



SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGETAHUAN KOSAKATA MELALUI
MEDIA *FUN THINKERS* PADA MURID AUTIS
KELAS III DI SD INPRES MACCINI BARU**

**ANDI HARDIYANTI RUKMANA
1545041005**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGETAHUAN KOSAKATA MELALUI
MEDIA *FUN THINKERS* PADA MURID AUTIS
KELAS III DI SD INPRES MACCINI BARU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mmemperoleh
Gelar Sarjana Pada Jurusan Pendidkan Luar Biasa
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Oleh:

**ANDI HARDIYANTI RUKMANA
1545041005**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andi Hardiyanti Rukmana

NIM : 1545041005

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Pengetahuan Kosakata melalui Media
Fun Thinkers Pada Murid Autis Kelas III di SD Inpres Maccini
Baru.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 04 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan,

Andi Hardiyanti Rukmana

MOTTO DAN PERUNTUKAN

“Anda Mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu”.

(Andi Hardiyanti Rukmana, 2019)

Dengan Segala Kerendahan Hati
Kuperuntukkan Karya ini
Kepada Ayahanda, Ibunda yang Tercinta
Yang dengan Tulus dan Ikhlas Selalu Berdoa dan Membantu
Baik Moril Maupun Materi demi Keberhasilan Penulis
Semoga ALLAH SWT Memberikan Rahmat dan Karunia-Nya
Terimakasih yang tak terhingga

ABSTRAK

ANDI HARDIYANTI RUKMANA, 2019. Peningkatan Kemampuan Pengetahuan Kosakata Melalui Media *Fun Thinkers* Pada Murid Autis Kelas III di SD Inpres Maccini Baru. Skripsi dibimbing oleh Dra. Hj. St. Kasmawati, M.Si dan Dr. Purwaka Hadi, M.Si. Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan Pengetahuan kosakata pada murid Autis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Maccini Baru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah kemampuan Pengetahuan kosakata dapat di tingkatkan melalui media *Fun Thinkers* pada murid Autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru”. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan kemampuan Pengetahuan kosakata melalui media *Fun Thinkers* pada murid Autis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perbuatan dan Observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru yang berinisial DF. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu menggunakan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Kesimpulan penelitian ini: Bahwa penggunaan media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid Autis.

Kata kunci: kemampuan Pengetahuan kosakata, *Fun Thinkers*, Autis

PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil Alamiin Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT pencipta alam semesta atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Salam dan shalawat senantiasa kita kirimkan kepada Nabiullah Muhammad SAW, keluarganya dan sahabat-sahabatnya. Karena, beliauah Nabi yang menjadi suriteladan bagi kita semua, Nabi yang membawa ummatnya dari zaman jahiliyyah menuju zaman modern seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Sebagai seorang hamba yang berkemampuan terbatas dan tidak lepas dari kesalahan, tidak sedikit kendala yang dialami oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini. Berkat pertolongan Allah SWT dan berbagai pihak yang telah banyak membantu baik secara moril maupun materil serta motivasinya langsung maupun tidak langsung sehingga kendala tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada keluarga besarku di Makassar tepatnya di Sudiang, terutama kepada Ayahanda Andi Topan, M.Pd, Ibunda St. Jawariah, S.Ag, kakak-kakakku Wahyu Alfanhadi, Amd, Farm, Wahyuni Hidayati, S.Kep, Ns. Serta teman-temanku atas segala doa, cinta, kasih sayang, didikan kepercayaan dan pengorbanan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada Dra. Hj. St. Kasmawati, M.Si selaku

pembimbing I dan Dr. Purwaka Hadi, M.Si selaku pembimbing II yang telah dengan ikhlas membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi hingga sampai skripsi ini. Demikian pula segala bantuan yang penulis peroleh dari segenap pihak selama di bangku perkuliahan sehingga penulis merasa sangat bersyukur dan mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk mengikuti proses perkuliahan pada Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons sebagai Dekan, Dr. Mustafa, M.Si sebagai WD I; Dr. Pattaufi, M,Si sebagai WD II; Dr. H. Ansar, M.Si selaku WD III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. H. Syamsuddin, M.Si selaku Ketua jurusan, Drs. Usman, M.Si selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang dengan penuh perhatian.
4. Bapak/Ibu Dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan yang tidak ternilai di bangku perkuliahan.
5. Risnawati Majit, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Inpres Maccini Baru yang telah memberikan izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian disekolah

tersebut. Ibu Hj. Pincana, S.Pd selaku wali kelas III/a yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penelitian.

6. Awayundu Said, S.Pd, M.Pd selaku Operator andalanku di Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNM yang telah memberikan motivasi dan pelayanan administrasi selama menjadi mahasiswa sampai penyelesaian studi.
7. Sahabat-sahabatku PLB angkatan 2015 dan rekan-rekan posko KKN PPL Terpadu SLB Mainnong di Soppeng, serta kawan-kawanku Demisioner HMJ PLB FIP UNM yang selama ini memberikan dukungan selama proses penyelesaian karya ini.
8. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, peneliti juga menyampaikan terimakasih yang tak terhingga dan mendoakan semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang semestinya, Aamiin.

Semoga semua pihak tersebut senantiasa mendapat curahan kasih sayang dan ampunan dari Allah SWT, serta senantiasa mendapatkan keberkahan dalam hidupnya. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan para pembaca.

Aamiin Ya Robbal Alamin.

Makassar, 04 Juli 2019
Penulis

Andi Hardiyanti Rukmana

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	31
2.2	Desain A-B-A	37
3.1	Buku <i>Fun Thinkers</i> lev. 1	39
3.2	Media <i>Fun Thinkers</i> yang diletakkan di atas buku	39
3.3	Pengoperasian Media <i>Fun Thinkers</i>	40
3.4	Pengoperasian Media <i>Fun Thinkers</i> lev.2	40
3.5	Media <i>Fun Thinkers</i> yang diletakkan di atas Buku	41
3.6	Pengoperasian Media <i>Fun Thinkers</i>	41
3.7	Tabel Kriteria Kemampuan Siswa	41
3.8	Komponen Utama Grafik Garis	45

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Halaman
4.1	Kemampuan Pengetahuan kosakata pada Murid Autis Kelas III pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	45
4.2	Kecenderungan Arah Kemampuan Pengetahuan kosakata Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	47
4.3	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Pengetahuan kosakata Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	49
4.4	Kemampuan Pengetahuan kosakata Murid Autis Kelas III Pada Kondisi Intervensi (B)	54
4.5	Kecenderungan Arah Kemampuan Pengetahuan kosakata Pada Kondisi Intervensi (B)	56
4.6	Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Pengetahuan kosakata	59
4.7	Kemampuan Pengetahuan kosakata Murid Autis Kelas III Pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i> .	65
4.8	Kecenderungan Arah Kemampuan Pengetahuan kosakata pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	67
4.9	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Pengetahuan kosakata Pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	70
4.10	Kemampuan Pengetahuan kosakata Murid Autis Kelas III Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi (B) dan <i>Baseline 2 (A2)</i>	75
4.11	Kecenderungan Arah Kemampuan Pengetahuan	76

kosakata Pada Kondisi *Baseline 1* (A1),
Intervensi, dan *Baseline 2* (A2)

- | | | |
|------|--|----|
| 4.12 | Data <i>Overlap (Percentage of Overlap)</i> Kondisi <i>Baseline1</i> (A1) ke Intervensi (B) Kemampuan Pengetahuan kosakata | 84 |
| 4.13 | Data <i>Overlap (Percentage of Overlap)</i> Kondisi Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A-2) Peningkatan Kemampuan Pengetahuan kosakata | 86 |

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Kategori Standar Penilaian	42
4.1	Data Hasil <i>Baseline</i> 1 (A1) Kemampuan Pengetahuan Kosakata	44
4.2	Data Panjang Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1) Kemampuan Pengetahuan Kosakata	46
4.3	Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	48
4.4	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Pengetahuan Kosakata Pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	50
4.5	Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Memperkaya Pengetahuan pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	50
4.6	Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada kondisi baseline 1 (A1)	51
4.7	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	52
4.8	Perubahan Level Data Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	52
4.9	Data Hasil Kemampuan Pengetahuan Kosakata Pada Kondisi Intervensi (B)	53

4.10	Data Panjang Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Pengetahuan Kosakata	55
4.11	Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi Intervensi (B)	57
4.12	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi Intervensi (B)	60
4.13	Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Pengetahuan Kosakata Pada Kondisi Intervensi (B)	61
4.14	Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Pengetahuan Kosakata Murid Kondisi Intervensi (B)	62
4.15	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi Intervensi (B)	63
4.16	Perubahan Level Data Peningkatan Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi Intervensi (B)	63
4.17	Data Hasil <i>Baseline</i> 2 (A2) Kemampuan Pengetahuan Kosakata	64
4.18	Data Panjang Kondisi <i>Baseline</i> 2 (A2) Kemampuan Pengetahuan Kosakata	66
4.19	Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi <i>Baseline</i> 2 (A2)	68
4.20	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Pengetahuan Kosakata	71
4.21	Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada kondisi <i>Baseline</i> 2 (A2).	71

4.22	Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	72
4.23	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	73
4.24	Perubahan Level Data Kemampuan Pengetahuan Kosakata pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	73
4.25	Data Hasil Kemampuan Pengetahuan Kosakata <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi (B) dan <i>Baseline 2 (A2)</i>	74
4.26	Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi, dan <i>Baseline 2 (A2)</i> Kemampuan Pengetahuan Kosakata	76
4.27	Jumlah Variabel yang Diubah dari Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> ke Intervensi (B) dan Intervensi ke <i>Baseline 2 (A2)</i>	79
4.28	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya pada Kemampuan Pengetahuan Kosakata	80
4.29	Perubahan Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Pengetahuan Kosakata	81
4.30	Perubahan Level Kemampuan Pengetahuan Kosakata	82
4.31	Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Pengetahuan Kosakata.	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1	Instrumen Penelitian	104
2	Format Instrumen Tes	115
3	Format Penilaian Intrumen Tes	136
4	Program Pembelajaran Individual (PPI) Intervensi (B) Sesi 5 – Sesi 12 Data Hasil Kemampuan Pengetahuan Kosakata	169
5.	Data Hasil Tes Kemampuan Pengetahuan Kosakata <i>Baseline</i> 1 (A1) Sesi 1 Sesi 4 <i>Baseline</i> 2 (A2) Sesi 13- Sesi 16	188
6	Data Hasil Kemampuan Pengetahuan Kosakata	204
7	DSM IV	207
8	Dokumentasi Penelitian	216
9	Persuratan	227

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang membutuhkan layanan atau perlakuan khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal sebagai akibat dari kelainan atau keluarbiasaan yang di sandangnya. Pengertian ini menunjukkan bahwa tanpa pelayanan atau perlakuan khusus mereka tidak dapat mencapai perkembangan yang optimal, termasuk kebutuhan khusus dalam layanan pendidikan. Layanan kebutuhan khusus di sesuaikan dengan jenis dan tingkat kelainannya, karna masing-masing jenis dan tingkat kelainan anak membutuhkan layanan khusus. Adapun murid yang akan saya teliti ialah seorang murid penyandang Autis.

Autis merupakan gangguan perkembangan Neurobiologis yang sangat kompleks/berat yang gejalanya muncul pada masa perkembangan (usia sebelum 3 tahun) meliputi gangguan pada aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan bahasa. Autis tidak dapat disembuhkan karena autis bukanlah sebuah penyakit. Akibat dari keterbatasan dalam kognitifnya, mengakibatkan siswa autis kurang mampu dalam mengola informasi yang abstrak, sehingga siswa Autis tidak dapat mengola informasi tersebut menjadi pengetahuannya.

Berdasarkan hasil identifikasi sementara dengan menggunakan tes perlakuan pada tanggal 11-12 Januari 2019 di SD Inpres Maccini Baru kelas III terdapat murid

Autis masih kurang mampu dalam Pengetahuan kosakata. Misalnya, kosakata benda yang terdapat di sekolah seperti kosakata gunting, meja, sapu, tempat sampah, sendok sampah dan lain sebagainya. Hal ini terlihat ketika peneliti memberikan pertanyaan mengenai kosakata yang terdapat di sekolah, murid belum mampu menjawabnya dengan benar akibat dari terbatasnya pengetahuan kosakatanya. tetapi murid autis tersebut memiliki kemampuan membaca.

Peroses pembelajaran bahasa Indonesia, Perlu mempertimbangkan penggunaan media pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan individual murid. Meskipun tidak ada media yang terbaik dan paling efektif diantara media pengajaran lainnya untuk segala macam tujuan pengajaran. Peran yang di mainkan guru itu sendiri juga menentukan terhadap efektifitas penggunaan media dalam pengajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Kosakata) adalah *Fun Thinkers*, media *Fun Thinkers* ini berupa seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan yang menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar bahasa Indonesia yang lebih menyenangkan. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif/pengetahuan siswa. pemanfaatan *Fun Thinkers* sebagai media pembelajaran dalam Pengetahuan kosakata merupakan solusi terhadap murid dalam rangka meningkatkan hasil belajarnya karena siswa autis lebih bisa memahami pelajaran dalam bentuk konkrit.

Dengan menggunakan benda-benda konkrit, anak autis akan lebih mudah meningkatkan kemampuan Pengetahuan kosakatanya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pengetahuan kosakata melalui Media *Fun Thinkers* Pada Murid Autis Kelas III Di SD Inpres Maccini Baru”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

Apakah kemampuan Pengetahuan kosakata dapat di tingkatkan melalui media *Fun Thinkers* pada murid Autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan Masalah tersebut, Maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan Pengetahuan kosakata melalui media *Fun Thinkers* pada murid Autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi jurusan PLB, Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu PLB tentang pengaruh media *Fun Thinkers* terhadap kemampuan pengetahuan kosakata pada murid Autis.
- b. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam melakukan penelitian yang terkait dengan kemampuan pengetahuan kosakata murid autis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, Penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid autis, dan sebagai salah satu bahan masukan untuk media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid autis.
- b. Bagi guru, Membantu guru dalam menambah pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran pada setiap kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi murid, Dalam penelitian ini di harapkan para murid dapat melakukan kegiatan proses belajar mengajar di kelas dengan aktif ,efektif, dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers* sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN

PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Banyak pengertian media menurut para ahli. Menurut Heici, dkk (Azhar Arsyad 2015 :3) media istilah lainya adalah medium yang berarti suatu perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Menurut Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad 2015 : 4), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, dll.

Nana Sudjana dan Ahmad Riva (2010 : 7) media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Menurut Sukiman (2012 : 29) mengemukakan bahwa :

“media pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif ”.

Berdasarkan definisi para ahli diatas maka media pembelajaran adalah suatu alat yang memiliki peran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran maka materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Media pembelajaran sangat penting sebagai sarana belajar anak dengan hambatan mental. Dengan hambatan yang dialami media pembelajaran berperan penting dalam mengkonkretkan konsep materi.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media dalam pembelajaran sangat penting. Disamping sebagai alat perantara materi, media juga juga dapat membangkitkan semangat bagi peserta didik untuk belajar. Dengan penggunaan media inilah seorang peserta didik merasa menemukan hal baru. Tentunya untuk dapat membangkitkan semangat media yang digunakan harus semenarik mungkin.

Menurut Azhar Arsyad (2015 : 29) berpendapat bahwa media memberikan beberapa manfaat praktis dalam proses belajar. Manfaat tersebut diantaranya,

1. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi ketebatasan indera.

Menurut Sadiman (Maemulyani 2013 : 35), fungsi dari media sebagai berikut :

1. Memperjelas kajian agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Dapat mengatasi sifat pasif peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat dijelaskan mengenai pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat permasalahan yang terjadi dalam proses belajar dapat ditangani. Sebagai mana fungsi media pembelajaran untuk memudahkan segala yang dirasa menjadi penghabat berjalanya proses pentransferan materi belajar.

2. Konsep Tentang Media *Fun Thinkers*

a. Pengertian Media *Fun Thinkers*

Saat ini berkembang banyak sekali media-media pembelajaran baru yang bisa digunakan di sekolah-sekolah. Media tersebut ada yang di buat secara mandiri oleh guru maupun yang di produksi oleh pabrikan atau penerbit. Media *Fun Thinkers* termasuk media pembelajaran yang disediakan dan dibuat oleh perusahaan khusus alat peraga pendidikan.

Gordon (Kurniati 2017:25) mengemukakan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers* adalah seperangkat buku yang di kemas untuk menciptakan kegiatan belajar

menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan.

Menurut Gordon (Kurniati 2017:25) media *Fun thinkers* seperti sebuah ensiklopedia modern untuk siswa. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif siswa. Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu media untuk mengembangkan atau memaksimalkan potensi siswa dalam penguasaan kosakata dan kemampuan belajarnya.

Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu produk dari sebuah perusahaan khusus di bidang penciptaan media-media inovatif pembelajaran, yaitu Grolier yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895.

b. Karakteristik Media *Fun Thinkers*.

Media pembelajaran *Fun Thinkers* dibuat dengan tampilan menarik supaya siswa senang menggunakannya.

Adapun Karakteristik *Fun Thinkers* menurut Gordon (Kurniati 2017:25) adalah sebagai berikut :

- 1). Sepuluh jilid buku yang terbagi dalam sepuluh level materi pelajaran.
- 2). Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 16 angka dengan sisi belakangnya berwarna (4 berwarna kuning, 4 berwarna biru, 4 berwarna merah, dan 4 berwarna hijau).

c. Langkah-langkah menggunakan *Fun Thinkers*

Adapun langkah-langkah penggunaannya *Fun Thinkers* menurut Gordon (2013) adalah sebagai berikut :

- 1) Buka buku *Fun Thinkers* sesuai dengan materi dan level pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Buka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat di atas buku.
- 3) Tempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
- 4) Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
- 5) Angkat ubin angka satu dan periksa jawaban pada sisi kanan.
- 6) Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
- 7) Kemudian ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.
- 8) Tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.
- 9) Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
- 10) Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

Berdasarkan teori di atas sesuai dengan kondisi dan kemampuan murid autis maka dilakukan beberapa langkah modifikasi terhadap *Fun Thinkers*. Langkah-langkah modifikasi tersebut adalah :

1. Buku dan bingkai peraga di letakkan di atas meja.
2. Guru membuka bingkai atau alat peraga dan ditempatkan di atas buku yang telah terbuka.
3. Guru menyuruh murid memindahkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.

