes pasca tindakan

(*post-test*) siklus II menunjukkan bahwa persentase skor yang diperoleh subyek sebesar 92,50% (Nur Nugraheni, 2014: 103).

Sany Susangka (2012: 89), hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa VCD Interaktif efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPS “Pengenalan Alat Transportasi” anak tunagrahita tipe ringan di SLB Negeri Temanggung. Hal ini ditunjukkan perbandingan kenaikan hasil *post-test* dibanding dengan skor *pre-test* setelah diberi perlakuan menggunakan VCD interaktif. Presentase kenaikan hasil belajar siswa pada penelitian ini sebesar 60%.

Berdasarkan kedua penelitian di atas menunjukkan presentase peningkatan yang signifikan. Mengacu pada hasil penelitian tersebut maka penulis ingin mengadakan penelitian tentang keefektifan media CD Interatif Abacada® untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda.

E. Kerangka Pikir

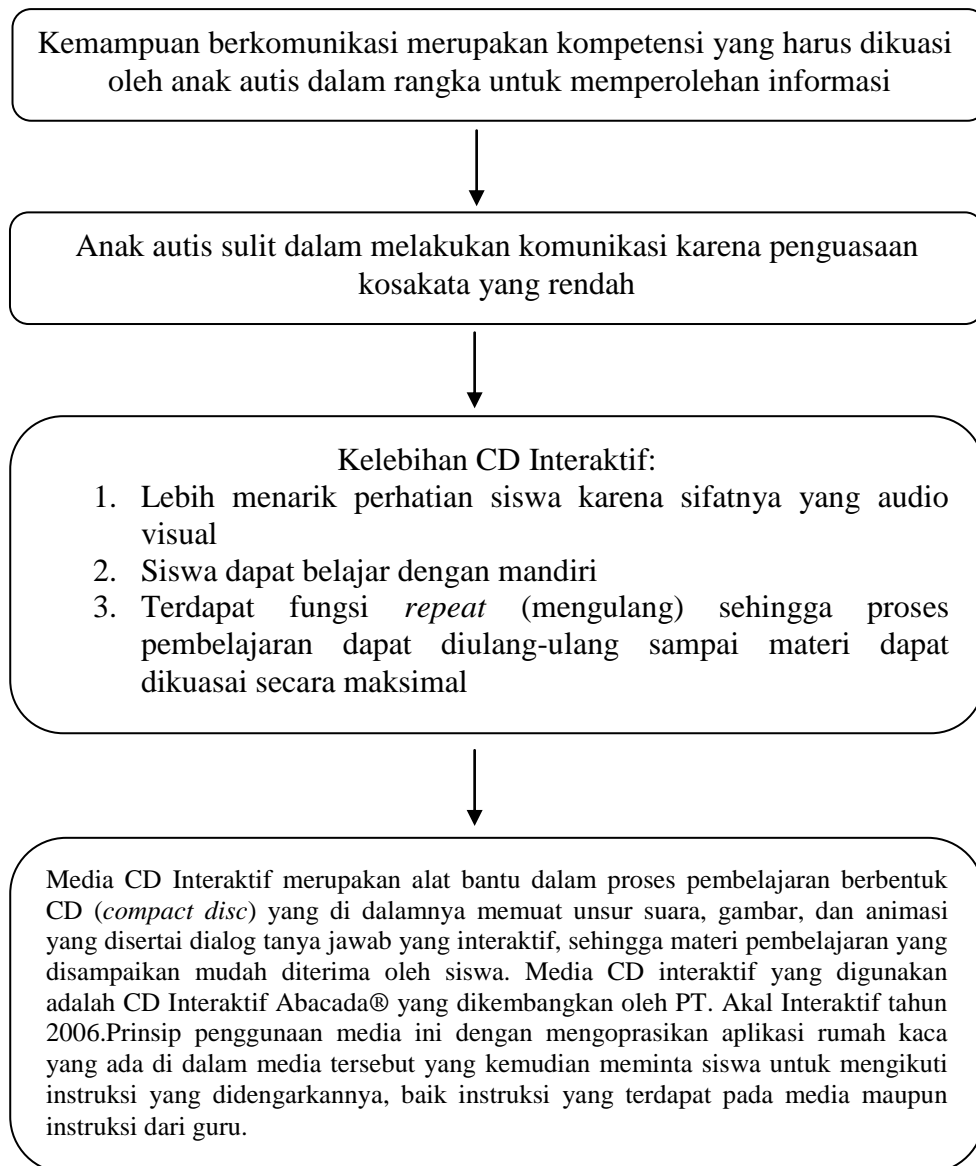
Penguasaan kosakata merupakan komponen penting untuk melakukan komunikasi, rendahnya penguasaan kosakata pada anak autis menyebabkan anak kesulitan dalam proses komunikasi dan sosialisasi dengan lingkungan sehingga informasi yang didapatkannya kurang. Jika perolehan informasi kurang, maka perkembangan anak juga semakin tertinggal. Berdasarkan alasan tersebut, maka anak autis perlu dikembangkan penguasaan kosakatanya sebagai penguatan awal untuk berbahasa dalam rangka untuk memperlancar melakukan komunikasi.

Penelitian ini menggunakan media CD interaktif sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa autis dalam mengembangkan kemampuan penguasaan kosakatanya. Alasan pemilihan media ini karena media ini merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran berbentuk CD (*compact disc*) yang di dalamnya memuat unsur suara, gambar, dan animasi yang disertai dialog tanya jawab yang interaktif, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan mudah diterima oleh siswa. Media CD interaktif yang digunakan adalah CD Interaktif Abacada® yang dikembangkan oleh PT. Akal Interaktif tahun 2006. Peneliti sifatnya hanya menggunakan media tersebut sebagai alat bantu dalam mengembangkan penguasaan kosakata.

Penggunaan CD Interaktif Abacada® dalam proses pembelajaran kosakata memungkinkan anak autis dapat belajar dengan melihat objek atau gambar secara langsung dan mendengarkan efek suara yang dihasilkan (penyebutan nama gambar), sehingga pikiran anak akan mempersepsikan gambar atau objek yang dilihat. Selain itu, objek atau gambar di dalam CD Interaktif Abacada® ini berisikan tulisan dan suara yang menerangkan nama dari masing-masing gambar yang memungkinkan anak dapat mengingat dan mengucapkan nama dari gambar. Dengan mengetahui gambar dan dapat mengucapkan nama dari gambar maka secara tidak langsung kemampuan penguasaan kosakata anak autis dapat dikatakan bertambah. Prinsip penggunaan media ini dengan mengoprasikan aplikasi rumah kaca yang ada di dalam media tersebut yang kemudian meminta siswa untuk mengikuti

instruksi yang didengarkannya, baik instruksi yang terdapat pada media maupun instruksi dari guru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media CD interaktif terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda. Media CD interaktif dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media CD interaktif kemampuan anak dalam penguasaan kosakata bertambah menjadi lebih baik jika dibandingkan sebelum menggunakan media CD interaktif. Alur kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6. Alur Kerangka Pikir Penelitian

F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan media CD Interaktif Abacada® efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak autis di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipergunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh data dengan melihat dampak dari suatu *treatment* dalam penerapan CD Interaktif Abacada® terhadap kemampuan penguasaan kosakata anak autis di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR).

Juang Sunanto (2009: 1) mendeskripsikan penelitian dengan subyek tunggal sebagai penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subyek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu pada subyek tunggal. Penelitian dengan subyek tunggal atau SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan mengenai tingkah laku subyek secara perorangan.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan rancangan A-B, yang terdiri dari fase baseline dan fase intervensi guna mengetahui pengaruh dari *treatment* atau variabel bebas yang diberikan pada variabel terikat. Alasan peneliti memilih desain A-B dalam penelitian ini adalah karena hasil pembelajaran akademik bersifat menetap, seperti yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri (2002: 16) bahwa salah satu ciri-ciri belajar adalah perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara (menetap), sehingga

tidak perlu adanya tindakan pengulangan kondisi *baseline* guna melihat hubungan timbal balik antara variabel terikat dan variabel bebas.

Tawney dan Gast dalam Juang Sunanto(2006: 43) dalam menerapkan pola desain A-B, terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan perilaku sasaran (*target behavior*) dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur secara akurat;
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil;
3. Memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi intervensi stabil;
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai level dan trend data menjadi stabil;
5. Menghindari mengambil kesimpulan adanya hubungan fungsional (sebab akibat) antara variabel terikat dengan variabel bebas.

Berikut ini merupakan rancangan dari desain penelitian *Single Subject Research* pada penelitian ini sebagai berikut (Nana Syaodih S., 2009: 212):

| | | | | | | |
|-------------|---|---|---|---|---|---|
| | X | X | X | X | X | X |
| O O O O O O | O | O | O | O | O | O |
| A | B | | | | | |

Bagan 1. Desain A-B yang Digunakan dalam Penelitian

Keterangan bagan 1:

O : simbol aktivitas pengukuran

X : simbol pelaksanaan perlakuan atau intervensi

A (*baseline*) : periode melakukan pengukuran kondisi subyek tanpa perlakuan atau intervensi dilakukan selama tiga hari hingga diperoleh data yang stabil.

B (intervensi): periode diberikannya perlakuan atau intervensi dan disertai dengan kegiatan pengukuran terhadap perilaku atau kondisi subyek yang dilakukan selama enam kali sesi intervensi. Intervensi dilakukan setelah A (*baseline*) diperoleh data yang stabil.

Adapun rincian rencana pelaksanaan penelitian subyek tunggal dengan desain penelitian A-B yakni:

1. A (*Baseline*)

Pada kondisi *baseline* (A), diadakan tes sebelum pemberian perlakuan selama satu minggu dalam tiga kali pertemuan dengan waktu 35 menit tiap pertemuan. Tes ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata anak. Pada sesi ini dilakukan tes unjuk kerja, anak diminta menunjukkan dan menyebutkan 10 *item* pada tiap sesi nama gambar benda yang terpola berdasarkan suku katanya (dua suku kata, tiga suku kata, kata dengan dengung dan kata berulang).

2. B (Perlakuan/Intervensi)

Pada tahap intervensi atau perlakuan dilaksanakan selama satu minggu sebanyak enam kali pertemuan, pada tiap pertemuan dilakukan selama 35-45 menit. Intervensi dilakukan oleh peneliti dengan

menggunakan CD Interaktif Abacada®. Adapun langkah-langkah pelaksanaan intervensi pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

- 1) Mengucapkan salam untuk membuka pelajaran dan berdoa bersama dengan siswa.
- 2) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana, contoh: identitas siswa (nama lengkap, nama panggilan, nama kedua orang tua), keadaan/kabar siswa, dan kegiatan yang sudah dilakukan siswa dengan tujuan untuk melatih siswa berkomunikasi dua arah.

b. Kegiatan inti

- 1) Siswa mengoprasikan CD Interaktif Abacada® menggunakan laptop dengan bantuan dari guru. Guru membantu memegang tangan siswa ketika memasukkan CD ke dalam *CD-Room*.
- 2) Siswa memilih dan mengklik menu aplikasi rumah kaca kemudian mengoprasikan aplikasi di dalamnya. Guru membimbing siswa memegang *mouse* dengan memegang tangan siswa.
- 3) Siswa mengklik gambar-gambar yang ada pada menu tersebut sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.
- 4) Siswa menirukan ucapan/pelafalan kata dari setiap *slide* gambar yang muncul. Guru membimbing siswa menirukan dengan meminta siswa mengamati bibir guru sambil melatih konsentrasi

siswa dalam belajar kontak mata agar lebih fokus memperhatikan dalam belajar.

- 5) Guru meminta siswa menunjukkan gambar yang disebutkan oleh guru dengan cara siswa mengklik gambar tersebut.
- 6) Guru meminta siswa mengucapkan nama gambar yang ditunjukkan oleh guru.
- 7) Pada tiap pertemuan terdiri dari 10 *item* yang tiap pertemuan dibagi berdasar pola suku katanya. Pada pertemuan I dengan pola kata dua suku kata, pertemuan II dengan pola tiga suku kata, pertemuan III dengan pola kata yang terdapat bunyi dengung, pertemuan IV dengan pola kata berulang, pertemuan V dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata, pertemuan VI dengan pola kata dengan dengung dan kata berulang.

c. Kegiatan penutup

- 1) Guru mengulas rangkaian kegiatan belajar, siswa diminta menyebutkan dan menunjukkan gambar-gambar dalam materi CD Interaktif Abacada® untuk menguatkan ingatan siswa.
- 2) Menutup proses pembelajaran dengan berdoa dan merapikan tempat belajar.

C. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda Wates. Sekolah ini beralamatkan di Dusun Kedungdowo, Kelurahan

Wates, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo, Provinsi D.I. Yogyakarta.

Adapun pertimbangan pemilihan tempat penelitian adalah :

- a. Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda ini terdapat siswa autis dengan penguasaan kosakata yang rendah.
- b. Sekolah tersebut merupakan sekolah rintisan baru sehingga media yang digunakan untuk mengembangkan penguasaan kosakata anak autis masih terbatas dengan menggunakan media gambar dan media benda nyata.
- c. Belum digunakannya CD Interaktif Abacada® untuk mengembangkan penguasaan kosakata anak autis di sekolah tersebut.

D. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 01. Waktu dan Kegiatan Penelitian

| Waktu Penelitian | Kegiatan Penelitian |
|-------------------------|--|
| Minggu I | Melakukan tes kemampuan awal penguasaan kosakata siswa (<i>baseline I</i>) |
| Minggu II | Melaksanakan treatment/intervensi/perlakuan dan pengukuran hasil belajar |

E. Subyek Penelitian

Subyek yang dipilih merupakan salah satu siswa autis berjenis kelamin laki-laki dengan usia 6 tahun kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda.

F. Variabel Penelitian

Penelitian dengan eksperimen subyek tunggal tentang penggunaan CD Interaktif Abacada® terhadap penguasaan kosakata anak autis, terdapat dua variabel yang menjadi obyek penelitian. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan) yakni: penggunaan CD Interaktif Abacada®.
2. Variabel terikat (dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama *target behavior* atau perilaku sasaran) yakni: penguasaan kosakata benda pada anak autis.

Juang Sunanto (2006: 15) menjelaskan bahwa “dalam penelitian eksperimen dengan subyek tunggal perilaku sasaran sebagai variabel terikat dapat diobservasi atau diukur dari beberapa jenis ukuran, yakni frekuensi, *rate*, prosentase, durasi, latensi, *magnitude*, dan *trial*”. Adapun pada penelitian ini pengukuran perilaku pada variabel terikat diukur dengan jenis ukuran frekuensi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2011: 224) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dikarenakan bertujuan untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang masing-masing teknik menyumbangkan jenis perolehan data yang berlainan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik Tes Penguasaan Kosakata

Tes hasil belajar merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) (Nana Sudjana, 2010: 35). Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan penguasaan kosakata pada ranah kognitif. Jenis tes yang digunakan berupa tes perbuatan yang digunakan untuk mengukur tingkat kognitif pengetahuan siswa. Tes perbuatan dilakukan dengan cara meminta siswa menyebutkan dan menunjukkan nama gambar benda sesuai dengan instruksi guru. Jumlah soal pada tiap sesi terdiri dari 10 soal. Pemberian nilai dalam penelitian ini, jika siswa mampu mengerjakan soal dan benar maka diberi nilai 1 dan jika salah diberi nilai 0. Hasil skor yang diperoleh pada tes penguasaan kosakata akan dihitung secara kumulatif dan diharapkan mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70.

2. Teknik Observasi

Trianto (2010: 266) berpendapat bahwa observasi merupakan pengamatan langsung yang menggunakan semua alat indera. Kegiatan observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, pencecapan, dan penglihatan. Pada penelitian ini observasi yang digunakan yaitu observasi nonpartisipan, dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer. Observasi terhadap siswa autis dilakukan untuk mengetahui

penggunaan CD Interaktif Abacada® untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yakni kemampuan penguasaan kosakata yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa menyebutkan dan menunjukkan nama gambar benda pada siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda dengan bantuan CD Interaktif Abacada®. Kegiatan observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

H. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Tes Penguasaan Kosakata

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen unjuk kerja. Tes ini dilakukan untuk mengukur penguasaan kosakata sebelum menggunakan CD Interaktif Abacada® dan setelah menggunakan CD Interaktif Abacada®. Berikut kisi-kisi soal tes hasil belajar:

Tabel 02. Kisi-kisi Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata

| Variabel | Sub Variabel | Aspek | Indikator | Jumlah butir | Nomor soal |
|---------------------------|----------------|------------------------|--|--------------|------------|
| Kosakata Bahasa Indonesia | Kosakata benda | Kognitif : Pengetahuan | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata (misal: baju, kuda, gigi, dll.) sesuai dengan instruksi guru | 10 | 1-10 |
| | | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata tiga suku kata (misal: celana, papaya, sepeda, dll.) sesuai dengan instruksi guru | 10 | 11-20 |
| | | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat dengung (misal: anggur, kambing, bunga, dll.) sesuai dengan instruksi guru | 10 | 21-30 |
| | | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata berulang (kupu-kupu, laba-laba, dll.) sesuai dengan instruksi guru | 10 | 31-40 |
| | | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata | 10 | 41-50 |
| | | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola dengung dan berulang | 10 | 51-60 |

Berdasarkan hasil tes belajar siswa kemudian diberikan skor untuk menilai kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata. Penilaian hasil tes 1 poin untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Hasil akhirnya berupa jumlah keseluruhan dari akumulasi nilai jawaban benar dengan nilai maksimal 10.

b. Instrumen Observasi

Observasi yang dilakukan selama pembelajaran menggunakan pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Pedoman observasi yang disusun digunakan untuk mengetahui keefektifan CD Interaktif Abacada® dalam membantu siswa mengembangkan penguasaan kosakatanya. Data yang diamati mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dilakukan siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda dalam kemampuan penguasaan kosakata dengan CD Interaktif Abacada®. Pedoman observasi yang digunakan berupa *check list* dan *rating scale*. Hasil pengamatan dilakukan dengan pemberian tanda centang (√) pada rentang skor yang terdapat dalam pedoman observasi. Berikut kisi-kisi panduan observasi kemampuan penguasaan kosakata pada anak autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda:

Table 3. Kisi-kisi Panduan Observasi Proses Intervensi Penguasaan Kosakata dengan Menggunakan CD Interaktif Abacada®

| Variabel | Aspek | Indikator | Jumlah butir | Nomor butir |
|--|--------------------------------|--|--------------|-------------|
| Kemampuan menggunakan CD Interaktif Abacada® | Kognitif pengetahuan | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata | 10 | 1-10 |
| | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata tiga suku kata | 10 | 11-20 |
| | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat dengung | 10 | 21-30 |
| | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata berulang | 10 | 31-40 |
| | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata | 10 | 41-50 |
| | | Siswa menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat dengung dan pola kata berulang | 10 | 51-60 |
| Psikomotor | Psikomotor (kesiapan) | Siswa menunjukkan sikap aktif dan antusias selama proses pembelajaran | 1 | 61 |
| | Psikomotor (respon terbimbing) | Siswa melakukan rangkaian kegiatan menggunakan multimedia interaktif sesuai instruksi guru | 1 | 62 |
| Afektif | Afektif <i>receiving</i> | Siswa menunjukkan sikap tenang selama pelajaran | 1 | 63 |
| | Afektif <i>responding</i> | Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru | 1 | 64 |

I. Validitas Instrumen

Instrumen tes yang digunakan dilakukan validasi isi. Menurut Suharsimi Arikunto, (2009: 67) sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus sesuai materi pelajaran yang diberikan yang tertera dalam kurikulum. Validasi isi dilakukan dengan membandingkan dan menyesuaikan isi tes dengan isi materi pada kurikulum yang dibuat dan berlaku di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda dan uji praktisi (*professional judgment*). *Professional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter dan sebagainya yang dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrumen (Purwanto, 2007: 126). Praktisi yang dimintai pendapat adalah guru kelas yang mengajar subyek penelitian yaitu Ibu Karunia Ika Yuliantie, S. Psi.

Cara melakukan validasi tersebut yakni peneliti menyusun instrumen tes hasil belajar dan *profesional judgement* diminta menilai dan memberikan saran kepada peneliti tentang instrumen tes hasil belajar yang disusun sebelumnya. Aspek yang divalidasi yaitu:

1. Kesesuaian isi materi dalam instrumen tes hasil belajar penguasaan kosakata dengan kurikulum TK untuk anak autis di sekolah tersebut.
2. Kesesuaian isi materi dalam tes hasil belajar dengan kemampuan yang diukur yaitu penguasaan kosakata benda dengan pola kata (dua suku kata, tiga suku kata, kata dengan dengung dan kata berulang).
3. Kesesuaian isi materi tes hasil belajar dengan kondisi dan kemampuan siswa autis.

4. Kesesuaian materi isi tes hasil belajar dengan indikator yang ingin dicapai.

Hasil saran dan penilaian kemudian digunakan peneliti untuk memperbaiki instrumen tes hasil belajar. Instrumen tes hasil belajar dapat digunakan apabila keseluruhan aspek yang divalidasi mencapai kriteria baik sesuai dengan penilaian guru kelas sebagai *professional judgment*. Tes hasil belajar yang sudah dinyatakan valid kemudian digunakan untuk instrumen penelitian.

Hasil uji validitas instrumen tes yakni guru menyatakan bahwa isi materi dalam instrument tes hasil belajar penguasaan kosakata sesuai dengan kurikulum TK untuk anak autis di sekolah tersebut, isi materi dalam tes hasil belajar sesuai dengan kemampuan yang diukur yaitu kemampuan penguasaan kosakata, dan isi materi tes hasil belajar sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa autis serta materi isi tes sesuai dengan indikator yang ingin dicapai di sekolah. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, instrumen tes dinyatakan baik dan dapat digunakan untuk pengambilan data kemampuan penguasaan kosakata pada siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda.

J. Teknik Analisis Data

Data penelitian eksperimen dengan subyek tunggal ini dianalisis melalui statistik deskriptif. Sugiyono (2010: 207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah

terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Dijelaskan pula bahwa dalam statistik deskriptif penyajian data dapat melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, *pictogram*, pengukuran tendensi sentral, dan perhitungan persentase.

Data hasil penelitian pada penelitian ini disajikan dalam grafik setelah sebelumnya melalui perhitungan secara persentase. Dalam penelitian ini, grafik dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data dari setiap sesinya serta menunjukkan skor rata-rata data pada fase *baseline* dan fase intervensi. Selain itu, kegiatan analisis data pada penelitian dengan subyek tunggal ini terdapat beberapa komponen penting yang harus dianalisis seperti yang diungkapkan Juang Sunanto,dkk (2005: 96) yakni (1)stabilitas data, (2) kecenderungan data, (3)tingkat perubahan data, (4)rata-rata untuk setiap kondisi, dan (5)data yang *overlapping*.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data hasil penelitian ini antara lain menyusun data yang diperoleh ke dalam satuan–satuan. Pemrosesan satuan dilakukan dengan membaca dan mempelajari secara teliti seluruh data yang telah terkumpul. Data dari keseluruhan yang telah terkumpul tersebut dari tes kemampuan siswa selanjutnya diolah untuk mengetahui hasil dari penelitian dan dianalisis secara individu. Data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan skor hasil yang diperoleh siswa pada pengetesan awal sebelum dilakukan penelitian menggunakan CD Interaktif Abacada® untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata dianalisa sehingga diperoleh hasil *baseline*.

Skor hasil yang diperoleh siswa pada pengetesan akhir sesudah menggunakan CD Interaktif Abacada® juga dianalisis sehingga diperoleh skor intervensi. Hasil *baseline* dan intervensi akan dianalisis dengan skor dan presentase kemudian dikategorikan dengan menggunakan pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2004: 102), sebagai berikut :

$$NP = \frac{\sum R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Selanjutnya hasil analisis persentase dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian seperti di bawah ini:

Tabel 4. Pedoman Penilaian

| Tingkat Penguasaan (%) | Kategori / Predikat |
|-------------------------------|----------------------------|
| 78-100 | Sangat Baik |
| 52-77 | Baik |
| 26-51 | Cukup |
| 0-25 | Kurang |

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda yang terletak di Dusun Kedungdowo, Wates, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Sekolah ini merupakan rintisan baru, didirikan pada tahun 2009 yang menangani anak-anak berkebutuhan khusus terutama bagi anak autis. Salah satu upaya yang dilakukan sekolah untuk memaksimalkan hasil belajar siswa adalah dengan sistem pembelajaran “*one on one*”. Sistem pembelajaran dengan *one on one* yakni sistem pembelajaran yang memberlakukan satu guru untuk menangani satu siswa. Sistem pembelajaran ini juga disesuaikan dengan karakteristik mayoritas peserta didik yaitu penyandang autis. Pada saat ini siswa Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda berjumlah 10 anak dengan jumlah guru sebanyak 5 orang. Dengan sistem pembelajaran satu guru satu siswa maka proses kegiatan belajar mengajar dibagi dalam dua sesi yaitu sesi pertama untuk kelas pagi (08.00-12.00) dan sesi siang (13.00-16.00).

