

Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Autisme Melalui Penggunaan Game Autispark di SLB N 1 Binjai

Fatimatun Zahara Rangkuti^{1}, Marlina²*

¹² Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: fatimatunzahararangkuti@gmail.com

Kata kunci:

Tunagrahita, tumbuhan, model pembelajaran kontekstual.

ABSTRACT

This research discusses the autism park game to improve students' speaking skills in saying numbers 1 to 10 for autistic children. This research aims to prove that the Autismark game is effective in improving the speaking skills of class V autism students at SLB N 1 Binjai. This research uses classroom action research, namely research intended to improve the quality of teaching practices in the classroom. From the results of the research, using game media can improve the measuring ability of grade IV mildly mentally retarded students at SLB N Padangsidimpuan. This classroom action research was carried out by implementing action activities to improve speaking ability to say numbers 1 to 10 using the autispark game media. Judging from the results of the implementation, the children's work has increased from the provision of actions in cycle I to cycle II. From the results obtained, the child's initial ability was A 50%, then action was given in cycle I to increase it to A 70%, then continued in cycle II, the child's ability further increased to A 80%. In implementing measurement activities, it can be adjusted to the child's ability to receive learning.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas permainan Autism Park untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam menyebutkan angka 1 hingga 10 bagi anak-anak autis. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa permainan Autismark efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa autis kelas V di SLB N 1 Binjai. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pengajaran di kelas. Dari hasil penelitian, penggunaan media permainan dapat meningkatkan kemampuan mengukur siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLB N Padangsidimpuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan melaksanakan kegiatan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam menyebutkan angka 1 hingga 10 menggunakan media permainan Autism Park. Dilihat dari hasil pelaksanaannya, kemampuan anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Dari hasil yang diperoleh, kemampuan awal anak adalah A 50%, kemudian diberikan tindakan pada siklus I yang meningkat menjadi A 70%, dan dilanjutkan pada siklus II, kemampuan anak semakin meningkat menjadi A 80%. Dalam pelaksanaan kegiatan pengukuran, hal tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dalam menerima pembelajaran.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Siswa dengan Autisme memiliki gangguan secara kompleks baik dari segi prilaku, emosi, sosial, dan kemampuan dibidang akademik atau non akademik, hal ini ditandai dengan adanya gangguan emosi, prilaku, sosial bahkan ada juga dari sebagian siswa dengan Autisme ini memiliki gangguan emosi yang cukup ekstrim diantaranya prilaku tantrum (menyakiti diri sendiri atau orang lain),

seperti menggigit, mencubit baik untuk dirinya sendiri ataupun orang lain. perilaku tantrum pada siswa autis ini bisa timbul dengan secara tiba-tiba tanpa ada penyebabnya dan juga timbul dengan adanya penyebabnya, yang pasti perilaku ini akan membuat kondisi emosi siswa Autisme tersebut menjadi tidak stabil. Berdasarkan Studi Pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di SLB N 1 Binjai pada kelas V, peneliti mengamati seorang siswa Autisme dimana siswa ini sudah bisa fokus dan duduk dalam belajar. Permasalahan yang dialami adalah dalam berbicara siswa masih minim kosakata. Disaat peneliti bernyanyi dan bermain bersama siswa kosakata yang digunakan siswa sangat amat terbatas seperti “apa, iya, tidak, mama, papa” saja. Hal yang sama juga dilakukan siswa disaat peneliti menyuruh untuk menunjukan dan mengambil flashcard dan meminta siswa untuk menyebutkan gambar apa yang ada di flashcard tersebut siswa tidak tahu dan diam. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Guru kelas, siswa masih sangat terbatas dalam berbicara, oleh sebab itu berdasarkan dari studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan siswa masih sangat terbatas dalam berbicara sehingga peneliti mencari solusi untuk permasalahan yang dialami oleh siswa yaitu dengan menggunakan permainan atau game yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Metode