4. Setelah itu guru meminta murid untuk memperhatikan ubin yang berisi kosakata yang akan guru perkenalkan terlebih dahulu pada murid.
5. Setelah guru memperkenalkan kosakata tersebut, murid diminta untuk memasang kosakata dengan cara mengangkat ubin angka satu dan periksa jawaban pada sisi kanan.
6. Letakkan ubin tersebut pada jawaban kosakata yang benar yang ada di sisi kanan.
7. Kemudian ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.
8. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
9. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

3. Konsep Tentang Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata atau perbendaharaan kata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu kalimat maupun bahasa. Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat Sabarti, Akhadiyah (1991:41) yang mendefinisikan arti kosakata sebagai berikut, yaitu :

- 1) Suatu kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
- 2) Kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau yang digunakan oleh sekelompok orang dari suatu lingkungan yang sama.
- 3) Dalam linguistik walaupun tidak semua morven yang ada dalam bahasa merupakan kosakata, namun sebagian besar morven itu di kenal sebagai kosakata.
- 4) Kata-kata yang di pakai dalam ilmu pengetahuan.

- 5) Sejumlah kata ungkapan dan istilah dari suatu bahasa yang disusun secara alpabetis disertai batasan dan keterangan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kosakata adalah sejumlah kata yang dimiliki oleh seseorang yang mengandung informasi makna dan digunakan dalam kegiatan berbahasa.

b. Peran kosakata

Pelajaran belajar Bahasa Indonesia, kosakata sangat memiliki peran penting. Semakin banyak kosakata yang kita miliki akan semakin mudah kita memahami pembicaraan atau tulisan orang lain dalam Bahasa itu dan semakin mudah pula kita dapat mengemukakan isi fikiran kita dalam Bahasa itu secara lisan maupun tulisan.

Menurut Guntur Tarigan (1983:2-3) Kosakata atau perbendaharaan kata mempunyai Peran yaitu :

- a. Kuantitas dan kualitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang yang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya.
- b. Perkembangan kosakata adalah merupakan perkembangan konseptual yang menjadi tujuan pendidikan dasar pada tiap sekolah.
- c. Semua pendidikan pada prinsipnya adalah pengembangan kosakata yang juga merupakan pengembangan konseptual.
- d. Suatu program yang sistematis bagi pengembangan kosakata akan dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan bawaan, dan status sosial.
- e. Faktor-faktor geografis juga turut mempengaruhi perkembangan kosakata.
- f. Seperti halnya dalam peruses membaca yang membimbing seseorang dari yang telah diketahui kearah yang belum diketahui atau tidak diketahui, maka telaah kosakata yang efektifpun haruslah beranjak dengan arah yang sama dari kata-kata yang

telah diketahui menuju kata-kata yang belum atau tidak diketahui.

Kosakata atau perbendaharaan kata digunakan sebagai alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat dan mengutarakan isi pikiran serta perasaan dengan sempurna, baik secara lisan maupun tertulis. Peran kosakata atau perbendaharaan kata bagi anak pada umumnya (tidak mengalami autisme) menjadi sangat penting.

Begitu juga bagi anak autisme, dengan penguasaan kata mereka akan mampu mengungkapkan isi pikiran dan perasaan dalam bentuk lisan atau tulisan serta dapat meningkatkan taraf konseptual anak autisme.

4. Konsep Tentang Autisme

a. Pengertian Autisme

Secara etimologis kata "*autisme*" berasal dari kata "*auto*" yang berarti diri sendiri dan "*isme*" yang berarti suatu aliran/paham (Yuwono, 2009: 24). Dengan demikian autisme diartikan suatu paham yang hanya tertarik pada dunianya sendiri. Perilakunya timbul semata-mata karena dorongan dari dalam dirinya. Anak autisme seakan-akan tidak peduli dengan stimulus-stimulus yang datang dari orang lain.

Secara neurologis, anak autisme adalah anak yang mengalami hambatan perkembangan otak terutama pada area bahasa, sosial, dan fantasi. Hambatan perkembangan inilah yang menjadikan anak autisme memiliki perilaku berbeda dengan anak-anak biasanya. Pada beberapa perilaku anak autisme yang memiliki kecenderungan

yang ekstrem. Hal akademik juga sering ditemukan anak-anak yang memiliki kemampuan spesifik dan melebihi kemampuan anak-anak seusianya. Sekalipun demikian, rata-rata anak autis tidak memiliki kemampuan rata-rata di semua bidang.

Autisme merupakan suatu gangguan perkembangan perpasive. Gangguan perpasive adalah gangguan yang berat dan meluas dalam area perkembangan, di tandai oleh abnormalitas kualitatif dalam interaksi sosial timbal balik, perkembangan bahasa dan perilaku, manifestasinya pada usia dini yaitu sebelum usia 3 tahun dan pada umumnya mempengaruhi area perkembangan lainnya.

Menurut Yatim (Sujarwanto 2005:168) mengemukakan bahwa :

Autisme merupakan kumpulan gejala kelainan perilaku dan perkembangan dimana terjadi penyimpangan perkembangan sosial, kemampuan berbahasa dan kepedulian terhadap sekitar, sehingga anak autisme seperti hidup dalam dunianya sendiri serta terjadi kelainan emosi, intelektual dan kemauan (gangguan Pervasive)".

Penyandang autisme tidak dapat berhubungan dengan orang lain secara berarti serta kemampuannya untuk membangun hubungan dengan orang lain terganggu karena ketidakmampuannya untuk berkomunikasi dan mengerti perasaan orang lain.

Selanjutnya Sutandi (Sujarwanto 2005:168) mengemukakan bahwa:

“Autisme merupakan gangguan proses perkembangan yang terjadi dalam tiga tahun pertama, yang menyebabkan gangguan pada bahasa, kognitif, sosial dan fungsi adaptif, sehingga anak-anak tersebut semakin lama tertinggal perkembangannya dibanding teman-teman seusia mereka”

Autisme juga merupakan gangguan perkembangan saraf yang mempengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi, interaksi sosial, dan perilaku.

Kemudian, Sunartini (Aswandi 2005:16) menjelaskan pula bahwa:

“Autistik diartikannya sebagai gangguan perkembangan perpasif yang ditandai oleh adanya abnormalitas dan kelainan yang muncul sebelum anak berusia 3 tahun, dengan ciri-ciri fungsi yang abnormal dalam tiga bidang :interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku yang terbatas dan berulang, sehingga mereka tidak mampu mengekspresikan perasaan maupun keinginan, sehingga perilaku dan hubungan dengan orang lain menjadi terganggu”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa autis merupakan gangguan perkembangan neurobiologis yang sangat kompleks/berat yang gejalanya muncul pada masa perkembangan (usia sebelum 3 tahun) meliputi gangguan pada aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan bahasa. Autis tidak dapat disembuhkan karena autis bukanlah sebuah penyakit. Akan tetapi, gejala-gejala yang terjadi pada anak autis dapat diminimalisir dengan berbagai terapi.

b. Klasifikasi Autis

Autisme merupakan suatu gejala yang dilatar belakangi berbagai faktor yang berbeda untuk masing-masing anak. Mengingat perbedaan masing-masing anak tersebut, maka autisme dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis.

Menurut Yatim (Sujarwanto 2005:170) mengemukakan anak yang mengalami gangguan autisme dapat dikelompokkan menjadi 3(tiga), yaitu:

(1) Autis Persepsi

Autis persepsi sering dianggap sebagai autisme asli, karena

gejalanya sudah ada sebelum lahir. Autisme ini disebabkan dari berbagai faktor baik pengaruh keluarga (herediter), maupun pengaruh lingkungan (makanan, rangsangan), dan faktor lainnya. Ketidakmampuan anak berbahasa termasuk penyimpangan terhadap reaksi terhadap rangsangan dari luar, begitu juga ketidakmampuan anak bekerjasama dengan orang lain, sehingga anak akan bermasa bodoh.

(2) Autis Reaksi

Timbulnya autisme reaktif karena beberapa permasalahan yang menimbulkan kecemasan seperti orang tua meninggal, sakit berat, pindah rumah/ sekolah dan sebagainya. Autisme reaktif akan memunculkan gerakan-gerakan tertentu berulang-ulang dan kadang-kadang disertai kejang-kejang. Gejala autisme reaktif mulai terlihat pada usia lebih besar (6 –7 tahun) sebelum anak memasuki tahapan berpikir logis, mempunyai sifat rapuh, mudah dipengaruhi dari luar. Hal ini terjadi akibat adanya trauma fisik atau psikis.

(3) Autis yang timbul kemudian

Autisme jenis ini terjadi setelah anak agak besar, dikarenakan kelainan jaringan otak yang terjadi setelah anak lahir. Agak sulit memberikan latihan dan pendidikan karena perilakunya sudah menetap, ditambah pengalaman baru dan hasil interaksi dengan lingkungannya. Untuk itu mendiagnosa dan intervensi awal pada anak autis kelompok ini, merupakan langkah yang harus dilakukan dalam rangka mengembangkan potensinya.

Pengklasifikasian anak autis sangat penting dilakukan untuk memudahkan pendidik dalam menyusun program serta layanan pendidikan yang seefektif mungkin bagi anak autis utamanya dalam proses pembelajaran dikelas.

Menurut Handojo (2008:12) mengungkapkan klasifikasi autis adalah sebagai berikut:

- 1) Autisma infantil atau autisme masa kanak-kanak. Tata laksana dalam pengenalan ciri-ciri anak autis di atas lima tahun. Pada usi ini perkembangan anak akan sangat melambat. Usia paling ideal adalah 2-3 tahun, karena pada usia ini perkembangan otak anak berada pada tahap paling cepat.
- 2) Sindroma Asperger. Sindroma asperger mirip dengan autisme infantil, dalam hal kurang interaksi sosial. Tetapi mereka masih

- mampu berkomunikasi cukup baik. Anak sering memperlihatkan perilakunya yang tidak wajar dan minat yang terbatas.
- 3) Attention deficit (Hyperactive) disorder atau ADHD. Attention deficit (Hyperactive) disorder dapat diterjemahkan dapat diterjemahkan dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktifitas atau GPPH. Hiperaktifitas adalah perilaku motoric yang berlebihan.
 - 4) Anak “Gifted”. Anak “Gifted” adalah anak dengan gangguan inteligensi yang mirip dengan inteligensi yang super atau genius, namun memiliki gejala-gejala perilaku yang mirip dengan autis. Dengan inteligensi yang jauh di atas normal, perilaku mereka seringkali terkesan aneh.

Menurut Widyawati (Aswandi 2005:40) pengklasifikasian anak autism dapat di kelompokkan berdasarkan interaksi sosial, saat muncul kelainannya dan berdasarkan tingkat kecerdasan.

1. Klasifikasi berdasarkan interaksi sosial :

Dalam interaksi sosial anak autis dibagi dalam tiga kelompok :

a) Allof (kelompok yang menyendiri)

Banyak terlihat pada anak-anak yang menarik diri, acuh tak acuh dan akan kesal bila diadakan pendekatan social serta menunjukkan perilaku dan perhatian yang terbatas atau tidak hangat

b) Kelompok yang pasif

Dapat menerima pendekatan sosial dan bermain dengan anak lain jika pola permainannya disesuaikan dengan dirinya.

c) Kelompok yang aktif tapi aneh

Secara spontan akan mendekati anak lain, namun interaksi ini sering kali tidak sesuai dan sering sepihak

2. Klasifikasi berdasarkan saat munculnya kelainannya :

a) Autis infantile : istilah yang digunakan untuk menyebutkan anak-anak autis yang kelainannya sudah nampak sejak lahir

b) Autis faksasi : anak-anak autis yang pada waktu lahir kondisinya normal, tanda-tanda autistiknya muncul kemudian setelah berumur dua atau tiga tahun.

Kurangnya pengetahuan orangtua dan pemerhatian anak yang mengira bahwa autis merupakan bawaan dan melupakan adanya autisme yang terjadi setelah proses kelahiran mengakibatkan lambatnya pemberian intervensi pada anak dan berdampak pada keterampilan akademik anak yang tidak memenuhi *milestone* perkembangannya. Maka dari itu, orangtua dan guru harus mengetahui deteksi dini dan penanganan yang tepat bagi anak autis. Berdasarkan pengamatan peneliti selama berada di sekitar anak, anak termasuk dalam klasifikasi autis Sindroma Asperger. Sindroma asperger mirip dengan autisme infantil, dalam hal kurang interaksi sosial. Tetapi mereka masih mampu berkomunikasi cukup baik. Anak sering memperlihatkan perilakunya yang tidak wajar dan minat yang terbatas. Anak melakukan interaksi sosial, hanya ketika lawan bicara melakukan pertama kali. Meskipun dalam berkomunikasi, anak dapat mengerti dan memahami namun tidak ada usaha yang dilakukan oleh anak untuk memulai komunikasi dengan orang lain.

c. Penyebab Terjadinya Autis

Penyebab terjadinya autisme belum diketahui secara pasti, sampai saat ini masih menjadi perdebatan oleh para ahli dari dokter di dunia. Ada yang beranggapan bahwa autis disebabkan faktor ketidakpedulian orang tua saat mengandung ada juga yang mengemukakan bahwa autis disebabkan oleh pengasuhan ibu yang kurang hangat. Namun anggapan ini semakin melemah gangguannya seiring tidak adanya ahli yang menguatkan anggapan tersebut. Namun ada beberapa ahli yang mencoba mengungkap penyebab terjadinya autis. Ketiga ahli tersebut antara lain, Yuwono (2009:28) berpendapat bahwa autistik termasuk bersifat genetik, metabolik, dan

gangguan syaraf pusat, infeksi pada masa hamil (rubella), gangguan pencernaan hingga keracunan logam berat. Kemudian Sunartini (Aswandi 2005:19) mengatakan bahwa “Autistik diduga merupakan gangguan dengan penyebab multifactorial, meliputi penyebab genetik atau biologik dan penyebab lingkungan”. Sedangkan Handojo, (2009:32) mengatakan bahwa “proses kelahiran yang lama dimana terjadi gangguan nutrisi dan oksigenasi pada janin ataupun pemakaian forsep juga dapat memicu terjadinya autis sehubungan dengan penyebab autis”.

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, semuanya memiliki pendapat yang hampir sama mengenai penyebab terjadinya autis. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penyebab autis adalah faktor obat-obatan, keracunan logam berat maupun merkuri yang masuk ke dalam tubuh ibu pada saat kehamilan terjadi, karena memang bahan-bahan tersebut berdampak buruk pada perkembangan janin. Metabolisme atau gangguan pencernaan juga merupakan penyebab terjadinya autis. Maka dari itu, sebaiknya ibu hamil memperhatikan dan menjaga makanan serta obat-obatan yang akan dikonsumsi pada saat hamil.

Para ilmuwan menyebutkan autis terjadi karena kombinasi berbagai faktor, termasuk faktor genetik yang di picu faktor lingkungan. Berikut faktor-faktor yang diduga kuat mencetuskan autis yang masih misterius ini.

1) Genetika

Ada bukti kuat yang menyatakan perubahan dalam gen berkontribusi pada terjadinya autis. Menurut National Institute Of Health, keluarga yang memiliki satu

anak autis memiliki peluang 1-20 kali lebih besar untuk melahirkan anak yang juga autis. Penelitian pada anak kembar menemukan, jika salah satu anak autis, kembarannya kemungkinan besar memiliki gangguan yang sama. Secara umum para ahli mengidentifikasi 20 gen yang menyebabkan gangguan spektrum autis. Gen tersebut berperan penting dalam perkembangan otak, pertumbuhan otak, dan cara sel-sel otak berkomunikasi.

2) Pestisida

Paparan pestisida yang tinggi juga di hubungkan dengan terjadinya autis. Beberapa riset menemukan, pestisida akan mengganggu fungsi gen di sistem saraf pusat. Menurut Dr Alice Mao, Profesor Psikiatri, zat kimia dalam pestisida berdampak pada mereka yang mempunyai bakat autis.

3) Usia orangtua

Makin tua usia orangtua saat memiliki anak, makin tinggi resiko si anak menderita autis. Penelitian ini di publikasikan tahun 2010 menemukan, perempuan usia 40 tahun memiliki resiko 50 persen memiliki anak autis dibandingkan dengan perempuan berusia 20-29 tahun.

4) Perkembangan otak

Area tertentu di otak, termasuk serebal konteks dan cerebellum yang bertanggung jawab pada konsentrasi, pergerakan dan pengaturan mood, berkaitan dengan autis.

Ketidakseimbangan neurotransmitter, seperti dopamin dan serotonin, di otak juga dihubungkan dengan anak autis.

Penyebab terjadinya autis sangat beragam mulai dari faktor genetik, pestisida, usia orang, penggunaan obat-obat tertentu yang tidak sesuai anjuran dokter, faktor trauma pada saat kelahiran sampai kepada kemungkinan dari faktor orang tua yang salah dalam mengasuh anak.

d. Karakteristik autis

Secara fisik, anak autis tidak berbeda dengan anak-anak lain pada umumnya. Perbedaan anak autis dengan anak-anak lain dapat dilihat apabila mereka melakukan aktivitas seperti berkomunikasi, bermain, dan sebagainya. Ada beberapa ahli yang berpendapat mengenai karakteristik anak autis, diantaranya adalah sebagai berikut :

Menurut Sujarwanto (2005:176) karakteristik anak autis meliputi kecenderungan:

- 1) Selektif berlebihan terhadap rangsang yaitu kemampuan terbatas dalam menangkap isyarat yang berasal dari lingkungan.
- 2) Kurangnya motivasi, tidak hanya mereka sering menarik diri dan asyik sendiri, mereka juga cenderung tidak termotivasi untuk menjelajahi lingkungan baru, untuk memperluas lingkup perhatian mereka.
- 3) Respon stimulasi diri; jika diberi kesempatan banyak penyandang autistik yang menghabiskan sebagian besar waktu bangun/terjaga pada aktivitas non produktif tersebut. Perilaku tersebut selain mengganggu integrasi sosial juga mengganggu proses belajar. Oleh sebab itu menurunkan perilaku stimulasi diri dan menggantikannya dengan respons yang lebih produktif sering merupakan prioritas tujuan bagi anak autistik.