Adapun bentuk bangunan fisik Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda merupakan bangunan rumah yang dimodifikasi sehingga dapat digunakan menjadi ruang-ruang kelas. Pada gedung sekolah tersebut terdapat 4 ruangan yang digunakan sebagai ruang kelas pembelajaran regular dan 1 ruangan yang dijadikan sebagai kelas

bersama pada kegiatan-kegiatan tertentu seperti olah raga, agama, sensori integrasi, keterampilan dan lain-lain. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran, pada setiap kelas dilengkapi dengan fasilitas berupa almari, meja dan kursi, papan tulis, kalender, jam dinding, cermin, buku administrasi siswa, alat tulis, alat kebersihan seperti sapu, dan keranjang sampah serta beberapa media pendukung dalam pembelajaran lainnya.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini merupakan subyek tunggal yakni hanya satu orang siswa bernama AZ. Subyek merupakan penyandang autisme yang duduk di kelas TK B dengan usia 6 tahun. Karakteristik subyek jika ditinjau dari segi bahas/komunikasinya subyek penelitian belum mampu melakukan komunikasi dua arah dengan baik, subyek penelitian memiliki penguasaan kosakata yang terbatas. Subyek juga masih sering membeo, sehingga subyek belum mampu memaknai kata-kata yang diucapkannya.

B. Deskripsi Data Kemampuan Penguasaan Kosakata

1. Deskripsi *Baseline* (Kemampuan Awal Subyek Sebelum Diberikan Intervensi)

Pelaksanaan *baseline* dilaksanakan dalam proses pembelajaran individual selama tiga kali pertemuan hingga data menjadi stabil. Pada fase ini dilakukan untuk mengungkap kemampuan awal subyek, yakni kemampuan penguasaan kosakata yang difokuskan pada penguasaan kosakata dengan pola kata (dua suku kata, tiga suku kata, dengung dan

kata berulang). Pelaksanaan *baseline* dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 35-45 menit dalam setiap sesi atau pertemuan. Adapun hasil *baseline* kemampuan penguasaan kosakata adalah :

Pelaksanaan *baseline* sebanyak 3 sesi, materi *baseline* terdiri dari 10 *item* kata benda dengan pola kata dua suku kata, tiga suku kata, dengung dan kata berulang. Kegiatan dimulai dengan guru menyusun lima kartu gambar pertama, subyek diminta untuk menunjukkan gambar sesuai dengan instruksi guru kemudian meminta subyek untuk menyebutkan nama gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru. Guru menyusun lima kartu gambar kedua kemudian subyek diminta untuk melakukan hal yang sama seperti kegiatan awal yang dilakukan.

A (*baseline*) pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Agustus 2014, terdapat 10 *item* gambar yang tersedia yaitu baju, jeruk, kuda, pesawat, perahu, lumba-lumba, kelinci, kunang-kunang, manggis dan kangkung. Berdasarkan 10 *item* gambar tersebut subyek mampu menunjukkan dan menyebutkan 5 *item* gambar yaitu gambar baju, jeruk, kuda, lumba-lumba dan kelinci. Sedangkan untuk gambar yang lain subyek hanya mampu menunjukkan atau menyebutkan saja. A (*baseline*) pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Agustus 2014, terdapat 10 *item* gambar yang tersedia yaitu: sepatu, gayung, buku, penggaris, celana, duku, delima, agar-agar, kupu-kupu,

biri-biri. Dari 10 *item* gambar benda subyek mampu menunjukkan dan menyebutkan 5 *item* gambar yaitu gambar sepatu, buku, celana, duku dan kupu-kupu.

A (*baseline*) pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 15 Agustus 2014. Pada pertemuan ketiga ini juga terdapat 10 *item* gambar yaitu: kursi, meja, piring, telinga, kepala, pisang, kambing, laba-laba, tangan dan becak. Dari 10 gambar, subyek mampu menunjukkan dan menyebutkan sebanyak 5 gambar dari gambar yang tersedia yaitu gambar kursi, meja, telinga, tangan, dan becak. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap perilaku yang dijadikan target *behavior*, dapat dijelaskan bahwa skor yang diperoleh subyek AZ pada fase *baseline* adalah pada sesi pertama memperoleh skor 5 dengan presentase 50% dalam kategori cukup, sesi kedua memperoleh skor 5 dengan presentase 50% dalam kategori cukup, dan sesi ketiga memperoleh skor 5 dengan presentase 50% dalam kategori cukup. Jika dirata-rata maka subyek memperoleh presentase 50% dengan kategori cukup.

Agar lebih jelas hasil kemampuan penguasaan kosakata pada fase *baseline* dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Table 5. Kemampuan Penguasaan Kosakata Subyek AZ pada Fase *Baseline*

| Target Behaviour | Sesi ke- | Skor | Presentase | Kategori |
|-------------------------------|-----------------|-------------|-------------------|-----------------|
| Kemampuan penguasaan kosakata | 1 | 5 | 50% | Cukup |
| | 2 | 5 | 50% | Cukup |
| | 3 | 5 | 50% | Cukup |

Catatan: rerata yang di peroleh subyek dalam fase *baseline* mencapai 50% dengan kategori cukup

2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi

Pelaksanaan intervensi terdiri dari enam kali pertemuan, satu kali pertemuan selama 35 – 45 menit. Intervensi yang dilakukan menggunakan media CD Interaktif Abacada®. Berikut merupakan deskripsi hasil pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan media CD Interaktif Abacada®, yakni :

a. Intervensi pertama

Intervensi pada sesi pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 Agustus 2014. Materi pada intervensi pertama adalah menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola dua suku kata yang terdiri dari gambar: baju, gigi, kuda, bola, sapi, buku, kaki, meja, sapu, dan topi. Pada sesi intervensi pertama siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan 8 gambar benda yaitu gambar: baju, gigi, bola, sapi, buku, kaki, meja, dan topi. Total nilai yang diperoleh siswa pada sesi intervensi pertama adalah 8 dengan presentase 80% dalam kategori sangat baik.

b. Intervensi kedua

Intervensi pada sesi kedua dilakukan pada hari Selasa, 19 Agustus 2014 dengan materi menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola tiga suku kata yang terdiri dari gambar: papaya, celana, kereta, sepatu, lemari, sepeda, kelapa, garuda, kepala, dan perahu. Pada sesi intervensi kedua siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan 8 gambar benda yaitu gambar: papaya, celana, kereta,

sepatu, lemari, sepeda, garuda dan perahu. Sedangkan untuk gambar kepala dan kelapa siswa hanya mampu menunjukkan saja. Total nilai yang diperoleh siswa pada sesi intervensi kedua adalah 8 dengan presentase 80% dalam kategori sangat baik.

c. Intervensi ketiga

Intervensi pada sesi ketiga dilakukan pada hari Rabu, 20 Agustus 2014. Materi pada intervensi ketiga adalah menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat bunyi dengung, terdiri dari gambar: burung, kambing, kucing, beruang, anjing, pisang, jagung, bintang, bunga, dan mangga. Pada sesi intervensi ketiga siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan 8 gambar benda yaitu gambar: burung, kambing, kucing, anjing, pisang, bintang, bunga, dan mangga. Sedangkan untuk gambar beruang siswa tidak dapat menunjukkan dan menyebutkannya, untuk gambar jagung siswa hanya dapat menyebutkannya saja. Total nilai yang diperoleh siswa pada sesi intervensi ketiga adalah 8 dengan presentase 80% dalam kategori sangat baik.

d. Intervensi keempat

Intervensi pada sesi keempat dilakukan pada hari Kamis, 21 Agustus 2014 dengan materi menyebutkan dan menunjukkan gambar dengan pola kata berulang yang terdiri dari gambar: laba-laba, kura-kura, lumba-lumba, cumi-cumi, anting-anting, agar-agar, alang-alang, berang-berang, kupu-kupu, dan biri-biri. Pada sesi intervensi

keempat siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan 9 gambar benda yaitu gambar: laba-laba, kura-kura, lumba-lumba, cumi-cumi, anting-anting, agar-agar, berang-berang, biri-biri dan kupu-kupu. Sedangkan untuk gambar alang-alang siswa tidak dapat menunjukkan dan menyebutkannya. Total nilai yang diperoleh siswa pada sesi intervensi keempat adalah 9 dengan presentase 90% dalam kategori sangat baik..

e. Intervensi kelima

Intervensi pada sesi kelima dilakukan pada hari Jumat, 22 Agustus 2014. Materi pada intervensi kelima adalah menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola dua suku kata dan tiga suku kata yang terdiri dari gambar: roti, jeruk, tali, palu, gajah, radio, kelinci, telepon, jarapah, dan pesawat. Pada sesi intervensi kelima siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan 9 gambar benda yaitu gambar: roti, jeruk, tali, palu, gajah, radio, kelinci, jarapah dan pesawat. Sedangkan untuk gambar telepon siswa tidak dapat menunjukkannya. Total nilai yang diperoleh siswa pada sesi intervensi kelima adalah 9 dengan presentase 90% dalam kategori sangat baik..

f. Intervensi keenam

Intervensi pada sesi keenam dilakukan pada hari Sabtu, 22 Agustus 2014. Materi pada intervensi keenam adalah menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat

bunyi dengung dan kata berulang, terdiri dari gambar: anggur, payung, semangka, singa, manggis, laba-laba, kura-kura, kunang-kunang, agar-agar dan anting-anting. Pada sesi intervensi keenam siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan delapan gambar benda yaitu gambar: anggur, payung, semangka, singa, laba-laba, kura-kura, kunang-kunang dan anting-anting. Untuk gambar manggis siswa hanya dapat menunjukkannya, sedangkan untuk gambar agar-agar siswa tidak dapat melakukan keduanya. Total nilai yang diperoleh siswa pada sesi intervensi keenam adalah 8 dengan presentase 80% dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil pelaksanaan intervensi subyek di atas, berikut disajikan data akumulasi hasil belajar dari intervensi ke-1 sampai dengan ke-6 dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 6. Frekuensi Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Fase Intervensi

| Target Behavior | Fase | Sesi ke- | Skor | Persentase | Kategori |
|-------------------------------|------------|----------|------|------------|-------------|
| Kemampuan penguasaan kosakata | Intervensi | 1 | 8 | 80% | Sangat baik |
| | | 2 | 8 | 80% | Sangat baik |
| | | 3 | 8 | 80% | Sangat baik |
| | | 4 | 9 | 90% | Sangat baik |
| | | 5 | 9 | 90% | Sangat baik |
| | | 6 | 8 | 80% | Sangat baik |

Catatan: rerata yang diperoleh subyek dalam fase intervensi mencapai 83,33% dengan kategori sangat baik

3. Data Perbandingan Hasil *Baseline* dan Hasil Intervensi tentang Penguasaan Kosakata pada Siswa Autis Kelas TK B

Berdasarkan data di atas dapat diperhatikan bahwa pada fase intervensi penerapan media CD Interaktif Abacada® efektif terhadap

kemampuan penguasaan kosakata pada subyek. Keefektifan dari penggunaan media CD Interaktif Abacada® terhadap kemampuan penguasaan kosakata dapat dilihat pada semua sesi intervensi skor kemampuan penguasaan kosakata subyek mengalami perubahan yang positif jika dibandingkan dengan perolehan skor subyek pada pelaksanaan fase *baseline*. Data dapat dilihat pada table berikut:

Table 7. Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Fase *Baseline* dan Fase Intervensi

| Target Behavior | Sesi ke- | Frekuensi <i>Baseline</i> | | Frekuensi Intervensi | |
|-------------------------------|----------|---------------------------|------------|----------------------|------------|
| | | Skor | Presentase | Skor | Presentase |
| Kemampuan penguasaan kosakata | 1 | 5 | 50% | - | - |
| | 2 | 5 | 50% | - | - |
| | 3 | 5 | 50% | - | - |
| | 4 | - | - | 8 | 80% |
| | 5 | - | - | 8 | 80% |
| | 6 | - | - | 8 | 80% |
| | 7 | - | - | 9 | 90% |
| | 8 | - | - | 9 | 90% |
| | 9 | - | - | 8 | 80% |