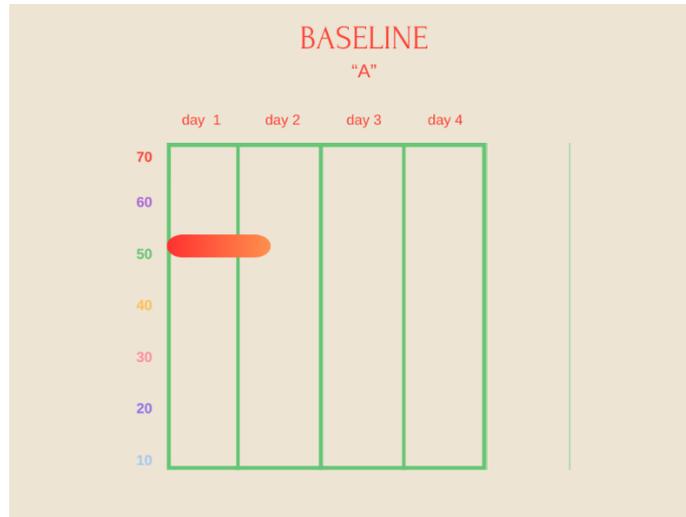
Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (classroom action research), yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memperbaiki mutu praktek pengajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang melaksanakan pencermatan terhadap kegiatan belajar dikelas dengan memunculkan sebuah tindakan atau pendekatan baru, guna meningkatkan kualitas dari kegiatan belajar tersebut. Suatu yang terjadi didalam kelas dimana kegiatan yang dilakukan berupa tindakan yang disengaja dimunculkan disebut dengan penelitian tindakan kelas (Sugiyono, 2017). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran dikelas (Hanifah & Nurdinah, 2014). Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan guru di kelas tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran (Aqib & Chotibuddin, 2018). Bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang melaksanakan pencermatan terhadap kegiatan belajar dikelas dengan memunculkan sebuah tindakan atau pendekatan baru (Andini & Ardisal, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian tindak kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tindakan-tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti yaitu mempunyai sifat kualitatif. Data kualitatif ini berbentuk narasi dari informasi-informasi yang didapatkan selama penelitian yang menggambarkan bagaimana proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara melalui game autispark. Selain itu penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menggambarkan peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan media game autispark.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

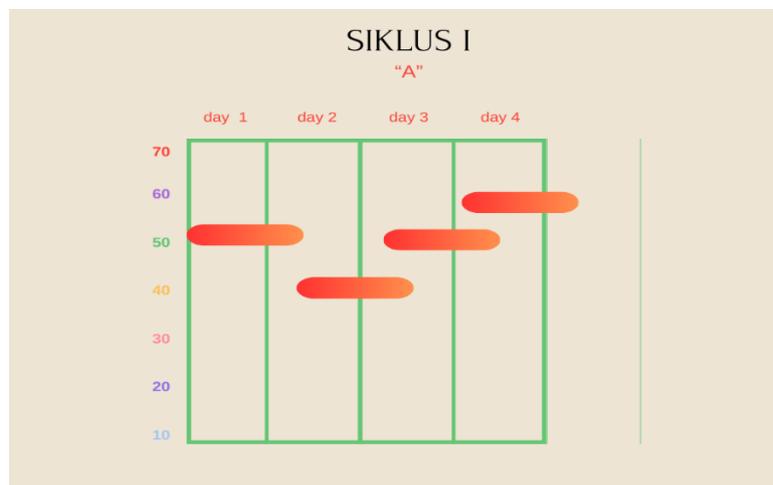
Kemampuan akan berbicara merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan peserta didik. Peningkatan kemampuan inilah yang ingin dicapai oleh pendidik. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara dengan menggunakan media

game *Autispark* pada siswa autisme kelas V di SLB Negeri 1 Binjai. Adapun nilai kemampuan awal penjumlahan anak dibagi menjadi 2 bagian dimana kondisi yang terlihat dari pengamatan saat belajar di kelas dan kondisi awal dari hasil tes yang diberikan. Untuk hasil pengamatan atau observasi untuk anak dengan inisial A mendapatkan nilai 50% dan dapat dilihat pada diagram berikut ini:



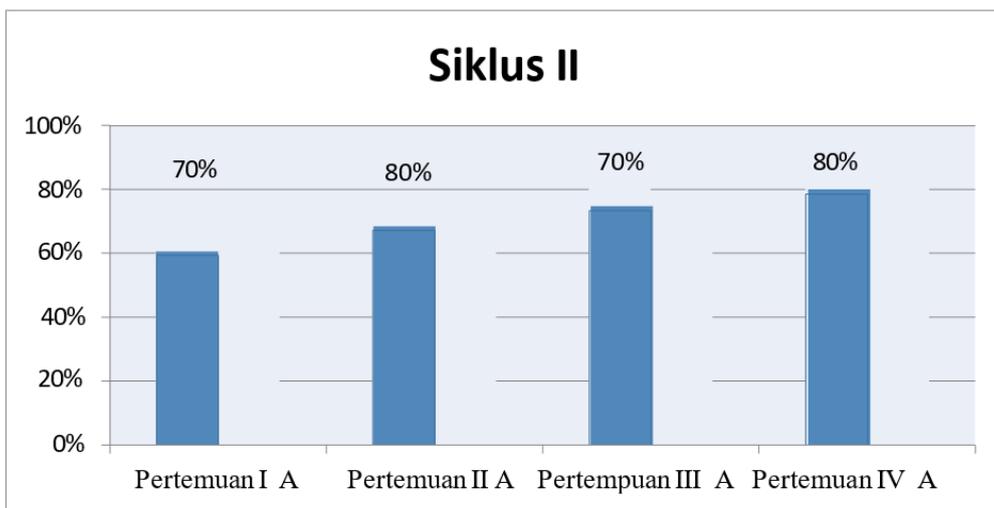
Grafik 1. Kemampuan awal anak

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil gambar diagram diatas dapat diambil kesimpulan kondisi awal yang dimiliki siswa autisme dikelas V SLB Negeri 1 Binjai yang inisial A mendapatkan hasil 50%. Dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dari nilai siswa A siswa tersebut masih belum mencapai KKM dalam pembelajaran mengenal angka 1 sampai 10. Siswa tersebut masih suka terbalik dalam menyebutkan angka yang ditunjuk oleh observer. Berdasarkan permasalahan diatas siswa perlu dorongan dalam pembelajaran agar lebih semangat. Untuk memberikan dorongan dalam pembelajaran tersebut peneliti melakukan inovasi dalam pelaksanaan dalam pembelajaran melalui game *autispark*.



Gambar 2. Hasil siklus I siswa autisme

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa kemampuan meningkatkan kemampuan berbicara anak autisme dengan media game autispark pada siswa pertemuan 1-4 yaitu : Pada pertemuan 1 sebesar A 50% Pertemuan II A 40% Pertemuan III Sebesar A60% Pertemuan IV Sebesar A Sebesar 50%. Berdasarkan data yang diperoleh dan dirincihkan pada diagram diatas,maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa autisme mengalami peningkatan hanya saha masih dibawah KKM yang diharapkan. Oleh sebab itu,berdasarkan hasil diskusi bersama kolaborator, tindakan akan dilanjutkan pada siklus II dengan media yang sama dengan siklus 1:



Gambar 3 siklus II

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa kemampuan membandingkan panjang pendek dengan media longrods pada siswa pertemuan 1-4 yaitu : Pada pertemuan 1 sebesar A 70%, Pertemuan II 80%, Pertemuan III A 70% dan Pertemuan IV Sebesar A Sebesar 80%. Berdasarkan data yang diperoleh dan dirincihkan pada diagram diatas,maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa autisme setelah diberi tindakan dengan menggunakan permainan game autispark pada siklus II sudah mengalami peningkatan oelh karena itu berdasarkan hasil ini peneliti memutuskan untuk selesai melakukan penelitian. Dengan hasil rekapitulasi sebagai berikut:



Grafik 4 Rekapitulasi Kemampuan awal, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan grafik diatas analisis data yang guru kelas lakukan bersifat kualitatif dari hasil pengamatan dan diskusi berdasarkan pedoman observasi yang dengan kriteria penilaian dan berdasarkan nilai rata-rata hasil tes. Semuanya difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berbicara menyebutkan angka 1 sampai 10 pada siswa autisme. Pemberian konsep dilakukan melalui media yang sederhana, tetapi tepat pada sasaran sehingga konsep tersebut akan lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh anak (Runtukahu et al., 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa dengan menggunakan media game autispark sebagai media pembelajaran dalam berbicara. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus satu pada tanggal 3 sampai 12 Juni 2024. Sedangkan siklus II dimulai pada tanggal 17 sampai tanggal 26 juni 2024.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan game autispaek. Lalu mengadakan tindakan yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatanakhir. Setiap pertemuan diadakan tes sesuai dengan apa yang telah diajarkan. Akhir dari siklus yaitu adanya laporan hasil pengamatan peneliti, lalu bersama kolaborator menganalisis kegiatan dan hasil yang telah dicapai dan kemudian mengadakan refleksi untuk menentukan tindak lanjut berikutnya.

Berdasarkan grafik diatas analisis data yang guru kelas lakukan bersifat kualitatif dari hasil pengamatan dan diskusi berdasarkan pedoman observasi yang dengan kriteria penilaian dan berdasarkan nilai rata-rata hasil tes. Semuanya difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berbicara menyebutkan angka 1 sampai 10 pada siswa autisme. Pemberian konsep dilakukan melalui media yang sederhana, tetapi tepat pada sasaran sehingga konsep tersebut akan lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh anak (Runtukahu et al., 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa dengan menggunakan media game autispark sebagai media pembelajaran mengukur dapat pemahaman anak

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menerapkan tindakan kegiatan pengukuran untuk meningkatkan kemampuan mengukur untuk anak tunagrahita ringan kelas IV di SLBN Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan pembelajaran mengukur menggunakan kegiatan pengukuran . Dilihat dari hasil pelaksanaan yang dikerjakan anak semakin meningkat dari pemberian tindakan siklus I hingga siklus II. Dari hasil yang didapat kemampuan awal anak dari Z 40%, Y 40% kemudian diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi Z 60% Y 60% kemudian dilanjutkan pada siklus II kemampuan anak semakin meningkat menjadi Z 90% Dan Y 80 %. Dalam pelaksanaan kegiatan pengukuran dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dalam menerima pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mengukur yang dilaksanakan sesuai dengan isi modul ajar yang telah dirancang guru dan peneliti sesuai dengan alur yang dimulai.

Dengan harapan proses dan hasil belajar mengajar berhasil sesuai dengan rancangan dan tujuan pembelajaran. Dari hasil penelitian, setelah penggunaan media game dapat meningkatkan kemampuan mengukur pada siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLB N Padangsidimpuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menerapkan tindakan kegiatan meningkatkan kemampuan berbicara menyebutkan angka 1 sampai 10 dnegan menggunakan media game autispark. Dilihat dari hasil pelaksanaan yang dikerjakan anak semakin meningkat dari pemberian tindakan siklus I hingga siklus II. Dari hasil yang didapat kemampuan awal anak dari A 50% kemudian diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi A 70% kemudian dilanjutkan pada siklus II kemampuan anak

semakin meningkat menjadi A 80 %. Dalam pelaksanaan kegiatan pengukuran dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dalam menerima pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mengukur yang dilaksanakan sesuai dengan isi RPP yang telah dirancang guru dan peneliti sesuai dengan alur yang dimulai. Dengan harapan proses dan hasil belajar mengajar berhasil sesuai dengan rancangan dan tujuan pembelajaran. Dari hasil penelitian, setelah penggunaan media game autispark dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa autisme kelas V di SLBN 1 Binjai.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ballerina, T. (2017). Meningkatkan Rentang Perhatian Siswa Autis dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf. Inklusi. <https://doi.org/10.14421/ijds.030205>
- Biran, M. I., & Nurhastuti. (2018). *Buku Pendidikan Siswa Autis*. International Journal of Physiology.
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan bagi Siswa Usia Dini. In Itqan.
- Fitrah, & Luthfiah. (2017). Metodologi penelitian; penelitian kualitatif, tindakan kelas & study kasus. In September.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Siswa Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Husen, S. D. (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Pengenalan Numerik Pada Siswa Autis. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3375>
- Iskandar. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Gaung Persada Press.
- Iswari, M., Efrina, E., Kasiyati, K., & Mahdi, A. (2018). Bermain Peran : Sebuah Metode Pembelajaran Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosialisasi Siswa Autis. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.310>