- 4) Respons unik terhadap hadiah (reward) dan konsekuensi lainnya; ini merupakan karakteristik dari penyandang autistik, sehingga hadiah amat individualistik, kadang sukar diidentifikasi. Pada anak autistik belajar paling efektif pada kondisi imbalan langsung. Supaya memperoleh imbalan langsung seorang anak harus secara benar merespon pada suatu rangkaian perilaku.

Menurut Koswara (2013:12) juga memberikan penjelasan mengenai karakteristik anak autis, yaitu :

- 1) Tidak memiliki kontak mata/kontak mesra dengan orang lain atau lingkungannya. Yang dimaksud kontak mata atau kontak mesra, anak autis umumnya tidak dapat melakukan kontak mata atau menatap guru, orangtua atau lawan bicaranya ketika melakukan komunikasi.
- 2) Selektif berlebihan terhadap rangsang, anak autis diantaranya sangat selektif terhadap rangsang, seperti tidak suka dipeluk, merasa seperti sakit ketika dibelai guru atau orangtuanya. Beberapa anak ada yang sangat terganggu dengan warna-warna tertentu.
- 3) Respon stimulasi diri yang mengganggu interaksi sosial. Anak autis seringkali melakukan atau menunjukkan sikap seperti mengepakan tangan, memukul-mukul kepala, menggigit jari tangan ketika merasa kesal atau panik dengan situasi lingkungan yang baru dimasukinya.
- 4) Ketersendirian yang ekstrim. Anak autis umumnya senang bermain sendiri, hal ini karena anak tidak melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Anak akan menjadi lebih parah bila mereka dibiarkan bermain sendiri.
- 5) Melakukan gerakan tubuh yang khas, seperti menggoyang-goyangkan tubuh, jalan berjinjit, menggerakkan jari kemeja.

Penjabaran diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, anak autis memiliki karakteristik yang unik dan ciri khasnya masing-masing. Hal ini disebabkan oleh kelainan otak yang menyebabkan perilaku mereka yang kurang bisa mengendalikan diri. Dalam berkomunikasi, anak autis terkadang susah melakukannya. Anak tampak pasif dan takada keinginan untuk memulai berkomunikasi dengan orang-orang

disekitarnya. Akibatnya, anak akan semakin menutup diri dan sibuk dengan dunia di dalam dirinya. Anak juga kadang meniru perkataan yang didengarnya (ekolalia) dan perkataan tersebut tak bermakna. Hambatan berbicara yang dialami anak menyebabkan mereka sulit mengutarakan keinginannya dan berdampak pada anak yang berubah agresif disebabkan keinginannya yang tidak terpenuhi. Disinilah peran pendidikan, menarik mereka dari dunia di dalam dirinya dan memaksimalkan kemampuan yang dimiliki anak.

5. Kaitannya Pengetahuan kosakata dengan media *Fun Thinkers*

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat memudahkan anak dalam menerima pelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Kunci untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata adalah melalui media pembelajaran *Fun Thinkers*. Murid dapat menerapkan pelajaran yang di peroleh dari media pembelajaran *Fun Thinkers*, aktivitas kemampuan pengetahuan kosakata dapat di gunakan untuk menunjang kehidupan yang nantinya berguna dalam pengembangan akademik. Meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata lewat media *Fun Thinkers* juga akan memberikan kesempatan pada murid untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap murid dengan media konkret dan menarik sehingga dapat menunjang pelajaran.

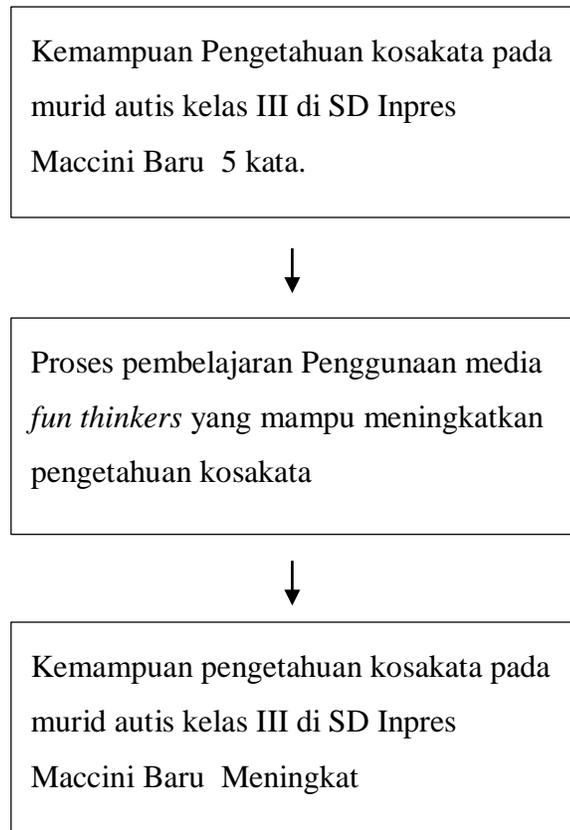
B. Kerangka Pikir

Masalah penelitian ketidakmampuan pengetahuan kosakata murid autis kelas III di SD Inpres maccini Baru di dasarkan pada teori Akhadiah yang menjelaskan bahwa kosakata digunakan sebagai pengetahuan/kognitif, sementara siswa Autis kelas III tersebut kemampuan kosakatanya sangat terbatas yakni hanya 5 kata benda.

Masalah tersebut dipecahkan melalui teori Gordon dalam penggunaan Media *Fun Thinkers*. Dengan menggunakan media ini, kemampuan kosakata anak autis akan meningkat. Hal ini sesuai dengan teori Gordon yang menjelaskan bahwa media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan kognitif (pengetahuan) kosakata.

Berdasarkan kedua teori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa : jika pengajaran pengetahuan kosakata digunakan media *Fun Thinkers* maka kemampuan kosakata siswa akan meningkat.

Secara skematik kerangka pikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



C. PERTANYAAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi pertanyaan-pertanyaan dalam penelitan ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar kemampuan pengetahuan kosakata pada fase *Baseline 1 (A1)* pada murid Autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru?
2. Bagaimanakah hasil belajar kemampuan pengetahuan kosakata pada fase *Intrvensi (B)* pada murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru?

3. Apakah ada hasil peningkatan kemampuan pengetahuan kosakata pada fase *Baseline 2(A2)* pada murid autis kelas III di SD Inpres Maccini?
4. Bagaimanakah kemampuan pengetahuan kosakata pada murid Autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru berdasarkan hasil analisis antar kondisi *Baseline 1(A1)* ke *Intervensi (B)* dan dari *Intervensi (B)* ke *Baseline 2 (A2)*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu upaya pencarian ilmiah (scientific inquiry) yang didasari oleh filsafat positivisme logikal (logical positivism) yang beroperasi dengan aturan-aturan yang ketat mengenai logika, kebenaran, hukum-hukum dan prediksi Watson (Danim 2002). Fokus penelitian kuantitatif diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas, dan memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka.

Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengumpul data yang menghasilkan data numerikal (angka). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokkan data, menentukan hubungan serta

mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data, kontrol, instrumen, dan analisis statistik.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Menurut Sugiyono (2013 : 13), “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru melalui penggunaan media *Fun Thinkers*.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal (Single Subject Research/ SSR). Menurut Rosnow & Rosenthal (Sunanto, 2005: 54) Penelitian eksperimen dengan subjek tunggal (Single Subject Research/ SSR) memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Nanasyaodih (2006:209) menambahkan bahwa penelitian subjek tunggal (singgel subject research) “merupakan suatu penelitian yang meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel akibat diukur dalam kedua kondisi”. Penggunaan metode penelitian Single Subject Research (SSR) ini bertujuan untuk memperoleh data dengan melihat dampak serta menguji efektivitas dari suatu treatment atau perlakuan berupa penggunaan media *fun thinkers* untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid autisme kelas III di SD Inpres Maccini Baru sebelum diberikan perlakuan (baseline 1 (A1)), pada saat diberikan perlakuan (Intervensi(B)) dan setelah diberikannya perlakuan (baseline 2 (A2)) serta analisis sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

B. Variabel Penelitian Dan Desain Penelitian

1. variable Penelitian

Menurut Arikunto (2013:30) mengemukakan bahwa “Variabel penelitian merupakan hal - hal yang menjadi objek penelitian, dalam suatu kegiatan penelitian yang bervariasi baik secara kuantitatif maupun kualitatif”.

Sunanto (2005:12) “Variabel merupakan suatu atribut atau ciri - ciri mengenai sesuatu yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati”. Dengan demikian variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentangnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini terdapat satu variable yang diteliti yaitu “kemampuan pengetahuan kosakata” melalui penggunaan media *Fun Thinkers*.

2. Desain Penelitian

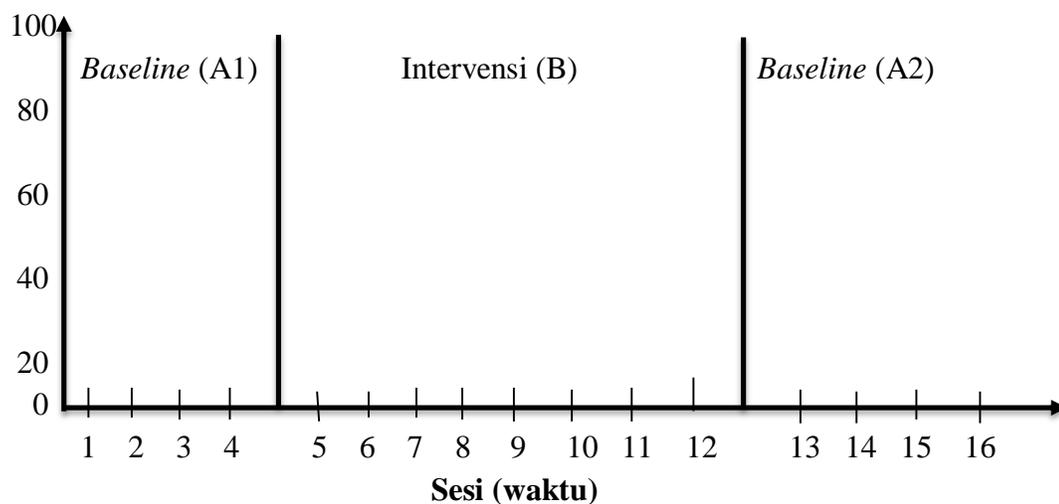
Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah Withdrawl dan Reversal dengan Konstelasi A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi baseline sebelum dan sesudah intervensi.

1. Desain A-B-A memiliki tiga fase yaitu A1 (baseline 1), B (intervensi), dan A2 (baseline 2). Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu: A1 (baseline 1) yaitu Mengetahui profil dan perkembangan kemampuan pengetahuan kosakata murid sebelum mendapat perlakuan. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan). “Baseline adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun (Sunanto, 2005: 54).”
2. B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, berupa penggunaan *Fun Thinkers* tujuannya untuk mengetahui kemampuan seriasi subjek selama perlakuan diberikan. “Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu

intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut (Sunanto, 2005: 54).

3. A2 (baseline 2) yaitu pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Sugiono (2007) mengemukakan statistik deskriptif adalah penghitungan yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Struktur dasar desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 3.1 . Desain A-B-A

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan pengetahuan kosakata. Kemampuan pengetahuan kosakata adalah skor yang diperoleh oleh subjek melalui tes pengetahuan kosakata yang menunjukkan kemampuan dalam pengetahuan kosakata.

Media pembelajaran *Fun Thinkers* adalah seperangkat buku yang di kemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan.

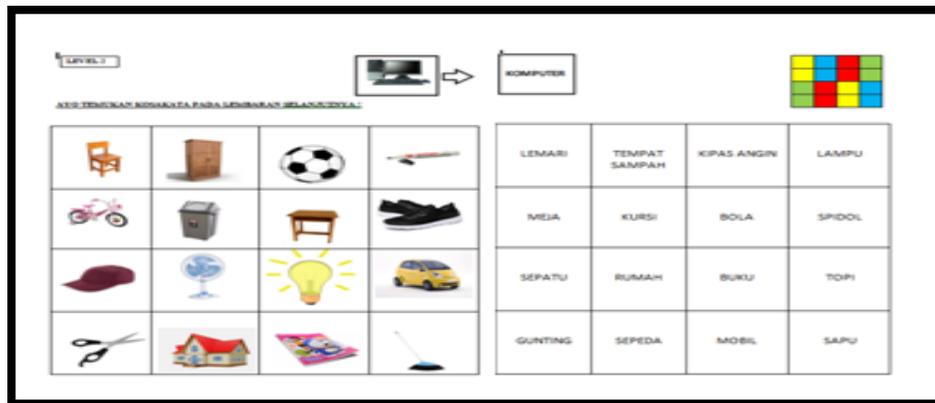
Dengan media *Fun Thinkers* siswa diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Jawaban pertanyaan muncul dalam pola tertentu yang menarik perhatian. Desain memeriksa diri sendiri memungkinkan siswa melihat langsung seberapa banyak kosakata yang mereka ketahui. Media pembelajaran *Fun Thinkers* terdiri atas, satu jilid buku yang terbagi dalam 1 tema dan didalamnya dilengkapi dengan 1 level materi pelajaran, Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 16 angka dengan sisi belakangnya berwarna (4 berwarna kuning, 4 berwarna biru, 4 berwarna merah, dan 4 berwarna hijau).

a). Media yang di perlukan

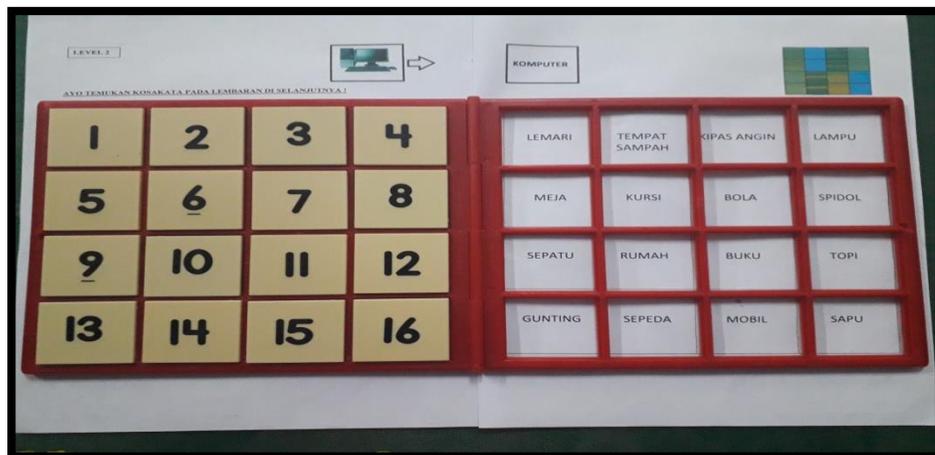
- 1) 1 jilid buku yang terbagi dalam 1 tema dan 1 level materi pelajaran.
- 2) Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 16 angka dengan sisi belakangnya berwarna (4 berwarna kuning, 4 berwarna biru, 4 berwarna merah, dan 4 berwarna hijau).

Level 1 = pasangkan gambar dengan kosakata dibawah ini.

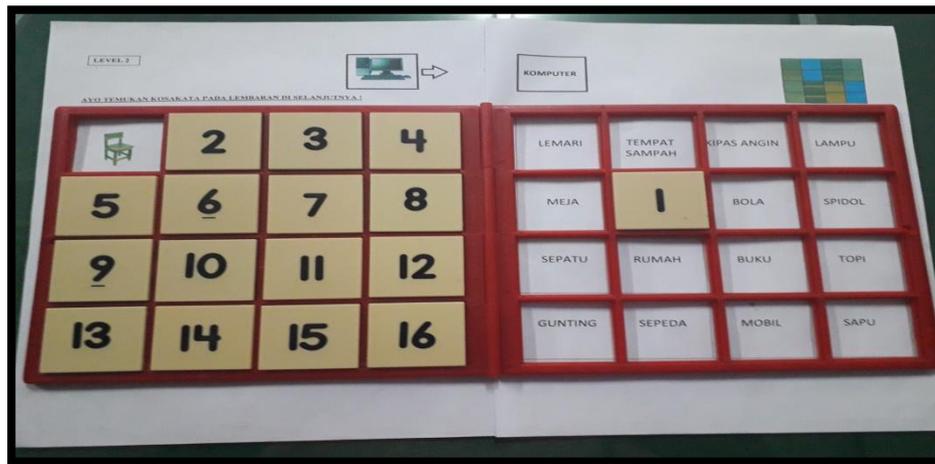
Pertanyaan = pasangkan gambar benda dengan kosakata yang ada dibawah ini dengan benar



Gambar 3.1 Buku *Fun Thinkers lev.1*



Gambar 3.2 Media *Fun Thinkers* yang diletakkan di atas buku



Gambar 3.3 Pengoperasian Media *Fun Thinkers*

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru, yang merupakan sekolah inklusi, berinisial DF, berumur 10 Tahun, berjenis kelamin perempuan. Mengalami hambatan dalam pengetahuan kosakata. Hal ini tergambar pada saat peneliti memberikan sejumlah soal tentang beberapa kosakata yang terdapat di ruang lingkup sekolah seperti, gunting, sapu, tempat sampah dan lain sebagainya anak belum mampu menjawabnya dengan benar. Guru berusaha memberikan pemahaman tentang kosakata benda tersebut dengan menunjukkan bendanya secara langsung, akan tetapi anak juga masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

a) Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini terdiri dari

identifikasi sementara dengan teknik tes tertulis. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi tentang pengetahuan kosakata murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru, dengan memberikan tes yang berkaitan dengan pengetahuan kosakata.

1) Tes

Tes merupakan suatu cara yang berbentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa yang bersangkutan. Tes yang digunakan adalah perbuatan/test yang diberikan kepada anak pada kondisi *baseline 1*, intervensi dan *baseline 2*. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data serta mengukur kemampuan pengetahuan kosakata pada siswa autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pengetahuan kosakata. Berdasarkan bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri dan diberikan pada suatu kondisi (*baseline*). Dalam penelitian ini pengukuran perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, misalnya perhari, perminggu, atau perjam. Perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dengan kondisi (*baseline*) berbeda. *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan *natural* sebelum diberikan intervensi. Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes pengetahuan kosakata berdasarkan tema dan level materi pelajaran siswa sebelum, selama dan setelah diberikan intervensi penggunaan media *fun thinkers*.