Berdasarkan data di atas, rerata yang diperoleh pada fase *baseline* mencapai 50%, sedangkan rerata yang diperoleh pada fase intervensi mencapai 83,33%. Maka peningkatan dari fase *baseline* ke fase intervensi mencapai 33,3%. Hasil peningkatan diperoleh dengan cara:

$$83,33\% - 50\% = 33,3\%$$

4. Deskripsi Data Hasil Observasi Pelaksanaan Intervensi

Pelaksanaan observasi dilaksanakan selama intervensi diberlakukan. Data hasil observasi bertujuan untuk mendukung data hasil pembelajaran penguasaan kosakata dengan media CD Interaktif Abacada®. Observasi terhadap siswa autisme dilakukan untuk mengetahui

keefektifan media CD Interaktif Abacada® untuk dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yakni kemampuan penguasaan kosakata yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa menyebutkan dan menunjukkan nama gambar benda pada siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda dengan bantuan media CD Interaktif Abacada®. Kegiatan observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Intervensi ke-1 sampai ke-6 AZ aktif selama proses pembelajaran berlangsung, subyek paham dengan instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru maupun instruksi yang ada di dalam CD Interaktif Abacada®. Selama digunakan CD Interaktif Abacada® subyek dapat bersikap tenang ketika pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan intervensi pertama subyek mampu menunjukkan dan menyebutkan 8 dari 10 gambar yang tersedia yaitu gambar: baju, gigi, bola, sapi, buku, kaki, meja, dan topi. Pada pertemuan kedua subyek mampu menunjukkan dan menyebutkan 8 dari 10 gambar yang tersedia yaitu gambar: papaya, celana, kereta, sepatu, lemari, sepeda, garuda dan perahu.

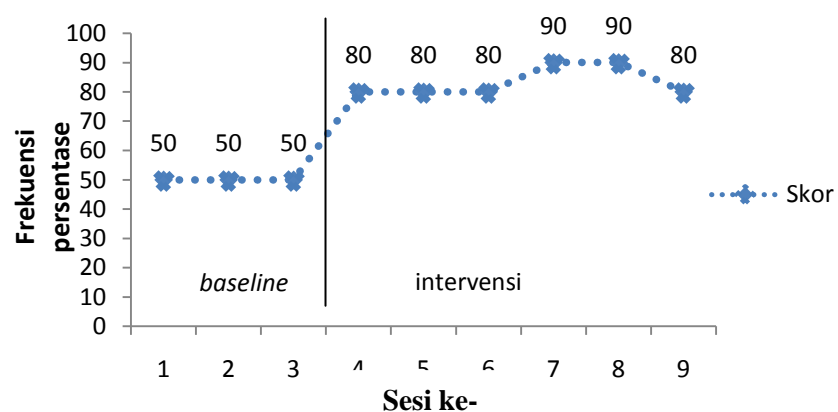
Intervensi ketiga AZ mampu menunjukkan dan menyebutkan 8 dari 10 gambar yang tersedia yaitu gambar: burung, kambing, kucing, anjing, pisang, bintang, bunga, dan mangga. Pada intervensi keempat AZ mampu menunjukkan dan menyebutkan 9 gambar yaitu gambar: laba-laba, kura-kura, lumba-lumba, cumi-cumi, anting-anting, agar-agar, berang-berang, biri-biri dan kupu-kupu. Intervensi kelima AZ mampu

menunjukkan dan menyebutkan 9 gambar yang terdiri dari gambar: roti, jeruk, tali, palu, gajah, radio, kelinci, jerapah dan pesawat. Pada intervensi keenam subyek mampu menunjukkan dan menyebutkan 8 gambar yaitu: anggur, payung, semangka, singa, laba-laba, kura-kura, kunang-kunang dan anting-anting.

Siswa mampu mengikuti instruksi seperti instruksi untuk memperhatikan penjelasan peneliti tentang cara menggunakan media CD Interaktif Abacada®, instruksi untuk menirukan kata yang didengarkannya. Siswa juga mampu memberikan respon terhadap peneliti seperti merespon pertanyaan-pertanyaan dari peneliti dan sebagainya.

C. Analisis Data

Berdasarkan keseluruhan hasil pengukuran yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk mengetahui serta memperjelas perkembangan dari seluruh hasil penelitian ini, baik pada tahap *baseline* dan intervensi disajikan dalam grafik berikut ini :



Grafik 1. Perbandingan Frekuensi Tahap A-B
Kemampuan Penguasaan Kosakata pada
Subyek AZ

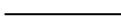



Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa media CD Interaktif Abacada® efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata subyek. Adapun analisis hasil penelitian akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi harus memperhatikan komponen-komponen yang akan dianalisis, diantaranya meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas data, jejak data, level stabilitas dan rentang serta perubahan level.

Diketahui bahwa panjang kondisi fase *baseline* (A) = 3, intervensi (B) = 6. Hasil estimasi kecenderungan arah stabil selama fase *baseline* dan meningkat selama fase intervensi. Untuk kecenderungan stabilitas, pada fase *baseline* = stabil dan intervensi = stabil. Jejak data arah stabil selama fase *baseline* dan meningkat selama fase intervensi. Level Stabilitas dan Rentang untuk fase *baseline* variabel dengan rentang 50%-50% dan fase intervensi variabel dengan rentang 80%-90%. Adapun perubahan Level *Baseline* (A) = 0% dan intervensi (B) = 0% yang berarti stabil pada kedua kondisi. Secara lebih rinci perhitungan tersebut terdapat pada lampiran 1 (halaman 75).


Tabel 8. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi

| Kondisi | A | B |
|---------------------------------|---|--|
| 1. Panjang kondisi | 3 | 6 |
| 2. Estimasi kecenderungan arah |  (=) |  (+) |
| 3. Kecenderungan stabilitas | Stabil | Stabil |
| 4. Jejak data |  (=) |  (+) |
| 5. Level stabilitas dan rentang | stabil (50%-50%) | stabil (80%-90%) |
| 6. Perubahan level | 50% - 50% (0%) | 80% - 80% (0%) |

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis data kedua dalam penelitian ini adalah analisis antar kondisi. Komponen yang akan dianalisis meliputi jumlah variable yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan presentase data yang tumpang tindih (*overlap*). Perhitungan data yang lebih rinci dalam analisis antar kondisi terlampir. Berdasarkan analisis antar kondisi, hasilnya dapat dirangkum dalam tabel berikut ini :

Tabel 9. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

| Perbandingan Kondisi | B/A |
|---|---|
| 1. Jumlah Variabel yang diubah (<i>Number Of Variable Changed</i>) | 1 |
| 2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya (<i>Change in Trend Variable and Effect</i>) |  (=) (+) |
| 3. Perubahan kecenderungan stabilitas (<i>Change in Trend Stability</i>) | Stabil ke Stabil |
| 4. Perubahan level (<i>Change in Level</i>) | 50% -80% = +30% |
| 5. Presentase Overlap (<i>Percentage of Overlap</i>) | $(0 : 6) \times 100$ $= 0 \%$ |

Berdasarkan data tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah variabel yang diubah adalah satu, yaitu dari kondisi *baseline* (A) ke intervensi (B). Perubahan kecenderungan arah antara kondisi *baseline* (A) dengan intervensi (B) yakni sejajar ke menaik, yang artinya kondisi pada fase *baseline* sejajar yang berarti bahwa kemampuan penguasaan kosakata tidak menunjukkan perubahan skor dari awal sesi *baseline* hingga sesi akhir. Sedangkan kondisi pada fase intervensi positif atau menaik saat pelaksanaan intervensi menggunakan media CD Interaktif Abacada®.

Perubahan kecenderungan stabilitas antara *baseline* (A) dengan intervensi (B) yaitu stabil ke stabil. Perubahan level kemampuan penguasaan kosakata pada subyek bertambah dengan frekuensi 8 pada sesi pertama intervensi (B) dari sesi terakhir *baseline* (A) yakni dengan frekuensi 5. Hal ini berarti kondisinya menaik atau membaik (+) setelah

intervensi dilakukan. Data yang tumpang tindih (*overlap*) pada *baseline* (A) ke intervensi (B) sebesar 0%

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat dipahami bahwa media CD interaktif yang digunakan efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata yang ditunjukkan dengan bertambahnya skor kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh subyek saat diberikan intervensi dibandingkan skor kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh subyek saat *baseline*. Peningkatan skor pada fase *baseline* ke fase intervensi sebesar 33,3%.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media CD Interaktif Abacada® untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa autis. Dengan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data, diketahui bahwa secara keseluruhan dapat dilihat bahwa media CD Interaktif Abacada® efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada siswa autis.

Keefektifan media CD Interaktif Abacada® dapat diketahui dengan membandingkan hasil pada fase *baseline* dan fase intervensi yang menunjukkan adanya perubahan skor kemampuan penguasaan kosakata pada subyek AZ. Perubahan skor kemampuan penguasaan kosakata pada subyek AZ dapat dilihat berdasarkan perbandingan frekuensi atau skor perolehan tes unjuk kerja penguasaan kosakata pada fase *baseline* dan fase intervensi. Pada fase *baseline* dapat diketahui bahwa kemampuan penguasaan kosakata

subyek stabil dengan rerata 50% dengan kategori cukup, yang artinya subyek masih memiliki kemampuan penguasaan kosakata benda yang terbatas. Selanjutnya, pada fase intervensi subyek menunjukkan adanya perubahan skor kemampuan penguasaan kosakata benda. Pada sesi intervensi subyek memperoleh rerata sebesar 83,33%. Peningkatan dari fase *baseline* ke intervensi sebesar 33,3%.

Tingginya skor intervensi membuktikan bahwa media CD Interaktif Abacada® efektif digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran penguasaan kosakata karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara keseluruhan, baik secara visual maupun secara audio visual. Penyajian materi penguasaan kosakata yang terorganisir dan jelas dengan menggunakan media CD Interaktif Abacada® membantu siswa autis memahami materi pembelajaran yang cukup sulit dipahami bila hanya diajarkan secara lisan. Pengembangan kosakata menggunakan media CD Interaktif Abacada® mampu melatih anak autis untuk belajar dengan mudah. CD Interaktif Abacada® mampu menampilkan gambar benda, tulisan kata, dan pengucapan dari setiap gambar yang muncul secara bersamaan.

Media CD Interaktif Abacada® yang digunakan dalam pembelajaran memiliki sifat *audio-visual* yang mempermudah anak autis dalam belajar penguasaan kosakata. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Yosfan Azwandi (2007: 172) tentang media *audio-visual* yang mampu memberikan rangsangan *visual* dan suara secara bersamaan yang akan membantu membentuk pemahaman yang akurat. Hal ini sesuai dengan pendapat yang

disampaikan oleh Azhar Arsyad (2006: 10) bahwa:“Semakin banyak alat indera yang dipergunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan”.

Pada pelaksanaan intervensi, anak autis belajar melalui indera penglihatan dan pendengaran. Melalui indera penglihatan, anak melihat gambar yang muncul dari dalam CD Interaktif Abacada® kemudian melalui indera pendengarannya anak autis mendengarkan ucapan kata yang muncul dari dalam CD Interaktif Abacada® kemudian menirukannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Yosfan Azwandi (2005: 166) yang menyatakan bahwa anak autis membutuhkan beberapa modalitas indera supaya dapat menerima informasi dengan baik. Penggunaan dua alat indera secara bersamaan ini membuat anak autis dapat menerima informasi dengan baik sehingga memperoleh nilai yang melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Bertambahnya kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh subyek juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang disesuaikan dengan karakter anak autis. Yuniar dalam Pamuji (2007: 12) menyatakan bahwa anak autis memiliki karakter suka sekali terhadap benda tertentu. Anak autis yang menjadi subyek dalam penelitian ini memiliki minat terhadap alat elektronik seperti komputer, laptop, televisi. Penggunaan CD Interaktif dalam kegiatan belajar mengajar membuat subyek merasa senang dalam mengikutinya.

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut di atas, menunjukkan bahwa media CD interaktif efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putara Harapan Bunda.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang keefektifan media CD Interaktif Abacada® terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada siswa autis kelas TK B ini memiliki keterbatasan yaitu:

1. Media CD Interaktif Abacada® yang digunakan dalam penelitian ini belum divalidasi oleh ahli yang berkompeten di bidang media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus.
2. CD Interaktif Abacada® yang digunakan merupakan CD interaktif *by utilitez* jadi materi yang akan diajarkan pada anak kurang lengkap karena peneliti tidak bisa menambahkan tambahan materi pada CD Interaktif Abacada® tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media CD Interaktif Abacada® efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada anak autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda. Penguasaan kosakata selama sesi intervensi menunjukkan hasil yang cukup signifikan dibandingkan sebelum diberikan intervensi. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor pada saat fase *baseline* subyek memperoleh rerata 50%. Pada intervensi pertama sampai keenam memperoleh rerata sebesar 83,3%.

Berdasarkan data tersebut maka telah terjadi peningkatan dari fase *baseline* ke fase intervensi sebesar 33,3%. Data tersebut juga didukung oleh prosesntase *overlap* sebesar 0% yang menunjukkan bahwa intervensi memberikan pengaruh yang baik terhadap target *behavior* yang diubah. Peningkatan tersebut diperoleh dengan bimbingan khusus dari guru berupa: 1) guru membimbing siswa memegang *mouse* dengan memegang tangan siswa; 2) guru membimbing siswa menirukan pengucapan kata dengan meminta siswa mengamati bibir guru sambil melatih konsentrasi siswa dalam belajar kontak mata agar lebih fokus dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa media CD Interaktif Abacada® efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada

siswa autis kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda. Maka, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru

- a. Berdasarkan hasil penelitian guru dapat menggunakan media CD Interaktif Abacada® sebagai media pembelajaran bagi anak autis terutama untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata. Hal ini dikarenakan media CD Interaktif Abacada® mampu menampilkan tampilan yang menarik bagi siswa autis sehingga dapat belajar lebih fokus.
- b. Guru hendaknya memberikan waktu kepada siswa untuk mengulang kembali materi-materi di dalam CD Interaktif Abacada® yang sudah disampaikan hingga materi dapat dikuasai secara maksimal. Pengulangan materi dapat diberikan setelah pembelajaran selesai dengan siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. (2006). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abdul Hadis. (2006). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autistik*. Bandung: Alfabeta.
- Anderson, Lorin and David Karthwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen, Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Penerjemah: Agung Prihantono. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Abacada: Buku Panduan untuk Orang Tua*. Bandung: PT Akal Interaktif.
- Burhan Nurgiantoro (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Daniel Muijs dan David Reynolds.(2008). *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diamond, L. & Gutlohn, L. (2006). *Teaching Vocabulary*. Diakses dari http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20130401151715/https://www.education.gov.uk/publications/eOrderingDownload/TEV_A4.pdf pada tanggal 12 Januari 2014 jam 20.00 WIB
- Djago Tarigan, dkk. (1991). *Pendidikan bahasa Indonesia 1 Modul 7-12*. Jakarta: Depdikbud.
- Gorys Keraf.(2008). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Hendry G.Tarigan (1985). *Pengajaran Semantik*. Bandung: Angkasa
- Iyo Mulyono. (2013). *Ilmu Bahasa Indonesia Morfologi: Teori dan Sejumpt Problematic Terapannya*. Bandung: CV Yrama Widya
- Juang Sunanto,Koji Takeuchi & Hideo Nakata. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Juang Sunanto. (2009). *Pendekatan Penelitian dalam Bidang Pendidikan Luar Biasa*. Makalah Simposium Internasional dan Temu Ilmiah Nasional “The Current Development Of Special Education to Uphold Education for All (EFA),1-14.
- _____. (2012). *Desain Penelitian Subjek Tunggal (Single Subject Design)*. Makalah Seminar dan Workshop Single Subject Research dalam Pendidikan Luar Biasa di Universitas Negeri Yogyakarta, 23 Nopember 2012. Hlm:1-23.
- Lord, Catherine and McGee, James P. (2001). *Educating Children with Autism*. Washington, DC : NATIONAL ACADEMY PRESS.
- M. Chabib Thoha. (2003). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mimin Haryati. (2008). *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mirza Maulana. (2008). *Anak Autis: Mendidik Anak Autis Dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas Dan Sehat*. Yogyakarta: Kata Hati
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2004). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.

- Nur Nugraheni. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Cd Interaktif pada Anak Autis Kelas IV di SLB Tunas Sejahtera. *Skripsi*: Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pamuji. (2007). *Model Terapi Terpadu Bagi Anak Autisme*. Jakarta: Depdiknas Dikti.
- Prasetyono. (2008). *Serba-Serbi Anak Autis*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2000). Intervensi Dini Tatalaksana Perilaku (Applied Behaviour Analysis) Pada Penyandang Autisme. *Prosiding*, Seminar Nasional. Jakarta: Auditorium Menara Kebun Sirih.
- Sani Susangka. (2012). Efektivitas media vcd interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar ips “pengenalan alat transportasi” anak tunagrahita tiperingan di SLB Negeri Temanggung. *Skripsi*: Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiati Widiastuti. (2007). *Pola Pendidikan Anak Autis: Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Autis Fajar Nugraha*. Yogyakarta: FNAC Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharno. (2008). *Pembelajaran Kosakata*. Diakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/PEMBELAJARAN%20KOSAKATA_0.pdf tanggal 12 Januari 2014 jam 20.00 WIB.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Wina Sanjaya. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yosfan Azwandi. (2005). *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Depdiknas Dikti.

Yosfan Azwandi. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*.
Jakarta: Depdiknas Dikti.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Perhitungan Komponen-komponen pada Fase *Baseline* dan Intervensi

Hasil Perhitungan Komponen-komponen pada Fase *Baseline* dan Intervensi.

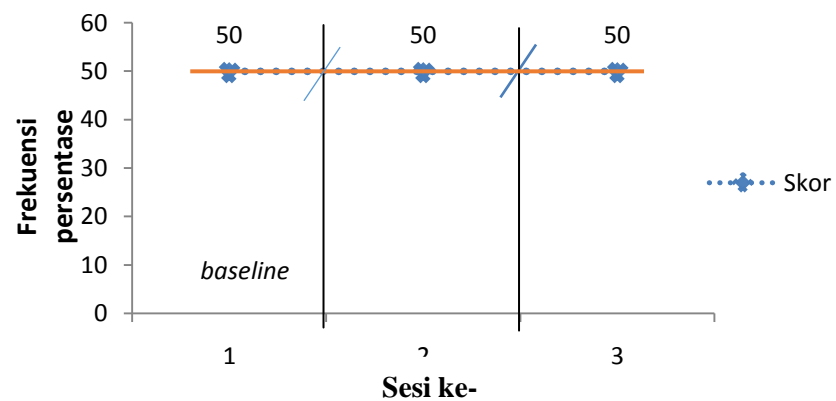
I. Analisis Dalam Kondisi

A. *Baseline* (A)

1. Panjang kondisi menunjukkan terdapat berapa sesi dalam kondisi tersebut.

Panjang kondisi = 3

- a) Estimasi kecenderungan arah = ——— (=) stabil



Grafik 1. Perolehan skor fase *baseline*

b) Kecenderungan stabilitas.

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

| | | | |
|--|---|---------------------|-------------------------|
| skor tertinggi | x | kriteria stabilitas | = rentang stabilitas |
| 50 | x | 0,15 | = 7,5 |
| Mean level = $50 + 50 + 50 = 15 : 3 = 50$ | | | |
| Batas atas = $50 + \frac{1}{2} (7,5) = 53,75$ | | | |
| Batas bawah = $50 - \frac{1}{2} (7,5) = 46,25$ | | | |
| Presentase stabilitas = | | | |
| Banyaknya data poin yang ada dalam rentang | : | Banyaknya data | = Presentase stabilitas |
| 3 | : | 3 | = 100% Stabil |

c) Jejak data = ———— (=)stabil

d) Level stabilitas dan rentang = stabil (50%-50%)

e) Level perubahan = data terakhir (data yang besar) – data pertama (data yang kecil) = 50%-50% = 0% (stabil)

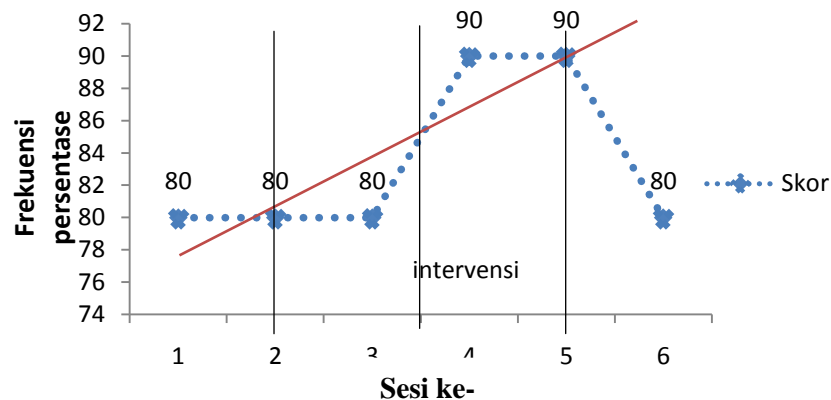
2. Intervensi(B)

1. Panjang kondisi menunjukkan terdapat berapa sesi dalam kondisi tersebut.

Panjang kondisi = 6

2. Estimasi kecenderungan arah =

——— (+) menaik



3. Kecenderungan stabilitas.

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

| | | | |
|---|---|---------------------|-------------------------|
| skor tertinggi | x | kriteria stabilitas | = rentang stabilitas |
| 90 | x | 0,15 | = 13,5 |
| Mean level = $80 + 80 + 80 + 90 + 90 + 80 = 500 : 6 = 83,3$ | | | |
| Batas atas = $83,3 + \frac{1}{2} (13,5) = 90,1$ | | | |
| Batas bawah = $83,3 - \frac{1}{2} (13,5) = 76,5$ | | | |
| Presentase stabilitas = | | | |
| Banyaknya data poin yang ada dalam rentang | : | Banyaknya data | = Presentase stabilitas |
| 6 | : | 6 | = 100% stabil |

4. Jejak data = _____ (+) Menaik

5. Level stabilitas dan rentang = stabil (80%-9%)

6. Level perubahan = data terakhir (data yang besar) – data pertama (data yang kecil) = $80\% - 80\% = 0\%$

II. Analisis Antar Kondisi

A. Perbandingan kondisi B/A

- a) Jumlah variabel = 1
- b) Perubahan arah dan efeknya = ~~—(=)—~~ (+) Positif
- c) Perubahan stabilitas = stabil ke stabil
- d) Perubahan level = sesi terakhir *baseline* – sesi pertama intervensi

$$50\% - 80\% = +30\% \text{ (membaik)}$$

- e) Presentase *overlap*

Batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline*

$$BA = 53,75$$

$$BB = 46,25$$

Point pada kondisi intervensi (B) yang ada pada rentang kondisi

$$\text{baseline} = 0\%$$

$$\text{Presentase overlap} = (0 : 6) \times 100 = 0\%$$

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda
Kelas : TK B
Mata Pelajaran : Kemampuan Dasar Bahasa
Waktu : 6 x 45 menit

A. Standart Kompetensi : Melakukan komunikasi dua arah menggunakan kalimat sederhana

B. Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi kosakata benda

C. Kemampuan Awal Siswa

1. Siswa sudah paham dengan instruksi
2. Siswa dapat mengucapkan kata-kata dengan artikulasi yang cukup jelas

D. Tujuan

1. Siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata sesuai dengan instruksi guru.
2. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata tiga suku kata sesuai dengan instruksi guru.
3. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat dengung sesuai dengan instruksi guru.
4. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata berulang sesuai dengan instruksi guru.
5. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata sesuai dengan instruksi guru.
6. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola dengung dan berulang sesuai dengan instruksi guru

E. Indikator

1. Siswa mampu menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata sesuai dengan instruksi guru.

2. Siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata tiga suku kata sesuai dengan instruksi guru.
3. Siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat dengung sesuai dengan instruksi guru.
4. Siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata berulang sesuai dengan instruksi guru.
5. Siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata sesuai dengan instruksi guru.
6. Siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola dengung dan berulang sesuai dengan instruksi guru

F. Materi

1. Pertemuan pertama fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata dua suku kata.
2. Pertemuan kedua fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata tiga suku kata.
3. Pertemuan ketiga fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata terdapat bunyi dengung.
4. Pertemuan keempat fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata berulang.
5. Pertemuan kelima fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata.
6. Pertemuan keenam fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata terdapat bunyi dengung dan kata berulang.