Materi tes terdiri dari 1 tema dan didalamnya terdiri dari 1 level tentang pengetahuan kosakata dengan 20 butir soal. Kriteria penilaian adalah panduan dalam menentukan besar kecilnya skor yang didapat siswa dalam setiap tes yang diberikan. Adapun kriteria yang digunakan untuk melihat kemampuan pengetahuan kosakata sebagai berikut :

Setiap jawaban yang benar diberi skor 1 sedangkan setiap jawaban yang salah diberi skor 0, dengan demikian, skor maksimum yang mungkin dicapai oleh siswa adalah 20 yaitu 20×1 , sedangkan skor minimum yang mungkin dicapai oleh siswa adalah 0, yaitu 20×0 .

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian subjek tunggal terfokus pada data individu. Analisis data dilakukan untuk melihat ada tidaknya efek variabel bebas atau intervensi terhadap variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*). Dalam penelitian dengan subjek tunggal disamping berdasarkan analisis statistik juga dipengaruhi oleh desain penelitian yang digunakan.

Ada beberapa komponen penting yang akan dianalisis dalam penelitian ini, antara lain:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi:

a. Panjang kondisi

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi pada kondisi *baseline* 1 (A1) menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *baseline* 1 (A1) yaitu sebanyak pada 4 sesi. Maksudnya, kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi *baseline* 1 (A1) dari sesi pertama sampai sesi ke empat yaitu sama atau tetap dengan perolehan nilai 25 pemberian tes dihentikan pada sesi ke empat karena data yang di peroleh dari pertama sampai data ke empat sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah ditetapkan sebesar 85% - 100%. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) yaitu sebanyak 8 sesi. Maksudnya kemampuan memperkaya kosakata subjek DF pada kondisi intervensi (B) dari sesi kelima sampai ke dua belas mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menggunakan *fun thinkers* sehingga kemampuan memperkaya kosakata subjek DF mengalami peningkatan. Artinya bahwa penggunaan media *fun thinkers* berpengaruh baik terhadap kemampuan memperkaya kosakata murid. Kemudian banyaknya sesi pada kondisi *Baseline* 2 (A2) yaitu sebanyak 4 sesi. Maksudnya yaitu kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi ini

dari sesi ke tiga belas Sampai sesi keenam belas meningkat, sehingga pemberian tes dihentikan pada sesi ke enam belas. karena data yang diperoleh dari sesi tiga belas sampai sesi keenam belas sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah di tetapkan sebesar 85% - 100% .

b. Kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah kemampuan pengetahuan kosakata murid pada kondisi *baseline* 1 (A1) diperoleh kecenderungan arah mendatar artinya pada kondisi ini tidak mengalami perubahan dalam kemampuan pengetahuan kosakata, hal ini dapat di lihat pada sesi pertama sampai sesi ke empat subjek DF memperoleh nilai 25 atau kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF tetap (=). Namun pada kondisi intervensi DF mengalami perubahan atau peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Fun Thinkers. Hal ini terlihat jelas pada sesi 5-12 yang menunjukkan adanya peningkatan yang diperoleh oleh subjek DF dengan nilai yang berkisar 30-75, nilai ini lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi *baseline* 1 (A1), hal ini dikarenakan adanya pengaruh baik setelah penggunaan Fun Thinkers sebagai alat bantu memperkaya kosakata. Selanjutnya pada kondisi *baseline* 2 (A2) diperoleh kecenderungan arah menaik artinya pada kondisi ini kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF mengalami perubahan atau peningkatan dapat di lihat jelas pada garis grafik yang arahnya cenderung menaik dengan perolehan nilai berkisar 40 - 45

c. Kecenderungan stabilitas (*Trend Stability*)

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada kondisi *baseline* (A1) menunjukkan bahwa kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi *baseline* 1 (A1) berada pada persentase 100%, artinya masuk pada kategori stabil. Selanjutnya pada kondisi intervensi hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam kemampuan pengetahuan kosakata pada kondisi intervensi (B) adalah 12,5% maka data yang diperoleh tidak stabil (variabel). Artinya kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada dibawah kriteria stabilitas yang telah ditetapkan yaitu apabila presentase stabilitas sebesar 85% - 100% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil (variabel). Kemudian pada kondisi *baseline* 2 (A2) Hasil perhitungan kecenderungan stabil dalam kemampuan pengetahuan kosakata murid pada kondisi *baseline* 2 (A2) adalah 100%. Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada di atas kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, maka data yang diperoleh tersebut stabil.

d. Jejak data

kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline* 1 (A1) mendatar. Artinya tidak terjadi perubahan data dalam kondisi ini, dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi ke empat nilai yang diperoleh subjek DF tetap yaitu 25. Kemudian pada kondisi intervensi menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi intervensi (B) Menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam

kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat jelas dengan perolehan nilai subjek DF yang cenderung meningkat dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas dengan perolehan nilai sebesar 30 – 75. Kemudian pada kondisi baseline 2(A2) menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi baseline 2 (A2) menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat dengan perolehan nilai subjek DF yang cenderung menaik dari 40-45.

e. Rentang

Pada kondisi *baseline 1* (A1) pada sesi 1 sampai sesi empat datanya stabil yaitu 100% dengan rentang 25– 25, kemudian pada kondisi intervensi pada sesi ke lima sampai sesi ke dua belas datanya tidak stabil (variabel) yaitu 12,5% hal ini dikarenakan data meningkat dengan rentang 30 – 75. Selanjutnya pada kondisi baseline 2 (A2) pada sesi ketiga belas sampai ke enam belas datanya stabil 100% atau masuk pada kriteria stabilitas yang telah ditetapkan dengan rentang 40-45.

f. Perubahan level (*Level Change*)

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. pada kondisi *baseline 1* (A1) pada sesi pertama hingga terakhir data yang diperoleh sama yakni 25 atau tidak mengalami perubahan level yang artinya nilai yang diperoleh anak pada kondisi *baseline 1* (A1) tidak berubah atau tetap. Jadi, tingkat perubahan kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi baseline 1 (A1) adalah $25-25= 0$. Selanjutnya

perubahan level pada kondisi intervensi (B) sesi pertama yakni 30 dan sesi terakhir 75, hal ini berarti pada kondisi Intervensi (B) terjadi perubahan level sebanyak 45 artinya nilai kemampuan pengetahuankosakata yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik, hal ini terjadi karena adanya pengaruh baik dari penggunaan *Fun Thinkers* yang dapat membantu subjek dalam pengetahuan kosakata sehingga dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata. Kemudian perubahan level pada kondisi baseline 2 (A2) sesi pertama 40 dan sesi terakhir 45, hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level banyak 5 artinya nilai yang di peroleh subjek mengalami peningkatan atau menaik. Makenya kemampuan pengetahuan kosakata subjek mengalami peningkatan secara stabil dari sesi tiga belas sampai sesi enam belas.

2. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B). Komponen-komponen analisis antar kondisi, meliputi:

a. Jumlah variabel yang diubah

Jumlah variable yang ingin diubah dalam penelitian ini adalah (1) yaitu, kemampuan pengetahuan kosakata murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Perubahan antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B), jika dilihat dari perubahan kecenderungan arah yaitu mendatar ke menaik. Artinya kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF mengalami peningkatan setelah di terapkannya *fun thinkers* pada kondisi intervensi. Sedangkan untuk kondisi antara intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) yaitu menaik ke menaik, artinya kondisi semakin membaik atau positif karena adanya pengaruh dari *fun thinkers*.

c. Perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya

Tahap ini dilakukan untuk melihat stabilitas kemampuan pengetahuan kosakata murid dalam masing-masing kondisi baik pada kondisi *baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *baseline 2* (A). Perbandingan antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan Intervensi, bila dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu stabil ke stabil artinya data yang di peroleh pada kondisi *baseline 1* (A1) stabil dan pada kondisi intervensi juga stabil. Perbandingan kondisi antara intervensi dengan *baseline 2*, dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu stabil ke stabil. Artinya data yang di peroleh subjek DF setelah terlepas dari intervensi (B) kemampuan subjek DF kembali stabil meskipun dengan perolehan nilai lebih rendah dari intervensi (B).

d. Perubahan level data

Melihat perubahan level antara akhir sesi pada kondisi baseline 1 (A1) dengan awal sesi kondisi intervensi (B) yaitu dengan cara menentukan data poin pada sesi pertama kondisi intervensi (B) (30) dan sesi terakhir Baseline 1 (A1) (25), begitupun pada analisis antar kondisi A2 ke B, kemudian menghitung selisih antar keduanya dan memberi tanda (+) bila naik (-) bila turun, tanda (=) bila tidak ada perubahan. Begitupun dengan perubahan level antar kondisi intervensi dan Baseline 2 (A2).

e. Data yang tumpang tindih (*Overlap*)

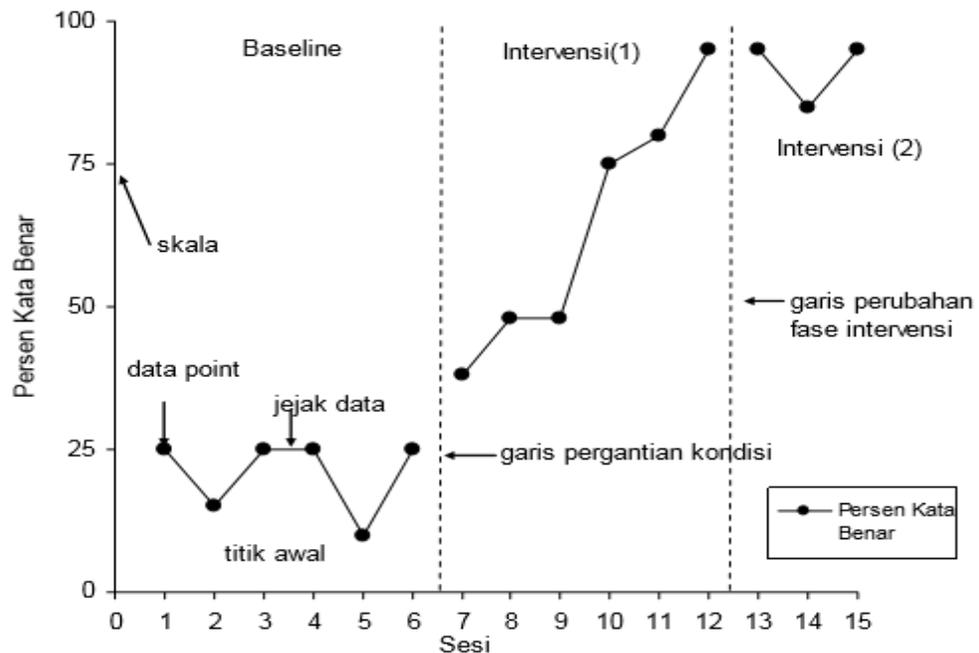
Data yang tumpang tindih antar kondisi kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B) adalah 0%, sedangkan antar kondisi intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) 0%. Pemberin intervensi tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan pengetahuan kosakata. hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior).

Dalam penelitian ini, bentuk grafik yang digunakan untuk menganalisis data adalah grafik garis. Penggunaan analisis dengan grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen.

Sunanto (2005: 35), menyatakan komponen yang harus dipenuhi untuk membuat grafik, antara lain:

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari, tanggal)

2. Ordinat adalah sumbu Y yang merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
3. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
4. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50%, 75%).
5. Label Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau *intervensi*
6. Garis Perubahan Kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.



Gambar 3.2 *Komponen utama grafik garis*

Perhitungan dalam mengolah data yaitu menggunakan persentase (%). Sunanto (2005 : 16) menyatakan bahwa “ persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu

perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

Alasan menggunakan persentase karena peneliti akan mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara menghitung skor seberapa kemampuan memperkaya memori kosakata anak. Skor kemampuan anak yang dijawab secara benar dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan 100.

Tabel 3.1 Kategori Standar Penilaian

No	INTERVAL	KATEGORI
1.	80-100	Sangat Tinggi
2.	66-79	Tinggi
3.	56-65	Cukup
4.	41-55	Rendah
5.	<41	Sangat rendah

(Adaptasi dalam Arikunto. S, 2004:19)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru, yaitu sekolah yang menerapkan sistem inklusi, yang berjumlah satu orang yang dilaksanakan pada tanggal 25 Maret s/d 25 April 2019 selama satu bulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Penggunaan Media *Fun Thinkers* dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research*. Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Data yang telah terkumpul, dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan dalam grafik. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kemampuan pengetahuan kosakata pada anak autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru pada *baseline 1* (A1), pada saat *intervensi* (B), dan pada *baseline 2* (A2).

Target behavior penelitian ini adalah peningkatan pengetahuan kosakata pada murid autis, subjek penelitian ini adalah murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru yang berjumlah satu orang yang berinisial DF.

Langkah-langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor pada setiap kondisi.
2. Membuat tabel berisi hasil pengukuran pada setiap kondisi.

3. Membuat hasil analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi
4. untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap peningkatan kemampuan Pengetahuan Kosakata Murid autis kelas III SD Inpres Maccini Baru sebagai sasaran perilaku (*target behavior*) yang diinginkan.

Adapun data nilai kemampuan Pengetahuan Kosakata pada subjek DF, pada kondisi *baseline* 1 (A₁) dilaksanakan selama 4 sesi karena data yang diperoleh sudah stabil. Artinya data dari sesi pertama sampai sesi ke empat sama atau tetap dan masuk dalam kategori stabil berdasarkan kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, intervensi (B) dilaksanakan selama 8 sesi, hal ini bertujuan agar perlakuan yang diberikan pada anak dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata. Dapat dilihat dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas mengalami peningkatan meskipun data yang diperoleh tidak stabil atau variabel . artinya data yang di peroleh tidak masuk dalam kriteria stabilitas dan *baseline* 2 (A₂) dilaksanakan selama 4 sesi karena data yang diperoleh sudah stabil. Artinya data dari sesi ke tiga belas sampai sesi ke enam belas masuk dalam kriteria stabilitas dan mengalami peningkatan kemampuan pengetahuan kosakata dibandingkan kondisi *Baseline* 1 (A₁).

1. Gambaran Kemampuan Pengetahuan Kosakata Murid Autis Kelas III SD Inpres Maccini Baru Sebelum Diberikan Perlakuan *Baseline* 1 (A1)

Analisis dalam kondisi *baseline* 1 (A₁) merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu pada kondisi *baseline* 1 (A₁).

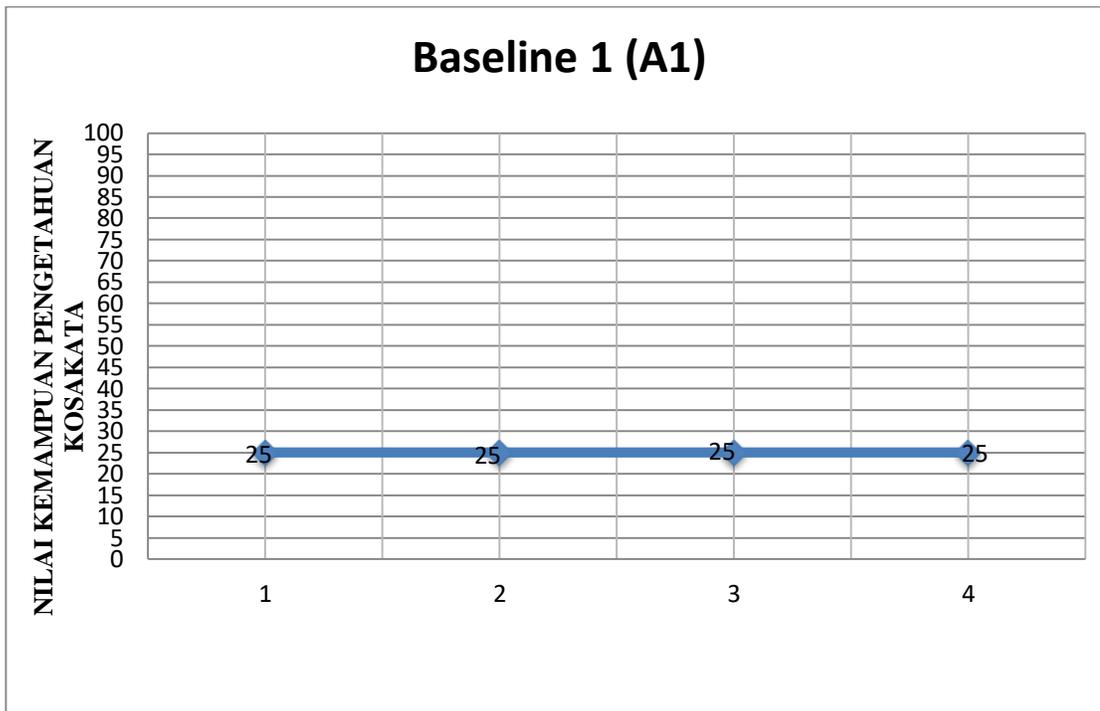
Adapun data hasil pengetahuan kosakata pada kondisi baseline 1 (A1)

dilakukan sebanyak 4 sesi, dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Data Hasil *Baseline 1 (A1)* Kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	20	5	25
2	20	5	25
3	20	5	25
4	20	5	25

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan pengetahuankosakata pada kondisi *baseline 1 (A1)*, maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Hal ini dilakukan agar dapat dengan mudah menganalisis data, sehingga memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan. Garafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.1 Kemampuan Pengetahuan kosakata Murid Autis Kelas III sebelum pemberian perlakuan (*Baseline 1 (A1)*)

Adapun komponen-komponen yang akan di analisis pada kondisi *baseline 1 (A1)* adalah sebagai berikut.

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi pada kondisi *baseline 1 (A1)* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Panjang Kondisi *Baseline 1 (A1)* Kemampuan pengetahuan kosakata.