G. Metode Pembelajaran

Metode ceramah, metode latihan/praktik, dan metode tanya jawab

H. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop
2. CD Interaktif Abacada®
3. Lembar evaluasi

I. Pelaksanaan pembelajaran

Sebelum memulai kegiatan belajar guru mengatur dan mengkondisikan siswa untuk duduk tenang, memberikan salam dan berdoa. Kegiatan pembelajarannya terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Kegiatan awal

- a) Guru mempersiapkan media yang akan digunakan bersama dengan siswa.
- b) Guru memberikan pertanyaan sederhana, contoh: identitas siswa (nama lengkap, nama panggilan, nama kedua orang tua), keadaan/kabar siswa, dan kegiatan yang sudah dilakukan siswa dengan tujuan untuk melatih siswa berkomunikasi dua arah.

2. Kegiatan inti

- a) Siswa mengoperasikan CD Interaktif Abacada® menggunakan laptop dengan bimbingan guru.
- b) Siswa diminta untuk mengklik gambar yang ditampilkan pada menu rumah kaca kemudian diminta mengklik satu-persatu gambar yang ditampilkan sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.
- c) Siswa diminta menirukan suara yang menyebutkan nama dari gambar yang muncul.
- d) Siswa diminta berhadapan dengan guru. Guru mengulangi dengan menyebutkan nama dari gambar yang muncul.
- e) Guru melakukan tes kemampuan penguasaan kosakata yaitu dengan cara: a) guru meminta siswa menunjukkan gambar yang

disebutkan oleh guru dengan cara siswa mengklik gambar tersebut;

b) guru meminta siswa mengucapkan nama gambar yang yang ditunjukkan oleh guru.


3. Kegiatan penutup

a) Guru mengulas rangkaian kegiatan belajar bersama siswa. Siswa diminta untuk mengklik tiap-tiap gambar, kemudian menirukan suara yang didengarkannya.


b) Menutup proses pembelajaran dengan berdoa dan merapikan tempat belajar.

Materi pada kegiatan pembelajaran terdiri dari:


1. Pertemuan Pertama

Siswa diminta untuk mengklik gambar yang ditampilkan pada menu rumah kaca bagian  kemudian diminta mengklik satu-persatu gambar yang ditampilkan sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.


2. Pertemuan Kedua

Siswa diminta untuk mengklik gambar yang ditampilkan pada menu rumah kaca bagian  kemudian diminta mengklik satu-persatu gambar yang ditampilkan sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.


3. Pertemuan Ketiga

Siswa diminta untuk mengklik gambar yang ditampilkan pada menu rumah kaca bagian  kemudian diminta mengklik satu-persatu gambar yang ditampilkan sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.


4. Pertemuan Keempat

Siswa diminta untuk mengklik gambar yang ditampilkan pada menu rumah kaca bagian  kemudian diminta mengklik satu-persatu gambar yang ditampilkan sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.

5. Pertemuan Kelima

Siswa diminta untuk mengklik gambar yang ditampilkan pada menu rumah kaca bagian  kemudian diminta mengklik satu-persatu gambar yang ditampilkan sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.

6. Pertemuan Keenam

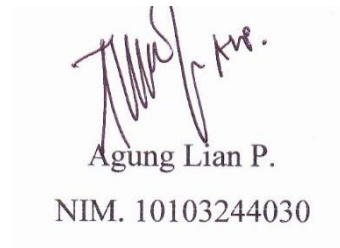
Siswa diminta untuk mengklik gambar yang ditampilkan pada menu rumah kaca bagian  kemudian diminta mengklik satu-persatu gambar yang ditampilkan sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.

Kulon Progo, Agustus 2014

Guru kelas



Mahasiswa



Lampiran 3. Panduan Penggunaan Media CD Interaktif Abacada® dalam
Pembelajaran Penguasaan Kosakata pada Siswa Autis Kelas TK B

PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF ABACADA® DALAM PEMBELAJARAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA AUTIS KELAS TK B



Oleh:
Agung Lian Prasetyadi
Pendidikan Luar Biasa UNY

BAB I

Pendahuluan

A. Pengertian Media CD Interaktif Abacada®

Menurut Wina Sanjaya (2011: 221) media CD interaktif adalah suatu multimedia yang terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi *sound*, animasi, video teks, grafis, dan bersifat interaktif. Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media CD Interaktif Abacada® yang dikembangkan oleh PT Akal Interaktif tahun 2006. Peneliti sifatnya hanya menggunakan media tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata anak autis.

B. Kompetensi :menguasai kosakata benda

C. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata pada penelitian ini yaitu metode ceramah, tanya jawab, drill, dan unjuk kerja.

BAB II

Penggunaan Media CD Interaktif Abacada®

untuk Siswa Autis Kelas TK B

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata sesuai dengan instruksi guru.
2. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata tiga suku kata sesuai dengan instruksi guru.
3. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat dengung sesuai dengan instruksi guru.
4. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata berulang sesuai dengan instruksi guru.
5. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata sesuai dengan instruksi guru.
6. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan gambar benda dengan pola dengung dan berulang sesuai dengan instruksi guru

Langkah-langkah:

1. Siswa mengoperasikan CD interaktif menggunakan laptop dengan bantuan dari guru. Guru membantu memegang tangan siswa ketika memasukkan CD ke dalam *CD-Room*.
2. Siswa memilih dan mengklik menu aplikasi rumah kaca kemudian mengoperasikan aplikasi di dalamnya. Guru membimbing siswa memegang *mouse* dengan memegang tangan siswa.
3. Siswa mengklik gambar-gambar yang ada pada menu tersebut sehingga terdengar suara yang menyebutkan nama dari gambar yang dipilih.
4. Siswa menirukan ucapan/pelafalan kata dari setiap *slide* gambar yang muncul. Guru membimbing siswa menirukan dengan meminta siswa mengamati bibir guru sambil melatih konsentrasi siswa dalam belajar kontak mata agar lebih fokus memperhatikan dalam belajar.
5. Guru meminta siswa menunjukkan gambar yang disebutkan oleh guru dengan cara siswa mengklik gambar tersebut.
6. Guru meminta siswa mengucapkan nama gambar yang ditunjukkan oleh guru.
7. Langkah evaluasi pembelajaran yaitu guru meminta siswa menunjukkan gambar yang disebutkan oleh guru dengan cara siswa mengklik gambar yang ditampilkan CD Interaktif Abacada®, guru meminta siswa

mengucapkan nama gambar yang ditunjukkan oleh guru. Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa dan partisipasi siswa selama proses belajar. Dari hasil evaluasi dapat diketahui ketercapaian tujuan pembelajaran serta dapat dinilai keefektifan media CD Interaktif Abacada® sebagai alat bantu untuk menunjang keberhasilan belajar siswa dalam kemampuan penguasaan kosakata.

BAB III

Materi Penguasaan Kosakata

1. Pertemuan pertama fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata dua suku kata.
 2. Pertemuan kedua fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata tiga suku kata.
 3. Pertemuan ketiga fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata terdapat bunyi dengung.
 4. Pertemuan keempat fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata berulang.
 5. Pertemuan kelima fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata.
 6. Pertemuan keenam fase intervensi: kosakata benda dengan pola kata terdapat bunyi dengung dan kata berulang.
-

**Hasil Tes Penguasaan Kosakata fase *Baseline*
(Pertemuan 1-3)**



Nama : AZ

Kelas : TK B

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Baseline

Nama : AZ
 Tanggal : Rabu, 13 Agustus 2014
 Pertemuan : I
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda sesuai instruksi guru menggunakan media gambar
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|---|---------------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Baju | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Jeruk | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. | Kuda | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. | Pesawat | ✓ | — | | |
| 5. | Perahu | ✓ | — | | |
| 6. | Lumba-lumba | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Kelinci | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 8. | Kunang-kunang | — | — | | |
| 9. | Manggis | ✓ | — | | |
| 10. | Kangkung | ✓ | — | | |
| Catatan : total nilai yang didapat = 5 | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan bantuan media gambar

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media gambar

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Baseline

Nama : AZ
 Tanggal : Kamis, 19 Agustus 2019
 Pertemuan : II
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda sesuai instruksi guru menggunakan media gambar
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|--|-----------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Sepatu | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Gayung | ✓ | — | | |
| 3. | Buku | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. | Penggaris | — | ✓ | | |
| 5. | Celana | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 6. | Duku | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Delima | — | — | | |
| 8. | Agar-agar | ✓ | — | | |
| 9. | Kupu-kupu | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 10. | Biri-biri | — | — | | |
| Catatan : Total nilai yang di dapat = 5 | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan bantuan media gambar

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media gambar

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Baseline

Nama : AZ
 Tanggal : *Jumat, 15 Agustus 2019*
 Pertemuan : III
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda sesuai instruksi guru menggunakan media gambar
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|-------------------------------------|-----------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Kursi | ✓ | ✓ | ✓ | - |
| 2. | Meja | ✓ | ✓ | ✓ | - |
| 3. | Piring | - | ✓ | - | ✓ |
| 4. | Telinga | ✓ | ✓ | ✓ | - |
| 5. | Kepala | ✓ | - | - | ✓ |
| 6. | Pisang | ✓ | - | - | ✓ |
| 7. | Kambing | ✓ | - | - | ✓ |
| 8. | Laba-laba | - | - | - | ✓ |
| 9. | Tangan | ✓ | ✓ | ✓ | - |
| 10. | Becak | ✓ | ✓ | ✓ | - |
| Catatan : | | | | | |
| <i>Total nilai yang didapat = 5</i> | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan bantuan media gambar

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media gambar

Hasil Tes Penguasaan Kosakata fase Intervensi (Pertemuan 1-6)



Nama : AZ

Kelas : TK B

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Nama : AZ
 Tanggal : Senin, 12 Agustus 2019
 Pertemuan : Intervensi I
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|--|--------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Baju | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Gigi | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. | Kuda | — | ✓ | — | ✓ |
| 4. | Bola | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 5. | Sapi | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 6. | Buku | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Kaki | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 8. | Meja | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 9. | Sapu | — | — | — | ✓ |
| 10. | Topi | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Catatan : Total nilai yang di dapat = 8 | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

87

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Nama : AZ
 Tanggal : Selasa, 19 Agustus 2019
 Pertemuan : Intervensi II
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata tiga suku kata
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|------------------------------|--------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Papaya | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Celana | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. | Kereta | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. | Sepatu | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 5. | Lemari | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 6. | Sepeda | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Kelapa | ✓ | — | — | ✓ |
| 8. | Garuda | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 9. | Kepala | ✓ | — | — | ✓ |
| 10. | Perahu | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Catatan : | | | | | |
| Total nilai yang didapat = 8 | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Nama : AZ
 Tanggal : *Rabu, 20 Agustus 2019*
 Pertemuan : Intervensi III
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata yang terdapat dengung (-ng)
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|--|---------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Burung | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Kambing | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. | Kucing | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. | Beruang | — | — | | ✓ |
| 5. | Anjing | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 6. | Pisang | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Jagung | — | ✓ | | ✓ |
| 8. | Bintang | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 9. | Bunga | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 10. | Manga | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Catatan : <i>Total nilai yang didapat = 8</i> | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Nama : AZ
 Tanggal : Kamis, 21 Agustus 2019
 Pertemuan : Intervensi IV
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata berulang
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|---|---------------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Laba-laba | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Kura-kura | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. | Lumba-lumba | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. | Cumi-cumi | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 5. | Anting-anting | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 6. | Agar-agar | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Alang-alang | — | — | | ✓ |
| 8. | Berang-berang | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 9. | Kupu-kupu | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 10. | Biri-biri | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Catatan : Total nilai yang didapat = 9 | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Nama : AZ
 Tanggal : *Jumat, 22 Agustus 2014*
 Pertemuan : Intervensi V
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata dua suku kata dan tiga suku kata
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|--|---------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Roti | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Jeruk | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. | Tali | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. | Palu | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 5. | Gajah | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 6. | Radio | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Kelinci | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 8. | Telepon | — | — | — | ✓ |
| 9. | Jerapah | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 10. | Pesawat | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Catatan : <i>Total nilai yang diperoleh = 9</i> | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Panduan Tes Penguasaan Kosakata