Kondisi	Panjang Kondisi
<i>Baseline 1 (A1)</i>	4

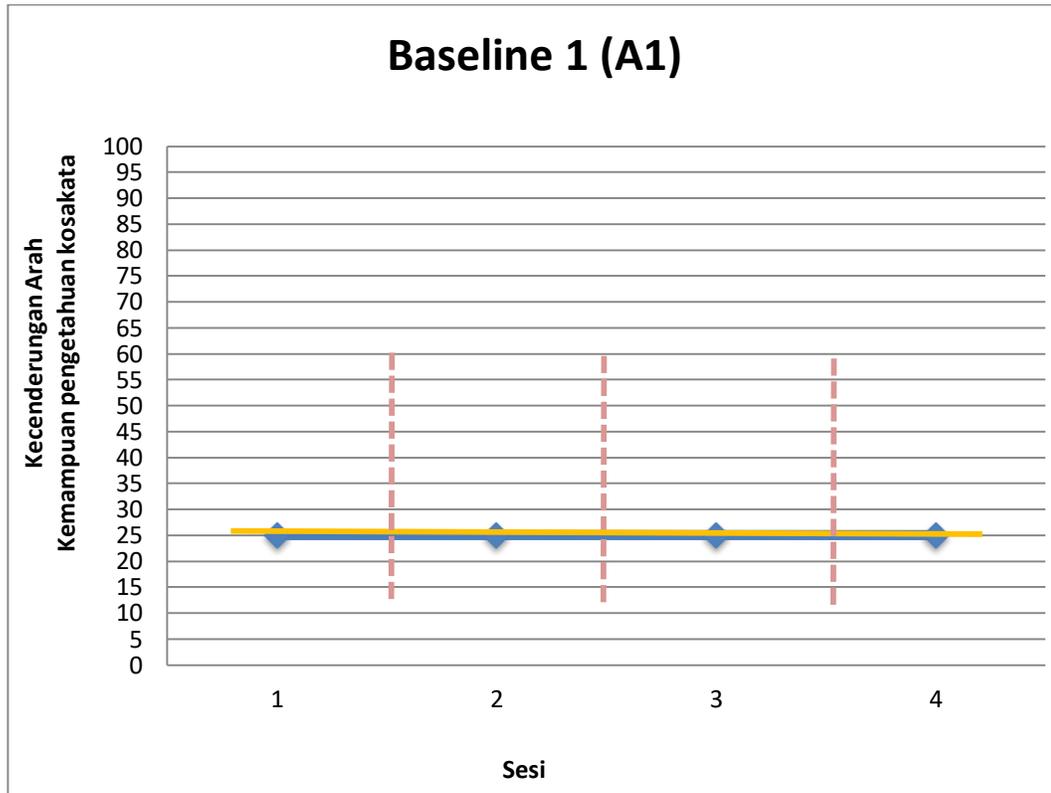
Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.2 artinya menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1 (A1)* yaitu sebanyak pada 4 sesi. Maksudnya, kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi *baseline 1 (A1)* dari sesi pertama sampai sesi ke empat yaitu sama atau tetap dengan perolehan nilai 25 pemberian tes dihentikan pada sesi ke empat karena data yang di peroleh dari pertama sampai data ke empat sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah ditetapkan sebesar 85% - 100%.

b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan pengetahuankosakata murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

- a) Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi *baseline 1 (A1)*
- b) Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
- c) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garais kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada setiap kondisi *Baseline 1 (A1)* dapat di lihat dalam tampilan grafik 4.2 berikut ini:



Grafik 4.2 Kecenderungan Arah Kemampuan Pengetahuan Kosakata Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Berdasarkan grafik 4.2. estimasi kecenderungan arah kemampuan pengetahuan kosakata murid pada kondisi *baseline 1 (A1)* diperoleh kecenderungan arah mendatar artinya pada kondisi ini tidak mengalami perubahan dalam kemampuan pengetahuankosakata, hal ini dapat di lihat pada sesi pertama sampai sesi ke empat subjek DF memperoleh nilai 25 atau kemampuan pengetahuankosakata subjek DF tetap (=).

Estimasi kecenderungan arah di atas dapat dimasukkan dalam table 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Estimasi Kecenderungan Arah kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Baseline 1 (A1)
Estimasi Kecenderungan Arah	<hr style="width: 100px; margin: 0 auto;"/> (=)

1) Menghitung mean level

$$mean = \frac{\text{jumlah semua nilai benar A1}}{\text{banyaknya sesi}}$$

$$\frac{25 + 25 + 25 + 25}{4} = \frac{100}{4} = 25$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	x kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
25	x 0,15	= 3,75

3) Menghitung batas atas

Mean level	+ Setengah dari rentang stabilitas	= Batas atas
25	+ 1,88	= 26,88

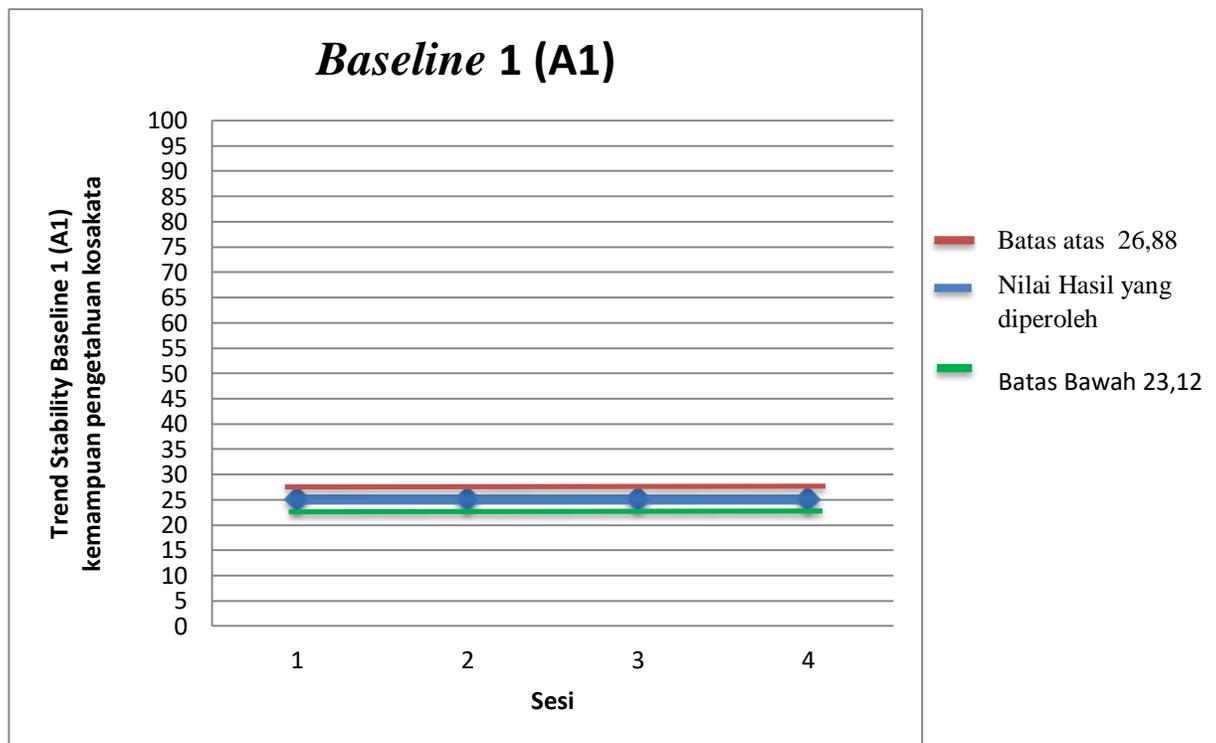
4) Menghitung batas bawah

Mean level	- Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
------------	------------------------------------	---------------

25	- 1,88	= 23,12
----	--------	---------

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya data pada *baseline 1*(A1)

maka data diatas dapat dilihat pada grafik 4.3 :



Grafik 4.3 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan pengetahuankosakata Pada Kondisi *Baseline 1* (A1) Kecenderungan stabilitas (kemampuan pengetahuankosakata) = $4 : 4 \times 100\% = 100\%$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas kemampuan pengetahuan kosakata murid pada kondisi *baseline 1* (A1) adalah 100%. Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada di atas kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, maka data data yang di peroleh tersebut adalah satabil. Karena kecenderungan stabilitas yang di peroleh stabil, maka proses intervensi atau pemberian perlakuan pada anak dapat dilanjutkan.

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.4 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi *Baseline 1* (A1)

Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)
Kecenderungan Stabilitas	$\frac{\textit{Stabil}}{100\%}$

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi *baseline 1* (A1) berada pada persentase 100%, artinya masuk pada kategori stabil.

c) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.5. Kecenderungan Jejak Data Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 1* (A1)

Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)
Kecenderungan Jejak Data	$\overline{\quad\quad\quad}$ (=)

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 1* (A1) mendatar. Artinya tidak terjadi perubahan data dalam kondisi ini, dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi ke empat nilai yang diperoleh subjek

DF tetap yaitu 25. Maknanya, pada tes kemampuan pengetahuankosakata pada sesi pertama sampai tes sesi ke empat tetap karena subyek DF belum mampu pengetahuan kosakata meskipun datanya sudah stabil.

d) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Pengetahuan Kosakata

Kondisi	<i>Baseline 1 (A1)</i>
Level stabilitas dan rentang	$\frac{\textit{stabil}}{25 - 25}$

Berdasarkan data kemampuan pengetahuan kosakata murid di atas, sebagaimana telah dihitung bahwa pada kondisi *baseline 1 (A1)* pada sesi 1 sampai sesi empat datanya stabil yaitu 100% dengan rentang 25– 25

e) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 1) dengan data terakhir (sesi 4) pada kondisi *baseline 1 (A1)*. Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. pada kondisi *baseline 1 (A1)* pada sesi pertama hingga terakhir data yang diperoleh sama yakni 25 atau tidak mengalami perubahan level yang artinya nilai yang diperoleh anak pada kondisi *baseline 1 (A1)* tidak berubah atau tetap. Jadi, tingkat perubahan kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi *baseline 1 (A1)* adalah $25-25=0$.

Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini.

Tabel 4.7 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
<i>Baseline 1 (A1)</i>	25	-	25	0

Dengan demikian, level perubahan data pada kondisi *baseline 1 (A1)* dapat di tulis seperti tabel berikut ini :

Tabel 4.8 Perubahan Level Data Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Baseline 1 (A1)
Perubahan level (Level change)	$\frac{25 - 25}{(0)}$

2. Gambaran Penggunaan Fun Thinkers Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengetahuan Kosakata Kelas III SD Inpres Maccini Baru Pada Saat Diberikan Perlakuan Intervensi (B)

Analisis dalam kondisi intervensi (B) merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu intervensi (B)

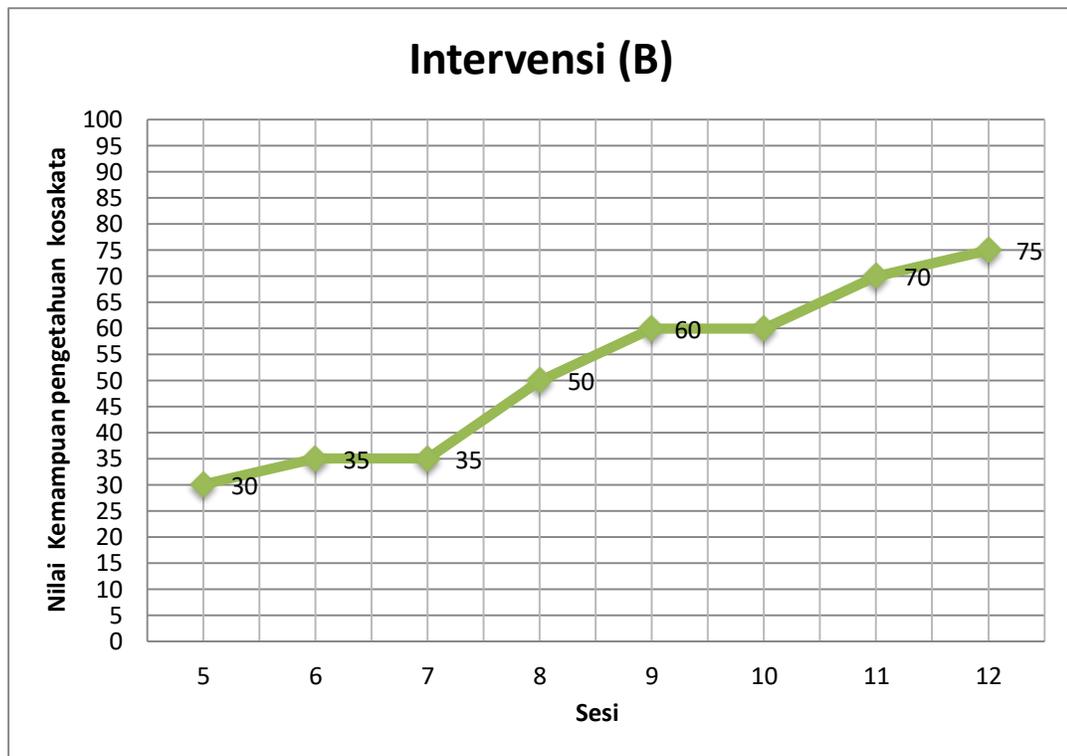
Adapun data hasil kemampuan seriasai pada kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 8 sesi, dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Data Hasil Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondis Intervensi(B)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
Internensi (B)			
5	20	6	30
6	20	7	35
7	20	7	35
8	20	10	50
9	20	12	60
10	20	12	60
11	20	14	70
12	20	15	75

Data pada tabel 4.9 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 8 sesi pada kondisi intervensi (B). Di sesi ke 5 sampai 12 kemampuan pengetahuan kosakata murid mengalami peningkatan drastis dengan memperoleh nilai mulai dari 30 sampai nilai yang tertinggi 75 dengan skor maksimal 20.

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap memperkaya kosakata murid pada kondisi Intervensi (B), maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Garafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.4 Kemampuan memperkaya kosakata Murid Autis Kelas III Pada Kondisi Intervensi (B)

Adapun komponen – komponen yang akan di analisis pada kondisi intervensi (B) adalah sebagai berikut:

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap sesi dalam kondisi intervensi (B). Secara visual panjang kondisi dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Data Panjang Kondisi Intervensi (B) Kemampuan pengetahuan kosakata

Kondisi	Panjang Kondisi
Intervensi (B)	8

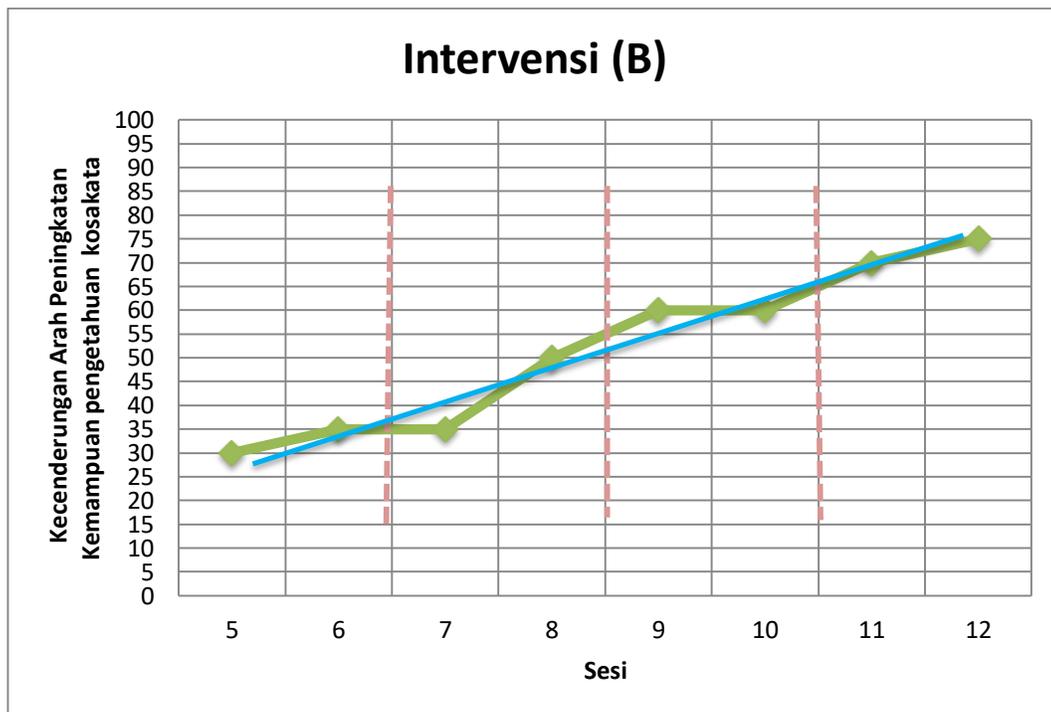
Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.10 artinya menunjukkan bahwa banyaknya kondisi intervensi (B) yaitu sebanyak 8 sesi. Maknanya kemampuan memperkaya kosakata subjek DF pada kondisi intervensi (B) dari sesi kelima sampai ke dua belas mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menggunakan fun thinkers sehingga kemampuan memperkaya kosakata subjek DF mengalami peningkatan, dapat dilihat pada grafik di atas. Artinya bahwa penggunaan fun thinkers berpengaruh baik terhadap kemampuan memperkaya kosakata murid.

b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan memperkaya kosakta murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (split-middle). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

- a) Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi intervensi (B)
- b) Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
- c) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini.

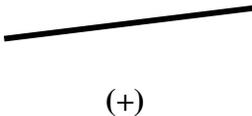


Grafik 4.5 Kecenderungan Arah Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi Intervensi (B)

Berdasarkan grafik 4.5 estimasi kecenderungan arah kemampuan memperkaya kosakata murid pada kondisi intervensi (B) kecenderungan arahnya menaik artinya kemampuan memperkaya kosakata subjek DF mengalami perubahan atau peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Fun Thinkers. Hal ini terlihat jelas pada garis grafik pada sesi 5-12 yang menunjukkan adanya peningkatan

yang diperoleh oleh subjek DF dengan nilai yang berkisar 30-75, nilai ini lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi *baseline* 1 (A1), hal ini dikarenakan adanya pengaruh baik setelah penggunaan Fun Thinkers sebagai alat bantu memperkaya kosakata. Estimasi kecenderungan arah diatas dapat dimasukkan kedalam 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Estimasi Kecenderungan Arah	

c). Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B)

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan memperkaya kosakata murid pada kondisi intervensi (B) digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel. (Sunanto,2005).