Nama : AZ
 Tanggal : Sabtu, 23 Agustus 2019
 Pertemuan : Intervensi VI
 Materi : Menunjukkan dan menyebutkan gambar benda dengan pola kata dengung dan berulang
 Tempat :

| No. | Gambar | Materi | | Nilai | |
|---|---------------|----------|----------|-------|---|
| | | Menunjuk | Menyebut | 1 | 0 |
| 1. | Anggur | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 2. | Payung | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. | Semangka | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. | Singa | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 5. | Manggis | ✓ | — | | ✓ |
| 6. | Laba-laba | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. | Kura-kura | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 8. | Kunang-kunang | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 9. | Agar-agar | — | — | | ✓ |
| 10. | Anting-anting | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Catatan : Total nilai yang didapat = 8 | | | | | |

Keterangan:

Nilai 1 = Anak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

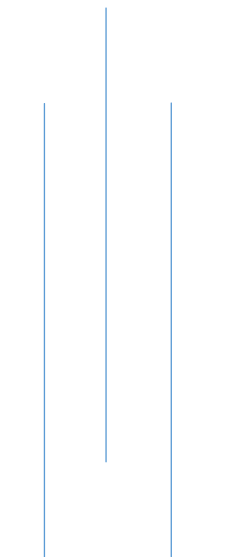
Nilai 0 = - Anak hanya mampu menunjuk gambar

- Anak hanya mampu menyebutkan nama gambar

- Anak tidak mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar sesuai instruksi guru menggunakan media CD interaktif

Lampiran 6. Hasil Observasi Penggunaan Media CD Interaktif Abacada® pada
Siswa Autis Kelas TK B

Hasil Observasi Penggunaan Media CD Interaktif Abacada® pada Siswa Autis



Nama : AZ

Kelas : TK B

HASIL OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF
ABACADA® PADA
SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA

Subyek : Az
Waktu : Senin, 18 Agustus 2014

| No. | Aspek yang diamati | Skor | |
|-----|---|------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan baju dengan media CD Interaktif Abacada® Abacada® | √ | |
| 2. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan gigi dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 3. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kuda dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 4. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan bola dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 5. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan sapi dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 6. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan buku dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 7. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kaki dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 8. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan meja dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 9. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan sapu dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 10. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan topi dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 11. | Siswa aktif selama proses pembelajaran | √ | |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 12. | Siswa paham dengan instruksi yang diberikan | √ | |
| 13. | Siswa tenang selama proses pembelajaran (tidak tantrum) | √ | |
| 14. | Siswa menjawab pertanyaan dari guru | √ | |

Catatan:

1. Untuk gambar kuda subyek hanya mampu menyebutkan
2. Untuk gambar sapu subyek tidak mampu melakukan keduanya

Yogyakarta, Agustus 2014

Observer



Dian Susanta, S. Psi.

HASIL OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF
ABACADA® PADA
SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA

Subyek : Az
Waktu : Selasa, 14 Agustus 2014

| No. | Aspek yang diamati | Skor | |
|-----|--|------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan pepaya dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 2. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan celana dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 3. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kereta dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 4. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan sepatu dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 5. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan lemari dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 6. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan sepeda dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 7. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kelapa dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 8. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan garuda dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 9. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kepala dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 10. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan perahu dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 11. | Siswa aktif selama proses pembelajaran | √ | |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 12. | Siswa paham dengan instruksi yang diberikan | √ | |
| 13. | Siswa tenang selama proses pembelajaran (tidak tantrum) | √ | |
| 14. | Siswa menjawab pertanyaan dari guru | √ | |

Catatan:

1. Untuk gambar kelapa dan kepala subyek hanya mampu menunjukkan

Yogyakarta, Agustus 2014

Observer



Dian Susanta, S. Psi.

HASIL OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF
ABACADA® PADA
SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA

Subyek : Az
Waktu : Rabu, 22 Agustus 2014

| No. | Aspek yang diamati | Skor | |
|-----|---|------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan burung dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 2. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kambing dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 3. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kucing dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 4. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan beruang dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 5. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan anjing dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 6. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan pisang dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 7. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan jagung dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 8. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan bintang dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 9. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan bunga dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 10. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan mangga dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 11. | Siswa aktif selama proses pembelajaran | √ | |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 12. | Siswa paham dengan instruksi yang diberikan | √ | |
| 13. | Siswa tenang selama proses pembelajaran (tidak tantrum) | √ | |
| 14. | Siswa menjawab pertanyaan dari guru | √ | |

Catatan:

1. Untuk gambar beruang subyek tidak mampu melakukan keduanya
2. Untuk gambar jagung subyek hanya mampu menyebutkan

Yogyakarta, Agustus 2014

Observer



Dian Susanta, S. Psi.

HASIL OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF
ABACADA® PADA
SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA

Subyek : Az

Waktu : Kamis, 21 Agustus 2014

| No. | Aspek yang diamati | Skor | |
|-----|---|------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan laba-laba dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 2. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kura-kura dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 3. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan lumba-lumba dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 4. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan cumi-cumi dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 5. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan anting-anting dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 6. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan agar-agar dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 7. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan alang-alang dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 8. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan berang-berang dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 9. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kupu-kupu dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 10. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan biri-biri dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 11. | Siswa aktif selama proses pembelajaran | √ | |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 12. | Siswa paham dengan instruksi yang diberikan | √ | |
| 13. | Siswa tenang selama proses pembelajaran (tidak tantrum) | √ | |
| 14. | Siswa menjawab pertanyaan dari guru | √ | |

Catatan:

1. Untuk gambar alang-alang subyek tidak mampu melakukan keduanya

Yogyakarta, Agustus 2014

Observer



Dian Susanta, S. Psi.

HASIL OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF
ABACADA® PADA
SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA

Subyek : Az

Waktu : Jumat, 22 Agustus 2014

| No. | Aspek yang diamati | Skor | |
|-----|---|------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan roti dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 2. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan jeruk dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 3. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan tali dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 4. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan palu dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 5. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan gajah dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 6. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan radio dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 7. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kelinci dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 8. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan telepon dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 9. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan jerapah dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 10. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan pesawat dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 11. | Siswa aktif selama proses pembelajaran | √ | |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 12. | Siswa paham dengan instruksi yang diberikan | √ | |
| 13. | Siswa tenang selama proses pembelajaran (tidak tantrum) | √ | |
| 14. | Siswa menjawab pertanyaan dari guru | √ | |

Catatan:

1. Untuk gambar telepon subyek tidak mampu melakukan keduanya

Yogyakarta, Agustus 2014

Observer



Dian Susanta, S. Psi.

HASIL OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF
ABACADA® PADA
SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF
PUTRA HARAPAN BUNDA

Subyek : Az

Waktu : Sabtu, 23 Agustus 2014

| No. | Aspek yang diamati | Skor | |
|-----|---|------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan anggur dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 2. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan payung dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 3. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan semangka dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 4. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan singa dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 5. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan manggis dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 6. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan laba-laba dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 7. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kura-kura dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 8. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan kunang-kunang dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 9. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan agar-agar dengan media CD Interaktif Abacada® | | √ |
| 10. | Siswa menunjukkan dan menyebutkan anting-anting dengan media CD Interaktif Abacada® | √ | |
| 11. | Siswa aktif selama proses pembelajaran | √ | |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 12. | Siswa paham dengan instruksi yang diberikan | √ | |
| 13. | Siswa tenang selama proses pembelajaran (tidak tantrum) | √ | |
| 14. | Siswa menjawab pertanyaan dari guru | √ | |

Catatan:

1. Untuk gambar manggis subyek hanya mampu menunjukkan
2. Untuk gambar agar-agar subyek tidak mampu melakukan keduanya

Yogyakarta, Agustus 2014

Observer



Dian Susanta, S. Psi.

Lampiran 7. Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan CD Interaktif Abacada®

DOKUMENTASI FOTO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MEDIA CD INTERAKTIF ABACADA®



Pelaksanaan intervensi pertemuan 1



Pelaksanaan intervensi pertemuan 2



Pelaksanaan intervensi pertemuan 3



Pelaksanaan intervensi pertemuan 4



Pelaksanaan intervensi pertemuan 5



Pelaksanaan intervensi pertemuan 6

ANAK CERDAS PLATINUM - ABACADA



Panduan Umum

Acel baru pindah ke rumah barunya, di perumahan Griya Cerdas. Ketika Acel sedang membereskan mainannya, bola kesukaan Acel menghilang. Tapi, ternyata bolanya tidak menghilang, melainkan dibawa oleh truk sampah.

Disini, anak diminta menemani Acel untuk menemukan bolanya yang dibawa oleh truk sampah. Dalam perjalanannya, ada 4 tempat yang harus dikunjungi, yaitu :

1. Rumah Kaca
2. Rumah Pohon
3. Taman Bermain
4. Perpustakaan

Pada saat awal, Acel hanya bisa bermain di Rumah Kaca saja. Di rumah kaca ini, terdapat 16 permainan materi polakata dan 3 permainan menyenangkan. Untuk bisa melanjutkan ke tempat berikutnya, Acel harus mengumpulkan 16 koin dari permainan materi polakata. Setelah koin-koin di Rumah Kaca berhasil didapat, perjalanan menuju Rumah Pohon dapat dilanjutkan. Di rumah pohon ini, terdapat 5 permainan materi huruf dan 3 permainan menyenangkan. Setelah 5 koin dari permainan materi huruf berhasil didapat, perjalanan menuju Taman Bermain dapat dilanjutkan. Begitu juga, di taman bermain, terdapat 4 permainan materi membaca dan 3 permainan menyenangkan. Setelah 4 koin dari permainan materi membaca berhasil didapat, perjalanan menuju Perpustakaan dapat dilanjutkan. Di perpustakaan, terdapat 4 permainan materi menulis dan 2 permainan menyenangkan.

Di setiap game, anak akan mendapatkan sebuah koin. Ada 3 macam jenis koin, yaitu : emas, perak dan perunggu. Koin-koin yang berhasil didapatkan ini,

kemudian dihitung. Untuk mendapatkan sebuah piagam penghargaan, jumlah koin emas yang harus terkumpul paling sedikit sebanyak 12 koin emas.

Rumah Kaca

Menu ini adalah tahapan pertama anak belajar membaca, yaitu anak belajar membaca bentuk setiap kata. Dimulai dari kata sederhana (dua-tiga suku kata dan suku khusus), kata yang berimbuhan, kata mengandung huruf sengau (ng-, -ng), kata yang berulang, dan kata-kata yang sulit.

Untuk pertama kali, anak hanya bisa membuka materi dua suku kata. Didalamnya, anak harus menyelesaikan 4 permainan materi dua suku kata. Setelah anak berhasil mengumpulkan koin dari 4 permainan tersebut, materi tiga suku kata baru bisa terbuka. Begitu selanjutnya, sampai materi suku khusus berhasil terbuka. Setelah anak berhasil mengumpulkan koin dari 4 permainan di materi suku khusus, ke-4 materi selanjutnya (kata yang berimbuhan, kata mengandung huruf sengau, kata yang berulang, dan kata-kata yang sulit) akan terbuka semuanya. Hal ini dilakukan, dengan alasan bahwa ke-4 materi tersebut adalah materi lanjutan.