1) Menghitung mean level

$$Mean = \frac{\text{Jumlah semua nilai benar Intervensi (B)}}{\text{Banyaknya data}}$$

$$\frac{30 + 35 + 35 + 50 + 60 + 60 + 70 + 75}{8} = \frac{415}{8} = 51,88$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	x kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
75	x 0.15	= 11,25

3) Menghitung batas atas

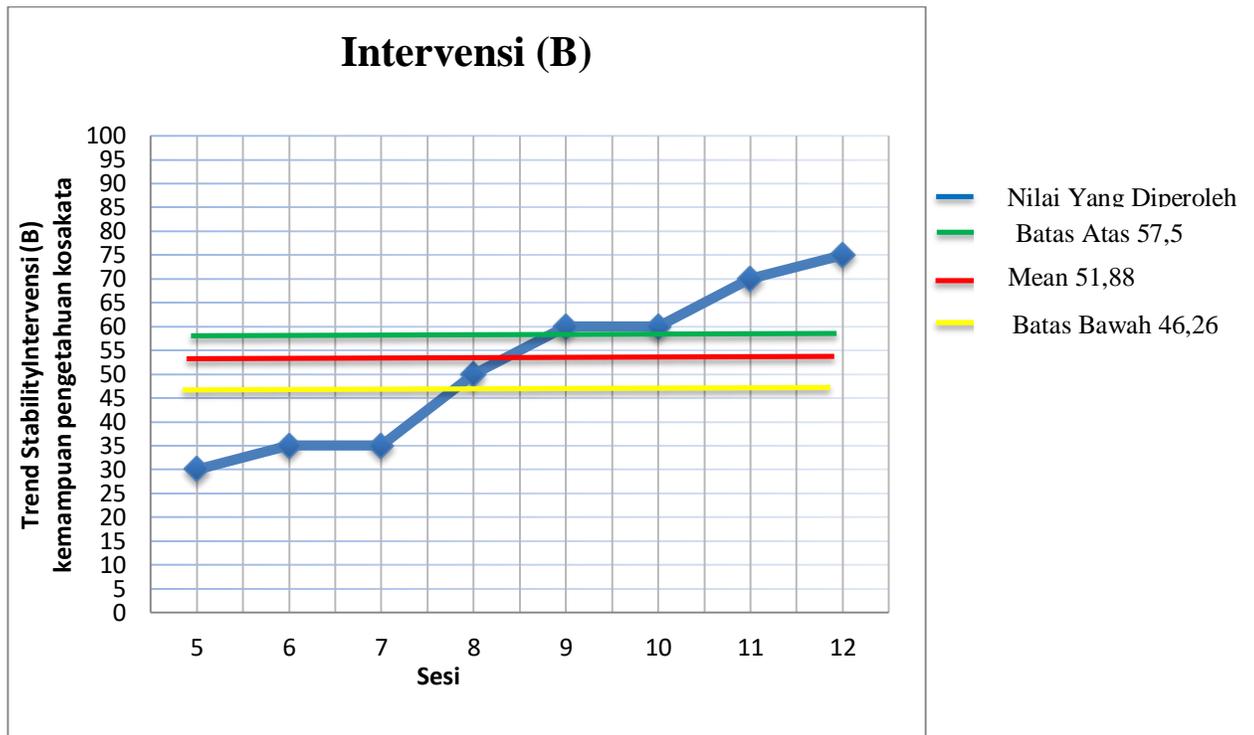
Mean level	+ setengah dari rentang stabilitas	= Batas atas
51,88	+ 5,62	= 57,50

4) Menghitung batas bawah

Mean level	- Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
51,88	- 5,62	= 46,26

Untuk melihat cenderung stabil atau tidaknya stabilnya data pada intervensi

(B) maka data diatas dapat dilihat pada grafik 4.6:



Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Intervensi (B) Kemampuan pengetahuan kosakata

Kecenderungan stabilitas (kemampuan pengetahuan kosakata) = $1:8 \times 100\% = 12,5\%$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam kemampuan pengetahuan kosakata pada kondisi intervensi (B) adalah 12,5% maka data yang diperoleh tidak stabil (variabel). Artinya kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada dibawah kriteria stabilitas yang telah ditetapkan yaitu apabila presentase stabilitas sebesar 85% - 100% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil (variabel). Namun data nilai kemampuan pengetahuan kosakata murid mengalami peningkatan sehingga kondisi ini dapat dilanjutkan ke *baseline 2 (A2)*.

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas diatas, pada table 4.12 dapat dimasukkan seperti dibawah ini:

dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.12 Kecenderungan stabilitas kemampuan pengetahuan kosakata pada kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan Stabilitas	<i>Tidak Stabil</i> <u>12,5%</u>

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa kemampuan pengetahuankosakata subjek DF pada kondisi Intervensi (B) berada pada persentase 12,5%, yang artinya tidak stabil (variabel) karena hasil persentase berada dibawah kriteria stabilitas yang telah di tentukan.

d) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data, sama halnya dengan menentukan estimasi kecenderungan arah diatas. Dengan demikian pada table 4.13 dapat dimasukkan seperti dibawah ini:

Tabel 4.13 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan Jejak Data	

	(+)
--	-----

Berdasarkan table di 4.13, menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi intervensi (B) Menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat jelas dengan perolehan nilai subjek DF yang cenderung meningkat dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas dengan perolehan nilai sebesar 30 – 75. Maknanya, bahwa pemberian perlakuan yaitu abakus sangat berpengaruh baik terhadap peningkatan kemampuan pengetahuankosakata murid.

e) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.14 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan pengetahuan kosakata Murid Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Level stabilitas dan rentang	$\frac{\text{Variabel}}{30 - 75}$

Berdasarkan data kemampuan pengetahuan kosakata anak pada table 4.14 sebagaimana yang telah di hitung bahwa pada kondisi intervensi (B) pada sesi ke lima sampai sesi ke dua belas datanya tidak stabil (variabel) yaitu 12,5% hal ini

dikarenakan data meningkat dengan rentang 30 – 75. Artinya terjadi peningkatan kemampuan pengetahuankosakata subjek DF dari sesi lima sampai sesi ke dua belas.

a) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 5) dengan data terakhir (sesi 12) pada kondisi intervensi (B). Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Kondisi intervensi (B) sesi pertama yakni 30 dan sesi terakhir 75, hal ini berarti pada kondisi Intervensi (B) terjadi perubahan level sebanyak 45 artinya nilai kemampuan pengetahuankosakata yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik, hal ini terjadi karena adanya pengaruh baik dari penggunaan *Fun Thinkers* yang dapat membantu subjek dalam pengetahuan kosakata sehingga dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata.

Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini.

Tabel 4.15 Menentukan Perubahan Level Data kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi *Intervensi* (B)

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
Intervensi (B)	75	-	30	45

Dengan demikian , level perubahan data pada kondisi intervensi (B) dapat di tulis seperti tabel berikut ini :

Tabel 4.16 Perubahan Level Data Peningkatan Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Perubahan level (Level change)	$\frac{30 - 75}{(+45)}$

3. Gambaran Peningkatan Kemampuan Pengetahuan Kosakata Pada Murid Autis Kelas III SD Inpres Maccini Baru Setelah Diberikan Perlakuan *Baseline 2 (A2)*

Analisis dalam kondisi *Baseline 2 (A2)* merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu *Baseline 2 (A2)*.

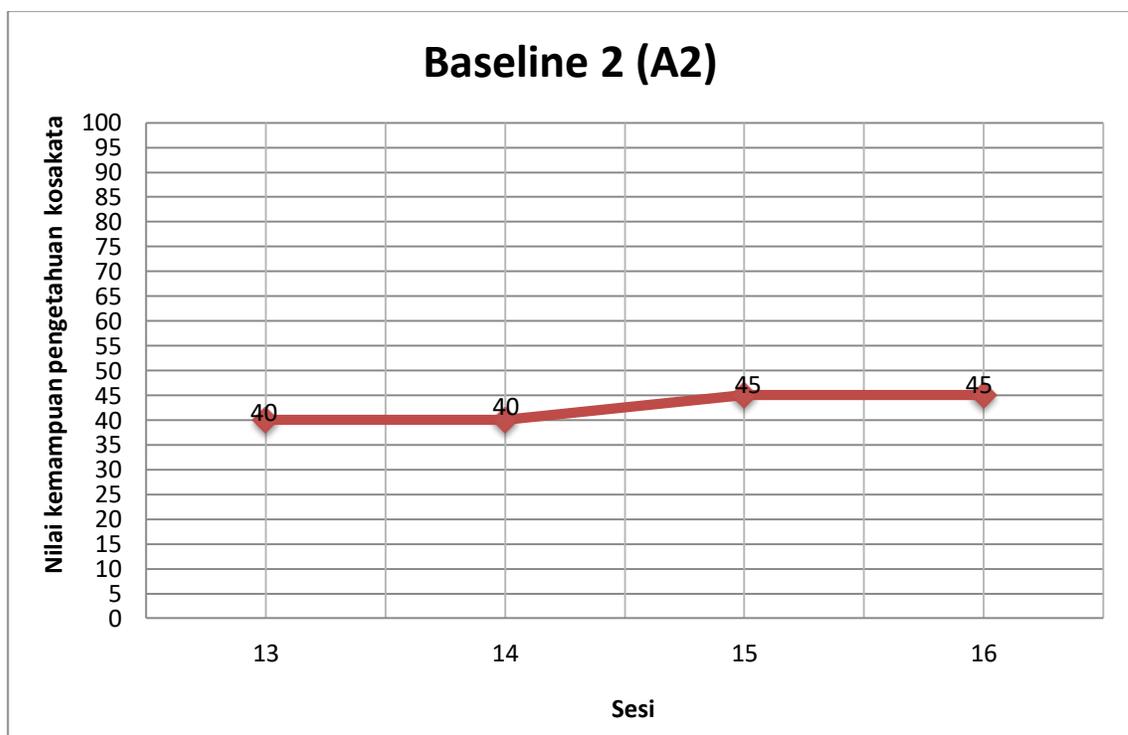
Adapun data hasil *Baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada tabel berikut ini data hasil kemampuan pengetahuankosakata pada kondisi baseline 2 (A2) dilakukan sebanyak 4 sesi, dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut:

Tabel 4.17 Data Hasil *Baseline 2 (A2)* Kemampuan pengetahuankosakata

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
13	20	8	40
14	20	8	40
15	20	9	45

16	20	9	45
----	----	---	----

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan pengetahuankosakata pada kondisi baseline 2 (A2), maka data diatas dapat dibuatkan grafik. Hal ini dilakukan agar dapat dengan mudah menganalisis data, sehingga memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan. Grafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.7 kemampuan pengetahuan kosakata murid autisme kelas III SD Inpres Maccini Baru

Adapun komponen-komponen yang akan di analisis antar kondisi *baseline 2* (A2) adalah sebagai berikut :

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi *baseline 2* (A2) dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Data Panjang Kondisi *Baseline 2* (A2) Kemampuan pengetahuan kosakata

Kondisi	Panjang Kondisi
<i>Baseline 2</i> (A2)	4

Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.18 menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *Baseline 2* (A2) yaitu sebanyak 4 sesi. Maksudnya yaitu kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi ini dari sesi ke tiga belas Sampai sesi keenam belas meningkat, sehingga pemberian tes dihentikan pada sesi ke enam belas. karena data yang diperoleh dari sesi tiga belas sampai sesi keenam belas sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah di tetapkan sebesar 85% - 100% .

b) Estimasi kecenderungan arah

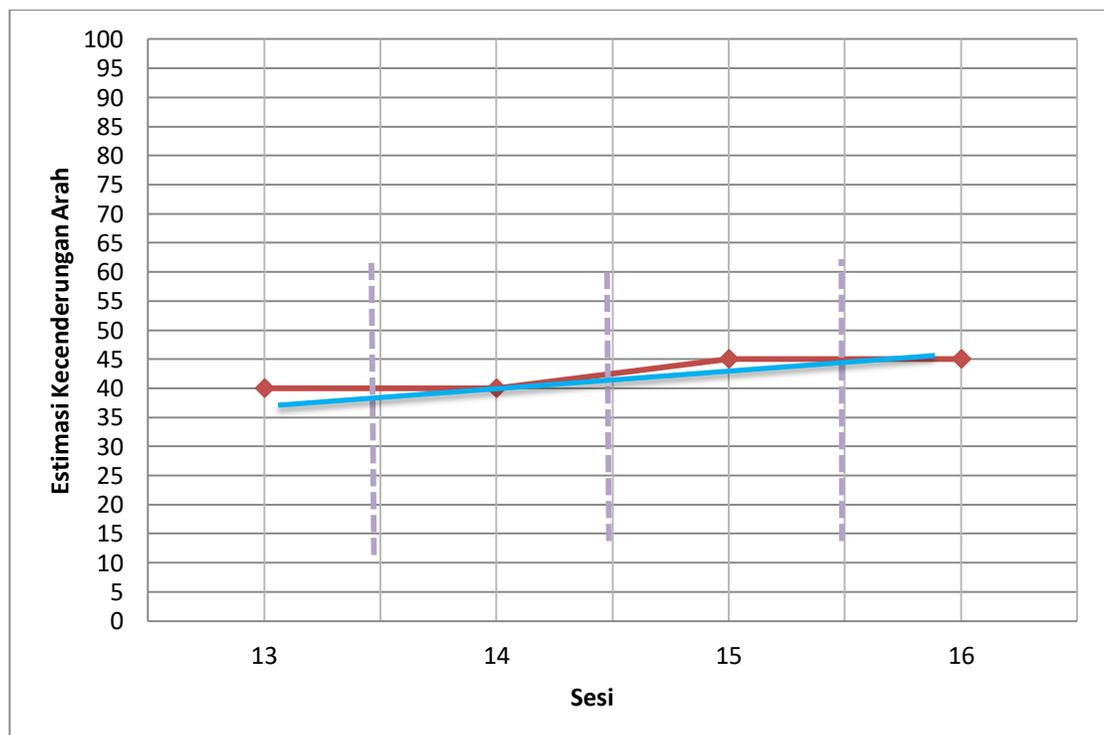
Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan pengetahuan kosakata murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar,

atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (split-middle). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

1. Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi *Baseline 2* (A2)
2. Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
3. Menentukan posisi median dari masing-masing belahan.

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada kondisi *Baseline 2* (A2) dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini :

Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini.



Grafik 4.8 Kecenderungan Arah Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Berdasarkan grafik 4.8, estimasi kecenderungan arah kemampuan pengetahuan kosakata murid pada kondisi *baseline 2 (A2)* diperoleh kecenderungan arah menaik artinya pada kondisi ini kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF mengalami perubahan atau peningkatan dapat di lihat jelas pada garis grafik yang arahnya cenderung menaik dengan perolehan nilai berkisar 40 - 45. Estimasi kecenderungan arah diatas dapat dimasukkan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.19 Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	Baseline 2 (A2)
Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)

a) Kecenderungan Stabilitas *Baseline 2 (A2)*

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan pengetahuan kosakata pada kondisi *baseline 2 (A2)* digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel. (Sunanto, 2005)

1) Menghitung mean level

$$Mean = \frac{\text{Jumlah semua nilai benar } \textit{Baseline 2 (A2)}}{\text{Banyaknya data}}$$

$$\frac{40 + 40 + 45 + 45}{4} = \frac{170}{4} = 42,5$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	x kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
45	x 0.15	= 6,75

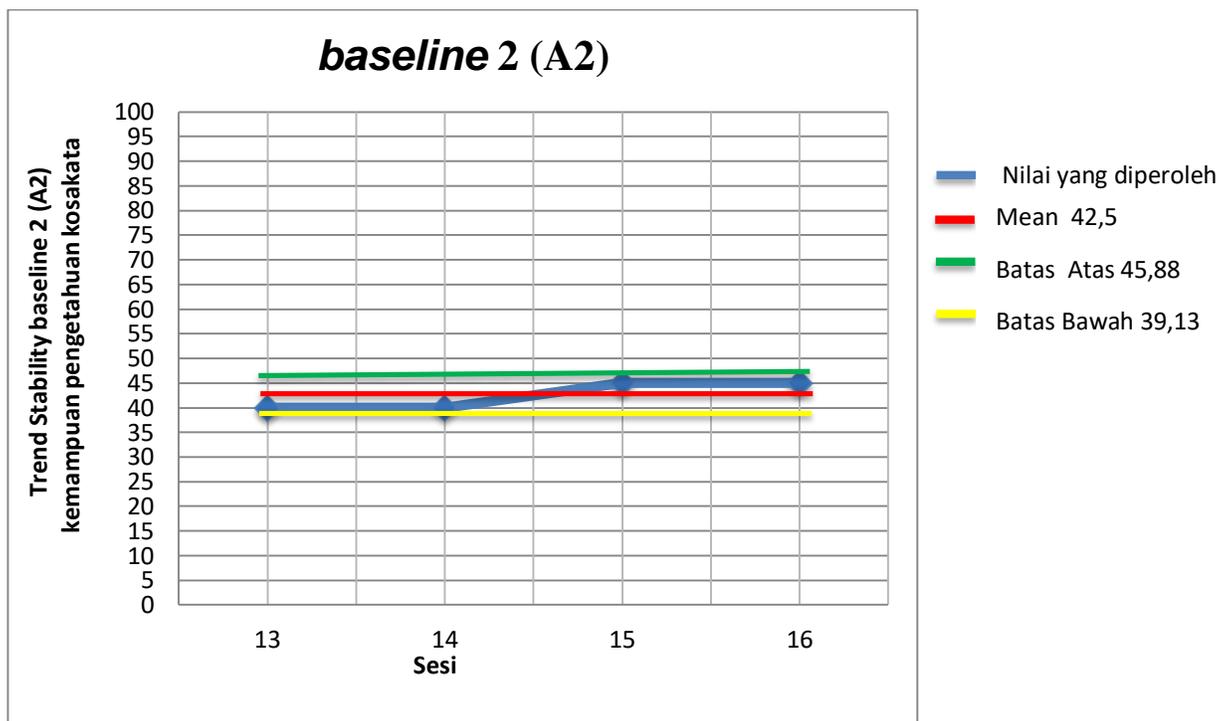
3) Menghitung batas atas

Mean level	+ setengan dari rentang stabilitas	= Batas atas
42,5	+ 3,38	= 45,88

4) Menghitung batas bawah

Mean level	- Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
42,5	- 3,38	= 39,13

Untuk melihat cenderung stabilitas atau tidak stabilnya data pada baseline 2 (A2) maka data diatas dapat dilihat pada grafik 4.9, dibawah ini:



Grafik 4.9 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kecenderungan stabilitas (kampuan pengetahuan kosakata) = $4 : 4 \times 100\% = 100\%$

Hasil perhitungan kecenderungan stabil dalam kemampuan pengetahuan kosakata murid pada kondisi baseline 2 (A2) adalah 100%. Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada di atas kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, maka data yang diperoleh tersebut stabil.

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, pada table 4.20 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.20 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan pengetahuan kosakata

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Kecenderungan stabilitas	<i>Stabil</i> 100%

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa kemampuan pengetahuan kosakata anak pada kondisi *baseline 2 (A2)* berada pada persentase 100% dan termasuk pada kategori stabil.

c) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.21 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Kecenderungan Jejak Data	 (+)

Berdasarkan table 4.21, menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 2 (A2)* menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat dengan peroleh nilai subjek DF yang cenderung menaik dari 40-45.

Maknanya subjek sudah mampu pengetahuan kosakata meskipun yang diperoleh subjek lebih rendah dari kondisi intervensi, namun hasil tes pada sesi ini masih lebih baik jika dibandingkan dengan nilai hasil tes pada intervensi 1 (A1).

d) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.22 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Level stabilitas dan rentang	<i>stabil</i> 40 – 45

Berdasarkan data kemampuan pengetahuan kosakata anak di atas sebagaimana yang telah dihitung bahwa pada kondisi baseline 2 (A2) pada sesi ketiga belas sampai ke enam belas datanya stabil 100% atau masuk pada kriteria stabilitas yang telah ditetapkan dengan rentang 40-45.

e) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 13) dengan data terakhir (sesi 16) pada kondisi intervensi (B). Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Perubahan level pada kondisi baseline 2 (A2) sesi pertama 40 dan sesi terakhir 45, hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level banyak 5 artinya nilai yang di peroleh subjek mengalami peningkatan atau menaik. Maknanya kemampuan pengetahuan kosakata subjek mengalami peningkatan secara stabil dari sesi tiga belas sampai sesi enam belas. Pada table 4.23 dapat dimasukkan seperti dibawah ini.

Tabel 4.23 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
<i>Baseline 2 (A2)</i>	45	-	40	5

Level perubahan data pada setiap kondisi baseline 2 (A2) dapat ditulis seperti table 4.24 dibawah ini:

Tabel 4.24 Perubahan Level Data Kemampuan pengetahuan kosakata pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Perubahan level (Level change)	$\frac{40 - 45}{(5)}$

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Kondisi *baseline 2 (A2)* sesi pertama 40 dan sesi terakhir 45 hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level, yaitu sebanyak 5 artinya nilai yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik. Maknanya kemampuan

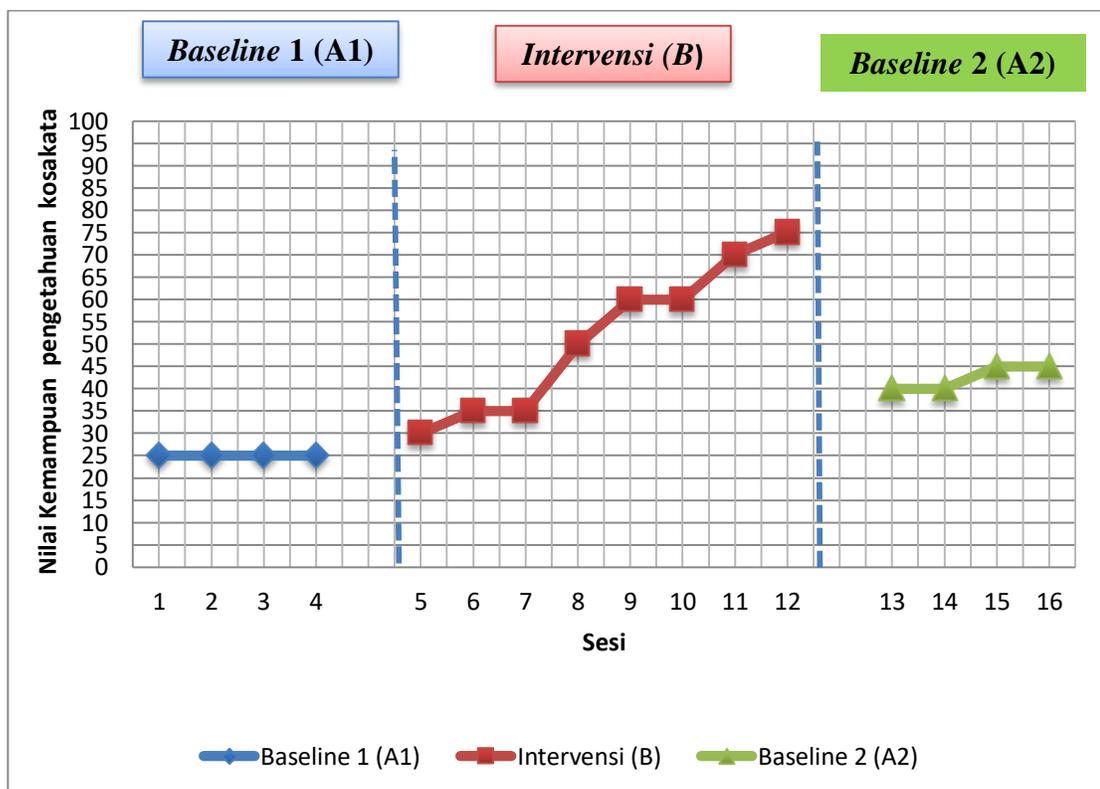
pengetahuan kosakata subjek mengalami peningkatan dari secara stabil dari sesi ke tiga belas sampai sesi ke enam belas.

Jika data analisis dalam kondisi *baseline 1 (A1)*, intervensi (B) dan *baseline 2 (A2)* kemampuan pengetahuan kosakata murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru digabung menjadi satu atau dimasukkan pada format rangkuman maka hasilnya dapat di lihat seperti berikut.

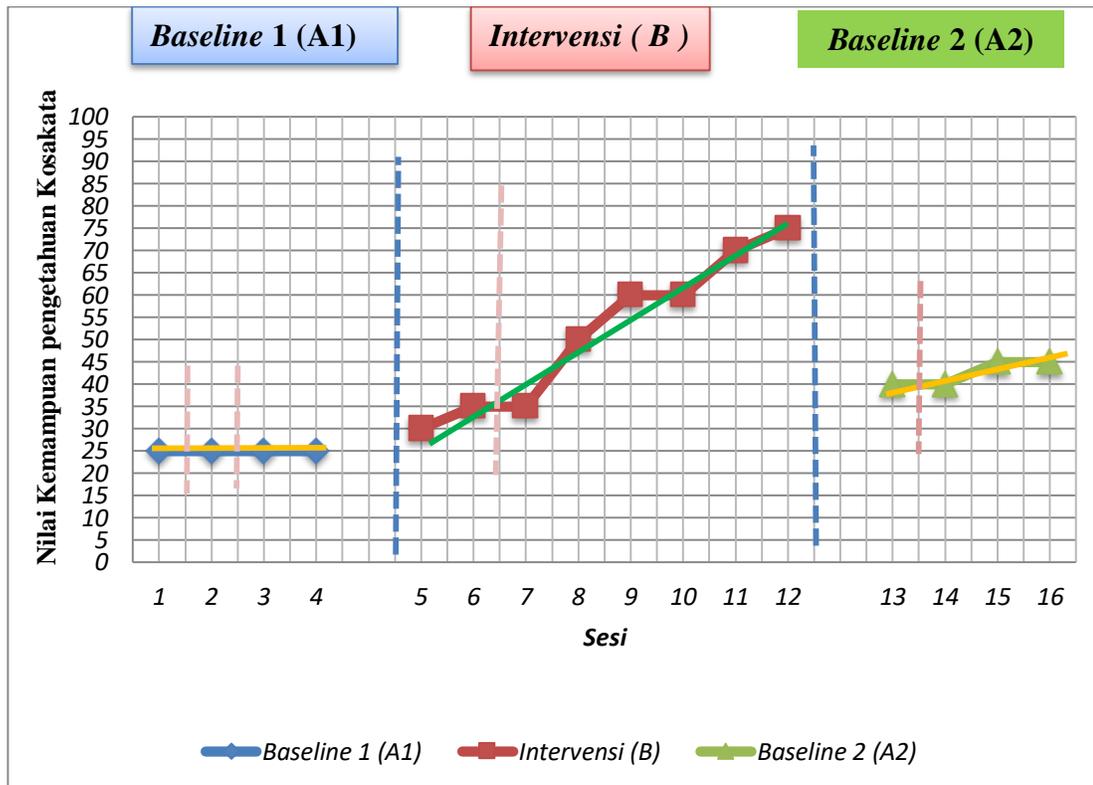
Tabel 4.25 Data Hasil Kemampuan pengetahuan kosakata *Baseline 1 (A1)*, Intervensi (B) dan *Baseline 2 (A2)*

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	20	5	25
2	20	5	25
3	20	5	25
4	20	5	25
Intervensi (B)			
5	20	6	30
6	20	7	35
7	20	7	35
8	20	10	50
9	20	12	60
10	20	12	60
11	20	14	70
12	20	15	75

<i>Baseline 2 (A2)</i>			
13	20	8	40
14	20	8	40
15	20	9	45
16	20	9	45



Grafik 4.10 Kemampuan pengetahuan kosakata Murid Autis Kelas III SD Inpres Maccini Baru Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi (B)* dan *Baseline 2 (A2)*



Grafik 4.11 Kecenderungan Arah Kemampuan pengetahuan kosakata Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi*, dan *Baseline 2 (A2)*

Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi*, dan *Baseline 2 (A2)*

Adapun rangkuman keenam komponen analisis dalam kondisi dapat di lihat pada table 4.26 berikut ini :

Tabel 4.26 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi*, dan *Baseline 2 (A2)* Kemampuan pengetahuan kosakata

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4

Estimasi Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)	 (+)
Kecenderungan Stabilitas	$\frac{Stabil}{100\%}$	$\frac{Variabel}{12,5\%}$	$\frac{Stabil}{100\%}$
Jejak Data	 (=)	 (+)	 (+)
Level Stabilitas dan Rentang	$\frac{Stabil}{25 - 25}$	$\frac{Variabel}{75 - 30}$	$\frac{stabil}{45 - 40}$
Perubahan Level (<i>level change</i>)	$\frac{25 - 25}{(0)}$	$\frac{75 - 30}{(+45)}$	$\frac{45 - 40}{(+5)}$

Penjelasan table rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut:

- a. Panjang kondisi atau banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1* (A1) yang dilaksanakan yaitu sebanyak 4 sesi, intervensi (B) sebanyak 8 sesi dan kondisi *baseline 2* (A2) sebanyak 4 sesi.
- b. Berdasarkan garis pada table diatas, diketahui bahwa pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan arahnya mendatar artinya data kemampuan pengetahuan kosakata subjek dari sesi pertama sampai sesi

keempat nilainya sama yaitu 25. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung menaik artinya data kemampuan pengetahuan kosakata subjek dari sesi ke lima sampai sesi kedua belas nilainya mengalami peningkatan. Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) arahnya cenderung menaik artinya data kemampuan pengetahuan kosakata subjek dari sesi ke tiga belas sampai sesi ke enam belas nilainya mengalami peningkatan atau membaik (+).

- c. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 1* (A1) yaitu 100% artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 12,5% artinya data yang diperoleh tidak stabil (variable). Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 2* (A2) yaitu 100% hal ini berarti data stabil.
- d. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (point b) diatas. Kondisi *baseline 1* (A1), intervensi (B) dan *baseline 2* (A2) berakhir secara menaik.
- e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline 1* (A1) cenderung mendatar dengan rentang data 25 – 25. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung menaik dengan rentang 30 – 75. Begitupun dengan kondisi *baseline 2* (A2) data menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 40 – 45.
- f. Penjelasan perubahan level pada kondisi *baseline 1* (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 25. Pada kondisi intervensi (B) terjadi

perubahan level yakni menaik sebanyak (+) 45. Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) perubahan levelnya adalah (+) 5.

4. Gambaran Perbandingan Kemampuan Pengetahuan Kosakata Murid Autis Kelas III SD Inpres Maccini Baru Sebelum Dan Setelah Diberikan Perlakuan.

Untuk melakukan analisis antar kondisi pertama-tama masukkan kode kondisi pada baris pertama. Adapun adapun komponen-komponen analisis antar kondisi meliputi 1) jumlah variabel, 2) perubahan kecenderungan arah dan efeknya, 3) perubahan kecenderungan arah dan stabilitas, 4) perubahan level, dan 5) persentase overlap.

a) Jumlah variabel yang diubah

Pada data rekan variabel yang diubah dari kondisi *baseline 1* (A1) ke kondisi Intervensi (B) adalah 1, maka dengan demikian pada format akan diisi sebagai berikut:

Tabel 4.27 Jumlah Variabel yang Diubah dari Kondisi *Baseline 1* (A1) ke Intervensi (B) dan Intervensi ke *Baseline 2* (A2)

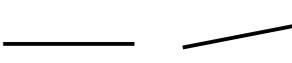
Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variable	1	1

Berdasarkan tabel 4.27 menunjukkan bahwa jumlah variabel yang ingin diubah dalam penelitian ini adalah satu (1) yaitu, kemampuan pengetahuan kosakata murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

b) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya (*Change in Trend Variabel and Effect*)

Menentukan perubahan kecenderungan arah dilakukan dengan mengambil data kecenderungan arah pada analisis dalam kondisi di atas (naik, tetap atau turun) setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat dilihat pada table 4.28 dibawah ini:

Tabel 4.28 Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya pada Kemampuan pengetahuan kosakata

Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=) (+)	 (+) (+)
	Positif	Positif

Perubahan antar kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B), jika dilihat dari perubahan kecenderungan arah yaitu mendatar ke menaik. Artinya kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF mengalami peningkatan setelah di terapkannya fun thinkers pada kondisi intervensi. Sedangkan untuk kondisi antara intervensi (B)

dengan *baseline 2* (A2) yaitu menaik ke menaik, artinya kondisi semakin membaik atau positif karena adanya pengaruh dari fun thinkers.

c) Perubahan Kecenderungan Stabilitas (*Changed in Trend Stability*)

Tahap ini dilakukan untuk melihat stabilitas kemampuan pengetahuan kosakata murid dalam masing-masing kondisi baik pada kondisi *baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *baseline 2* (A). Perbandingan antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan Intervensi, bila dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu stabil ke stabil artinya data yang di peroleh pada kondisi *baseline 1* (A1) stabil dan pada kondisi intervensi juga stabil. Perbandingan kondisi antara intervensi dengan *baseline 2*, dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu stabil ke stabil. Artinya data yang di peroleh subjek DF setelah terlepas dari intervensi (B) kemampuan subjek DF kembali stabil meskipun dengan perolehan nilai lebih rendah dari intervensi (B). Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.29 Perubahan Kecenderungan Stabilitas Kemampuan pengetahuankosakata

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke Stabil

Tabel 4.29 menunjukkan bahwa perbandingan kondisi antara kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 1* (A1) dengan kondisi intervensi (B) hasilnya yaitu pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil, kemudian

pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah tidak stabil (Variabel). Selanjutnya perbandingan kondisi perubahan kecenderungan stabilitas antara kondisi intervensi (B) dengan kondisi *baseline 2*(A2) , hasilnya yaitu pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil, kemudian pada kondisi *baseline 2* (A2) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil. Artinya bahwa terjadi perubahan secara baik setelah diterapkannya fun thinkers.

d) Perubahan level (*changed level*)

Melihat perubahan level antara akhir sesi pada kondisi baseline 1 (A1) dengan awal sesi kondisi intervensi (B) yaitu dengan cara menentukan data poin pada sesi pertama kondisi intervensi (B) (30) dan sesi terakhir Baseline 1 (A1) (25), begitupun pada analisis antar kondisi A2 ke B, kemudian menghitung selisih antar keduanya dan memberi tanda (+) bila naik (-) bila turun, tanda (=) bila tidak ada perubahan. Begitupun dengan perubahan level antar kondisi intervensi dan Baseline 2 (A2). Perubahan level tersebut disajikan dalam tabel 4.30 dibawah ini:

Tabel 4.30 Perubahan Level Kemampuan pengetahuan kosakata

Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan level	(30- 25) (+5)	(40-75) (- 35)

Berdasarkan tabel 4.30 menunjukkan bahwa perubahan level dari kondisi baseline 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+) artinya terjadi

perubahan level data sebanyak 5 dari kondisi baseline 1 (A1) ke intervensi (B). Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian perlakuan yang diberikan pada subjek DF yaitu penggunaan media *fun thinkers* dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata sebagai alat bantu atau alat peraga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke baseline 2 (A2) yaitu turun (memburuk) artinya terjadi perubahan level secara menurun yaitu sebanyak (-) 35 Hal ini disebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) yaitu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai subjek DF menurun.

e) Data tumpang tindih (*Overlap*)

Data yang tumpang tindih pada analisis antar kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi yaitu kondisi *baseline 1 (A1)* dengan intervensi (B). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi yang dibandingkan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi tersebut, dengan kata lain semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*target behavior*). Overlap data pada setiap kondisi ditentukan dengan cara berikut :

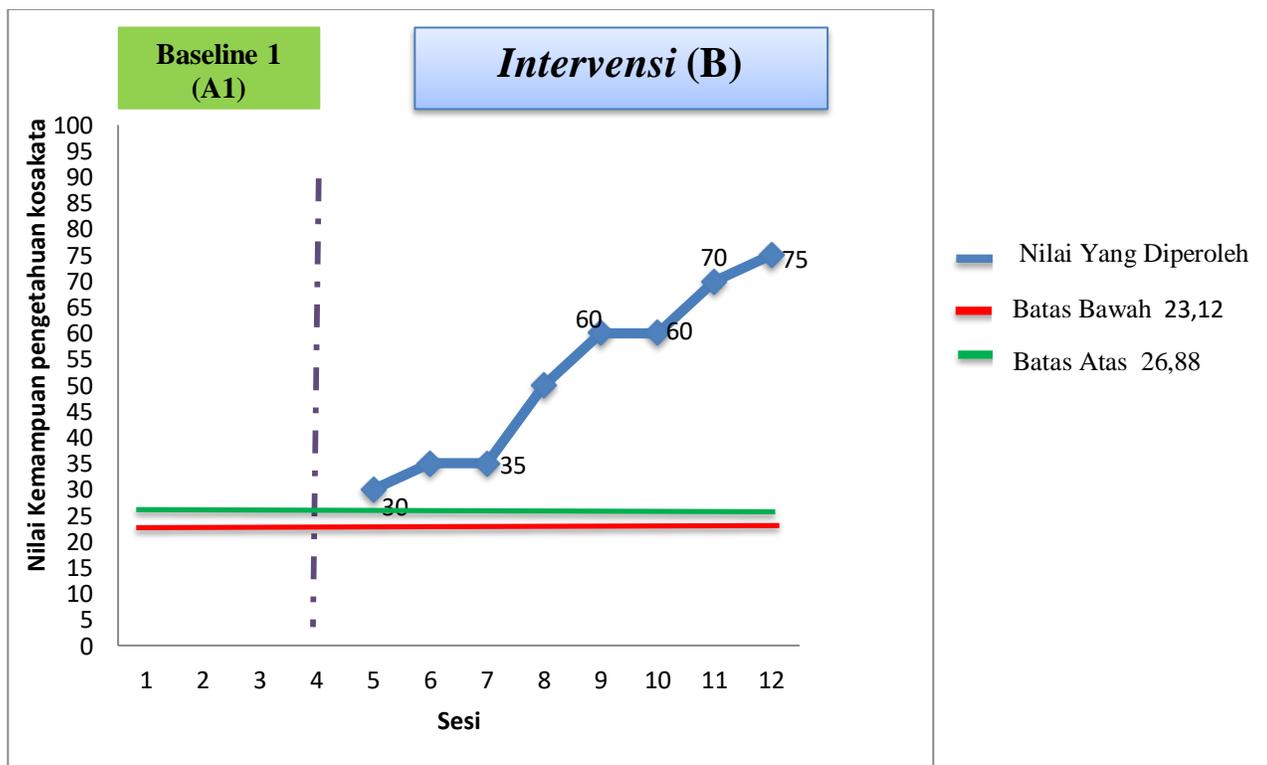
1) Untuk kondisi A1/B

a) Lihat kembali batas bawah *baseline 1 (A1)* = 23,12 dan batas atas *baseline*

$$1 (A1) = 26,88$$

- b) Jumlah data poin (30 , 35 , 35 , 50 , 60 , 60 , 70 , 75) pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang *baseline 1* (A1) = 0.
- c) Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi intervensi (B) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah $(0 : 8 \times 100 = 0 \%)$. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior).