Setiap kali anak berpindah ke materi selanjutnya, tombol buku (materi sebelumnya) akan berada di posisi yang berubah. Dan, apabila posisi tombol buku sudah berubah semuanya, menandakan bahwa anak telah berhasil melewati semua materi polakata dan siap untuk melanjutkan materi berikutnya, yaitu materi huruf.



tampilan awal

tampilan akhir

Ada 16 permainan materi polakata dan 3 permainan yang menyenangkan, yaitu :

- 16 permainan materi polakata

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|-----------------|---------------|------------------------------|
| 1. | Ayo tebak | Dua suku kata | koin emas / perak / perunggu |
| 2. | Cocokkan aku | Dua suku kata | koin emas / perak / perunggu |
| 3. | Apa namanya? | Dua suku kata | koin emas / perak / perunggu |
| 4. | Cari pasanganku | Dua suku kata | koin emas / perak / perunggu |

| | | | |
|-----|-----------------|--------------------|------------------------------|
| 5. | Ayo tebak | Tiga suku kata | koin emas / perak / perunggu |
| 6. | Cocokkan aku | Tiga suku kata | koin emas / perak / perunggu |
| 7. | Apa namanya? | Tiga suku kata | koin emas / perak / perunggu |
| 8. | Cari pasanganku | Tiga suku kata | koin emas / perak / perunggu |
| 9. | Ayo tebak | Suku khusus | koin emas / perak / perunggu |
| 10. | Cocokkan aku | Suku khusus | koin emas / perak / perunggu |
| 11. | Apa namanya? | Suku khusus | koin emas / perak / perunggu |
| 12. | Cari pasanganku | Suku khusus | koin emas / perak / perunggu |
| 13. | Apa namanya? | ng-, -ng | koin emas / perak / perunggu |
| 14. | Apa namanya? | Berimbuhan | koin emas / perak / perunggu |
| 15. | Apa namanya? | Kata yang berulang | koin emas / perak / perunggu |
| 16. | Apa namanya? | Kata yang susah | koin emas / perak / perunggu |

- 3 permainan menyenangkan

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|--------------|-------------|------------------------------|
| 1. | Puzzle | Fun | koin emas / perak / perunggu |
| 2. | Pasang kata | Fun | koin emas / perak / perunggu |
| 3. | Aku lihat... | Fun | koin emas / perak / perunggu |

Rumah Pohon

Menu ini adalah tahapan kedua anak belajar membaca, yaitu anak belajar mengenal huruf dan penerapannya. Dan anak dapat memulai membuka huruf tertentu tanpa harus berurutan.

Menu ini terdiri dari dua tahapan, yaitu belajar mengenal huruf dan belajar mengenal perbedaan huruf kecil - huruf besar. Dan anak harus menyelesaikan 5 permainan materi huruf. Dan apabila ke-5 game tersebut telah berhasil terbuka semua, menandakan bahwa anak telah berhasil melewati semua game huruf dan siap untuk melanjutkan materi berikutnya, yaitu materi membaca.



tampilan awal

tampilan akhir

Ada 5 permainan materi huruf dan 3 permainan yang menyenangkan, yaitu :

- 5 permainan materi polakata

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|------------------|-------------|------------------------------|
| 1. | Tempatku dimana? | Huruf | koin emas / perak / perunggu |
| 2. | Cari aku | Huruf | koin emas / perak / perunggu |
| 3. | Susun aku | Huruf | koin emas / perak / perunggu |
| 4. | Lengkapi aku | Huruf | koin emas / perak / perunggu |
| 5. | Siapa aku? | Huruf | koin emas / perak / perunggu |

- 3 permainan menyenangkan

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|--------------------------------------|-------------|------------------------------|
| 1. | Bawa ke tempat yang benar! (level 1) | Fun | koin emas / perak / perunggu |
| 2. | Bawa ke tempat yang benar! (level 2) | Fun | koin emas / perak / perunggu |
| 3. | Yang mana suaraku? | Fun | koin emas / perak / perunggu |

Taman Bermain

Tujuan materi di menu ini adalah anak mulai belajar membaca kata dan kalimat sederhana yang terdiri dari 3 kata.

Untuk pertama kali, anak hanya bisa membuka tombol kata (materi membaca satu kata). Didalamnya, anak harus menyelesaikan sebuah permainan materi membaca satu kata. Setelah anak berhasil mengumpulkan koin dari permainan tersebut, tombol kata-kata (materi membaca dua kata) baru bisa terbuka. Begitu selanjutnya, sampai tombol paragraf (permainan membaca paragraf) berhasil terbuka. Ketika anak berhasil mengumpulkan koin dari ke-4 permainan materi membaca, menandakan bahwa anak telah berhasil melewati semua materi membaca dan siap untuk melanjutkan materi berikutnya, yaitu materi menulis.



Ada 4 permainan materi membaca dan 3 permainan yang menyenangkan, yaitu :

- 4 permainan materi polakata

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|-------------------|-----------------------|------------------------------|
| 1. | Cari suaranya | Membaca satu kata | koin emas / perak / perunggu |
| 2. | Lengkapi kalimat | Membaca dua kata | koin emas / perak / perunggu |
| 3. | Susun kalimat | Membaca satu kalimat | koin emas / perak / perunggu |
| 4. | Ayo, susun cerita | Membaca satu paragraf | koin emas / perak / perunggu |

- 3 permainan menyenangkan

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|----------------------|-------------|------------------------------|
| 1. | Ayo, lengkapi cerita | Fun | koin emas / perak / perunggu |
| 2. | Teka teki acak kata | Fun | koin emas / perak / perunggu |
| 3. | Cari bedanya | Fun | koin emas / perak / perunggu |

Perpustakaan

Di menu terakhir ini, anak dikenalkan pada tahapan-tahapan belajar menulis. Tahapan ini dimulai dengan berlatih membuat garis lurus, garis lengkung, dan garis miring. Kemudian dilanjutkan melatih menulis satu huruf dan berlanjut ke satu kata. Tahap selanjutnya anak dikenalkan cara menggunakan *keyboard* dan belajar mengetik di komputer.

Selain itu, produk ini juga memberikan media alternatif (memberikan fasilitas cetak lembar latihan) yang berguna untuk melatih motorik halus anak.



Ada 4 permainan materi menulis dan 2 permainan yang menyenangkan, yaitu :

- 4 permainan materi polakata

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|----------------|--------------------|------------------------------|
| 1. | Ikuti jalannya | Menulis garis | koin emas |
| 2. | Buat huruf | Menulis satu huruf | koin emas |
| 3. | Bermain kata | Menulis satu kata | koin emas |
| 4. | Buat kalimat | Mengetik | koin emas / perak / perunggu |

- 2 permainan menyenangkan

| No | Nama Game | Nama Materi | Hadiah |
|----|----------------------|-------------|------------------------------|
| 1. | Mencari jalan pulang | Fun | koin emas / perak / perunggu |
| 2. | Siapa dibalik pintu? | Fun | koin emas / perak / perunggu |

Hasil Belajar & Piagam Penghargaan



Hasil belajar bertujuan untuk memperlihatkan sejauh mana progres yang telah dicapai anak dalam mengikuti program membaca 'abacada' pada produk ini. Setiap koin yang diperoleh, mewakili satu permainan yang telah berhasil dimainkan oleh anak. Dan ketika anak ingin mengulang kembali permainan tertentu (dengan tujuan mengulang materi tertentu atau mendapatkan koin yang lebih baik), anak tinggal meng-klik koin menuju permainan yang dimaksudkan.

Ketika semua koin terkumpul dan telah berhasil melewati nilai terendah (paling sedikit terkumpul 12 koin emas), anak harus bisa mendapatkan sebuah piagam penghargaan yang bisa dicetak sebagai hadiah.



Sebelumnya, anak diminta mengisi biodata yang diminta pada kolom-kolom yang telah disediakan. Kemudian, akan muncul (jumlah) bintang, yang menandakan prestasi yang diperoleh anak dalam mengikuti program membaca ini. Semakin banyak bintang yang diperoleh (paling banyak 5 bintang) memberi arti bahwa anak telah mengikuti program ini dengan optimal.

Fitur yang tersedia

Di dalam produk ini, terdapat fitur (fasilitas) mencetak, yang bertujuan memberikan media alternatif kepada orang tua, untuk selalu bisa mengajarkan

membaca kepada anak tanpa harus selalu menggunakan komputer. Selain itu juga, agar anak dapat berlatih menulis secara intensif menggunakan pensil / bolpen.

Bagian-bagian yang tersedia fasilitas mencetak, adalah :

1. mencetak semua materi di menu polakata
2. mencetak semua materi di menu huruf
3. mencetak semua materi di menu membaca
4. mencetak lembar kegiatan (worksheet) di menu menulis, diantaranya lembar kegiatan membuat garis, menulis satu huruf dan menulis satu kata.

Note:

Untuk membuka semua menu dan game, pada halaman memilih user, klik Tanda Tanya di pojok kiri atas sehingga muncul tulisan petunjuk terbalik dan gambar lampu di pojok kanan atas. Pilih kotak pengguna yang kosong di bagian bawah (hapus dulu yang ada kalo perlu), lalu Klik gambar lampu sebagai ikon untuk dimainkan. Setelah itu klik tombol bermain di bawah kotak untuk mulai bermain.



Produksi Agustus 2006
PT Akal Interaktif
Jl. Cilaki 63 Bandung 40114
www.akalinteraktif.com
akal@akalinteraktif.com

Lampiran 9. Surat Keterangan Uji Praktisi

SURAT KETERANGAN UJI PRAKTISI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Karunia Ika Yuliantie, S. Psi.

NIP : -

Pekerjaan : Guru Kelas

Menerangkan bahwa instrument tes kemampuan penguasaan kosakata untuk siswa autis kelas TK B yang dikembangkan oleh:

Nama : Agung Lian Prasetyadi

NIM :10103244030

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian yang berjudul “KEEFEKTIFAN MEDIA *COMPACT DISC* INTERAKTIF ABACADA® TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA AUTIS DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 4 Agustus 2014

Penguji Praktisi



Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian dari FIP



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 4628 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

8 Agustus 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Agung Lian Prasetyadi
NIM : 10103244030
Prodi/Jurusan : Pendidikan Luar Biasa/PLB
Alamat : Kedungdowo, Wates, Wates, Kulon Progo, D.I. Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda Kulon Progo
Subyek : Siswa autis kelas TK B
Obyek : keefektifan media compact disc interaktif terhadap kemampuan penguasaan kosakata
Waktu : Agustus - Oktober 2014
Judul : Keefektifan Media Compact Disc Interaktif terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Siswa Autis Kelas TK B di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda Kulon Progo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan.

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 0017

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan 1 FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian dari PEMDA DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

operator2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/58/8/2014

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **4628/UN.34.11/PL/2014**
Tanggal : **8 AGUSTUS 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **AGUNG LIAN PRASETYADI** NIP/NIM : **10103244030**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PENDIDIKAN LUAR BIASA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **KEEFEKTIFAN MEDIA COMPACT DISC INTERACTIF TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **11 AGUSTUS 2014 s.d 11 NOVEMBER 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **11 AGUSTUS 2014**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendariyulowati, SH
NIP. 19560420 198503 2 003

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian dari BAPEDA Kulon Progo



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 2, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00676/VIII/2014

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor:070/REG/v/58/8/2014, TANGGAL: 11 AGUSTUS 2014, PERIHAL: IZIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Diizinkan kepada : **AGUNG LIAN PRASETYADI**
NIM / NIP : 10103244030
PT/Instansi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Keperluan : IZIN PENELITIAN
Judul/Tema : KEEFEKTIFAN MEDIA COMPACT DISK INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA AUTIS KELAS TK B DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO

Lokasi : SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO

Waktu : 11 Agustus 2014 s/d 11 Nopember 2014

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : Wates
Pada Tanggal : 11 Agustus 2014

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU


AGUNG KURNIAWAN, S.I.P., M.Si.
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda Kabupaten Kulon Progo
6. Yang bersangkutan
7. Arsip

Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

**SEKOLAH KHUSUS AUTIS DAN HIPERAKTIF
“PUTRA HARAPAN BUNDA”**

Alamat : Kedungdowo RT 54 RW 25, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta, 55611
Telepon : 082134984649, 081931714238

SURAT KETERANGAN

No: 43/PHB/XII/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sutrisno, S. Pd.
NIP : 19710823 200501 1 005
Jabatan : Pimpinan Sekolah

Mencerangkan:

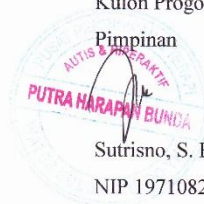
Nama : Agung Lian Prasetyadi
NIM : 10103244030
Fakultas/Jurusan : FIP/Pendidikan Luar Biasa
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa yang bersangkutan pada bulan Agustus s/d September 2014 telah melakukan Penelitian Skripsi di Sekolah Autis Hiperaktif Putra Harapan Bunda dengan judul “KEEFEKTIFAN MEDIA *COMPACT DISC* INTERAKTIF ABACADA® TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA AUTIS DI SEKOLAH AUTIS HIPERAKTIF PUTRA HARAPAN BUNDA KULON PROGO”.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, Desember 2014

Pimpinan



Sutrisno, S. Pd.

NIP 19710823 200501 1 005