Untuk melihat data *overlap* kondisi *baseline-1* (A-1) ke intervensi (B) dapat dilihat dalam tampilan grafik berikut ini:



Grafik 4.12 Data *Overlap* (*Percentage of Overlap*) Kondisi *Baseline1* (A1) ke Intervensi (B) Kemampuan pengetahuan kosakata

$$\text{Overlap} = 0 : 8 \times 100\% = 0\%$$

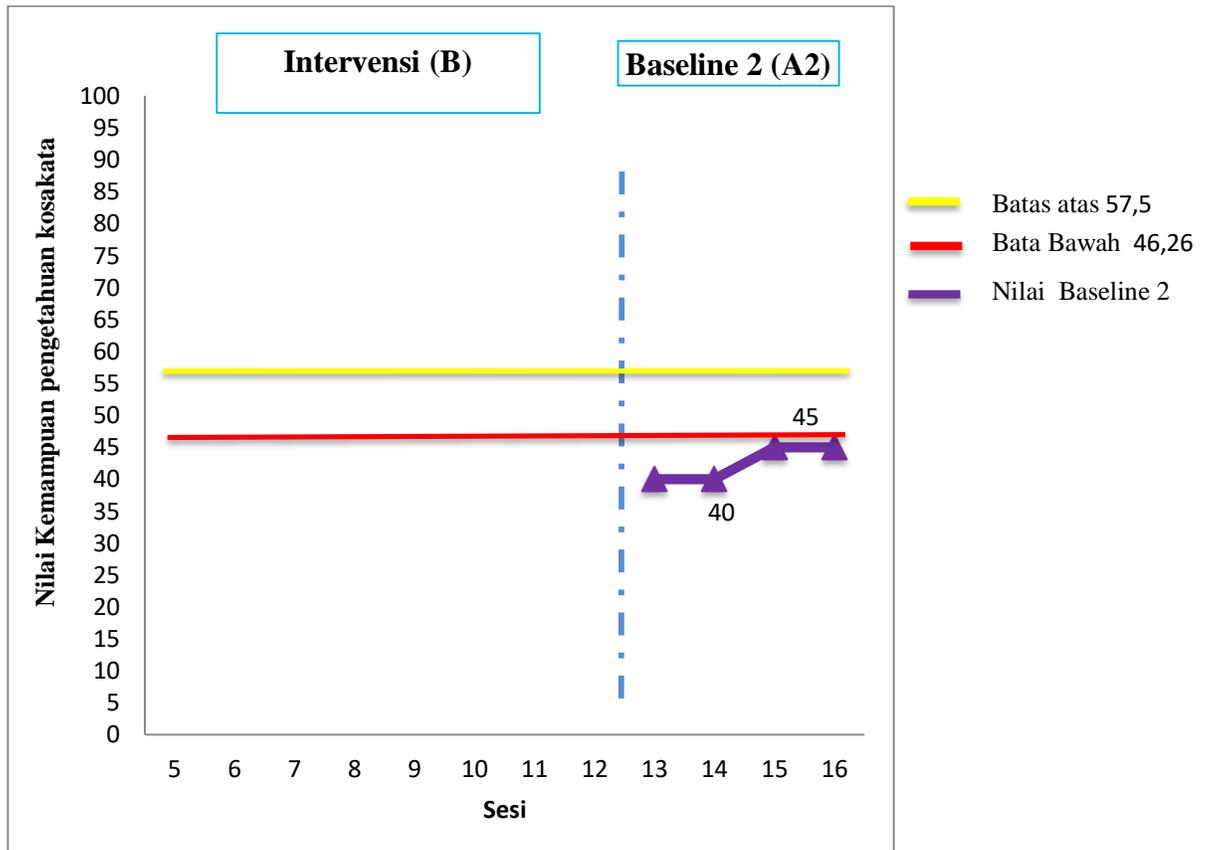
Berdasarkan grafik 4.12 menunjukkan bahwa, data tumpang tindih adalah 0%. Artinya tidak terjadi data tumpang tindih, dengan demikian diketahui bahwa pemberian intervensi (B) berpengaruh terhadap kemampuan pengetahuan kosakata karena semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*target behavior*).

Pemberian intervensi (B) yaitu penggunaan *fun thinkers* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid autis kelas III SD Inpres Maccini Baru, walaupun data pada intervensi (B) naik secara tidak stabil (*variable*).

2) Untuk kondisi B/A2

- a) Lihat kembali batas bawah Intervensi (B) = 46.26 dan batas atas intervensi (B) = 57.5
- b) Jumlah data poin (40 , 40 , 45 , 45) pada kondisi baseline 2 (A2) yang berada pada rentang intervensi (B) = 0
- c) Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi baseline 2 (A2) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah $(0 : 4 \times 100 = 0 \%)$. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*kemampuan pengetahuan kosakata*).

Data *overlap* kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline-2* (A-2), dapat dilihat dalam tampilan garfik berikut :



Grafik 4.13 Data *Overlap* (*Percentage of Overlap*) Kondisi Intervensi (B) ke *Baseline-2* (A-2) Peningkatan Kemampuan pengetahuan kosakata

$$\text{Overlap} = 0 : 4 \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan grafik 4.13 menunjukkan bahwa, data *overlap* atau data tumpang tindih adalah 0%. Artinya tidak terjadi data tumpang tindih, dengan demikian diketahui bahwa pemberian intervensi (B) berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pengetahuankosakata karena semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior). Dapat

disimpulkan bahwa, dari data di atas diperoleh data yang menunjukkan bahwa pada kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) tidak terjadi tumpang tindih (0%), dengan demikian bahwa pemberian intervensi memberikan pengaruh terhadap kemampuan pengetahuan kosakata. Sedangkan pada *baseline* 2 (A2) terhadap intervensi juga tidak terjadi data yang tumpang tindih.

Adapun rangkuman komponen-komponen analisis antar kondisi dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.31 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Peningkatan Kemampuan pengetahuan kosakata

Perbandingan Kondisi	A/B	B/A2
Jumlah variabel	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=) (+)	 (+) (+)
	(Positif)	(Positif)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Variabel	Variabel ke stabil
Perubahan level	(25 – 30) (+5)	(40 - 75) (-35)
Persentase Overlap (Percentage of Overlap)	0%	0%

Penjelasan rangkuman hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi *baseline 1* (A1) ke intervensi (B)
- b. Perubahan kecenderungan arah antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan kondisi intervensi (B) mendatar ke menaik. Hal ini berarti kondisi bisa menjadi lebih baik atau menjadi lebih positif setelah dilakukannya intervensi (B). Pada kondisi Intervensi (B) dengan *baseline 2* (A) kecenderungan arahnya menaik secara stabil.
- c. Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi *baseline 1*(A1) dengan intervensi (B) yakni stabil ke variabel dan pada kondisi intervensi (B) ke *baseline 2* (A2) variabel ke stabil. Hal tersebut terjadi dikarenakan pada kondisi intervensi kemampuan subjek memperoleh nilai yang bervariasi.
- d. Perubahan level dari kondisi *baseline 1* (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+) sebanyak 5. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline 2* (A2) mengalami penurunan yaitu terjadi perubahan level (-) sebanyak 35 .
- e. Data yang tumpang tindih antar kondisi kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B) adalah 0%, sedangkan antar kondisi intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) 0%. Pemberin intervensi tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan pengetahuan kosakata. hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka

semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan pengetahuan kosakata subjek (DF) sebelum diberikan perlakuan *baseline 1* (A1) masih sangat rendah, dalam hal ini dari 20 butir soal yang di berikan kepada murid, murid hanya mampu menjawab 5 butir soal yang benar pada setiap sesinya.
2. Penggunaan media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata subjek penelitian (DF) selama diberikan perlakuan (Intervensi (B)) nilainya dalam kategori rendah. Dalam hal ini dari 20 butir soal pada kondisi *Intervensi*, murid mampu menjawab hingga 15 butir soal dengan benar.
3. Dari hasil kemampuan pengetahuan kosakata subjek (DF), anak memperoleh nilai rendah pada kondisi *baseline 2* (A2), dalam hal ini dari 20 butir soal yang diberikan pada kondisi *baseline 2* (A2) murid mampu menjawab hingga 9 butir soal yang benar tanpa adanya bantuan dari media tersebut, dan apabila dibandingkan dengan hasil nilai yang diperoleh pada *baseline 1* (A1). Anak menunjukkan peningkatan pada *baseline 2* (A2) karena memperoleh nilai lebih tinggi dibanding *baseline 1* (A1).
4. Perbandingan kemampuan pengetahuan kosakata subjek (DF) sebelum dan setelah diberikan perlakuan menunjukkan perubahan peningkatan yang

signifikan dari kategori sangat rendah meningkat menjadi kategori rendah dan dari kategori rendah menurun ke kategori rendah, dengan demikian kemampuan setelah diberikan perlakuan murid menurun, akan tetapi nilai yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

B. Pembahasan

Kemampuan dalam pengetahuan kosakata merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh setiap murid kelas III. Namun berdasarkan hasil identifikasi sementara dengan menggunakan tes perlakuan pada tanggal 11-12 Januari 2019 masih ditemukan murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru yang mengalami hambatan dalam pengetahuan kosakata seperti kosakata benda yang terdapat di sekolah. Kondisi inilah yang ditemukan dilapangan sehingga penulis mengambil permasalahan ini.

Penelitian ini, dipilih sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan pengetahuankosakata murid autis karena anak autis lebih tertarik dengan media visual. Menurut Dettmer, ddk (Yuliano, Efendi dan jafri, 2018) yang mengatakan bahwa anak dengan gangguan autisme mengalami kesulitan dalam memproses dan menyimpan informasi non-visual. Seperti yang dikatakan oleh Quill, 1995 (Yuliano, Efendi dan jafri, 2018) yang menyatakan bahwa individu dengan gangguan autisme lebih mudah untuk memperoleh informasi secara visual dua atau tiga dimensi dari pada stimulus pendengaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan pengetahuan kosakata setelah menggunakan *fun Thinkers*. Hal ini sesuai dengan pendapat Gordon (Kurniati 2017:25) media *Fun thinkers* seperti sebuah ensiklopedia modern untuk siswa. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif siswa. Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu media untuk mengembangkan atau memaksimalkan potensi siswa dalam penguasaan kosakata dan kemampuan belajarnya.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa salah satu upaya yang diduga dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata murid autis kelas III SD Inpres Maccini Baru adalah penggunaan media *fun thinkers*.

Penelitian dilakukan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan enam belas kali atau enam belas sesi yang dibagi ke dalam tiga kondisi yakni empat sesi untuk kondisi baseline 1 (A1), delapan sesi untuk kondisi intervensi (B), dan empat sesi untuk kondisi baseline 2 (A2). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan pengetahuan kosakata sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Baseline 1 (A1) terdiri dari empat sesi di sebabkan data yang diperoleh sudah stabil sehingga dapat dilanjutkan ke intervensi, selain itu peneliti mengambil empat sesi untuk memastikan

perolehan data yang akurat. Sesi pertama sampai sesi ke empat memiliki nilai yang sama, namun proses untuk mendapatkan nilai tersebut berbeda.

Pada intervensi (B) peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media *fun thinkers* dengan delapan sesi, kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF pada kondisi intervensi (B) dari sesi kelima sampai sesi ke dua belas mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena diberikan perlakuan dengan menggunakan media *fun thinkers*, sehingga kemampuan pengetahuan kosakata subjek DF mengalami peningkatan. Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) nilai yang diperoleh anak Nampak menurun pada sesi ke tiga belas dan empat belas dan pada sesi ke lima belas sampai sesi ke enam belas mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan dengan intervensi, akan tetapi secara keseluruhan kondisi lebih baik jika dibandingkan dengan *baseline 1* (A1).

Hal ini menunjukkan bahwa secara empiris murid autis yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat tergantung kepada penggunaan yang diberikan dalam proses intervensi sehingga penggunaan media abakus dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata subjek tersebut.

Adapun hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, adalah penelitian yang dilakukan oleh Emisri kurniati (2017) menyimpulkan bahwa peningkatan pengetahuan kosakata melalui media *fun thinkers* dapat meningkatkan pemahaman memperkaya kosakata pada murid tuna rungu. Penggunaan media *fun*

thinkers dapat memfasilitasi anak untuk mengeksplorasi media benda konkret menggunakan kemampuan sensori (meraba, menyentuh dan melihat), mencoba (*trial and error*) melakukan peningkatan memperkaya kosakata menggunakan benda konkret dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada anak kelompok SMPLB- B WIYUTA DHARMA 1 SLEMAN YOGYAKARTA.

Budi Susila (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret yang berupa *fun thinkers* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada anak, penggunaan media konkret tidak hanya dapat membuat anak lebih paham dengan pembelajaran, tetapi juga membuat anak memperkaya pemahaman kosakata serta membuat anak memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari pada anak kelompok SMPLB – B YPPALB KOTA MAGELANG.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan disajikan secara visual dengan mengacu pada desain A – B – A untuk *target behavior* meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata murid, maka penggunaan media *fun thinkers* ini dapat dikatakan memberi efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan pengetahuan kosakata murid autis. Dengan demikian secara empiris dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *fun thinkers* dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata murid autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid Autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dalam kaitannya dengan meningkatkan mutu pendidikan khusus dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata pada murid autis Kelas III di SD Inpres Maccini Baru, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Saran bagi Para Pendidik
 - a. Bagi akademis/lembaga pendidikan SD/SDLB dapat menggunakan *Fun Thinkers* dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK) yang berada pada kategori sangat rendah.
 - b. Bagi guru/pendidik dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kompetensi profesional, khususnya dalam pengelolaan pembelajaran yang

lebih bermutu dan menyenangkan sehingga kemampuan belajar murid yang sebelumnya berada pada kategori sangat rendah berubah menjadi meningkat.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam mengembangkan teori yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan kosakata yang terkait dengan kemampuan akademik Peserta Didik Berkebutuhan Autis (PDBK).
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan variabel yang berkaitan dengan kemampuan akademik peserta didik berkebutuhan khusus.

3. Saran bagi Orangtua/ wali murid

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata yang tepat bagi anaknya yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. S, dkk.2012. *Pedoman penulisan skripsi program S-1*. Makassar. Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
- Akhadah, Sabarti, (1991). *Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- AryadAzhar. (2015). *Media Pembelajaran*.Depok : Raja GrafindoPersada
- Aswandi, Yosfan. (2005). *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan.
- Handojo. (2009). *Autisme*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer.
- Handojo, Y. (2008). *Autisme: Petunjuk Prakti &Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis&Perilaku Lain*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Koswara, Deded. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autis*. Jakarta timur: PT. Luxima Metro media.
- Kurniati, Emi sri. (2017). *Pengaruh media fun thinkers terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyuta Dharma I Sleman*. Yogyakarta. UNY.
- Nana Sudjana& Ahmad Riva. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sujarwanto. (2005). *Terapi Okupasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PerguruanTinggi.
- Sunanto, Juang. Dkk. 2006. *PenelitianDenganSubyek Tunggal*. Bandung:UPI press.
- Tarigan, G. (2018). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

Yani Maemulyani. (2013). *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur : Luxima.

Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik)*. Bandung : Alfabeta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**Instrumen Penelitian Dan Validasi
Media**



INSTRUMEN PENELITIAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGETAHUAN KOSAKATA MELALUI MEDIA FUN THINKERS PADA
MURID AUTIS KELAS III DI SD INPRES MACCINI BARU**

**Andi Hardiyanti Rukmana
1545041005**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

ASPEK PENILAIAN

Judul : Peningkatan kemampuan pengetahuan kosakata melalui media *Fun Thinkers* pada Murid Autis kelas III di SD Inpres Maccini Baru.

Variable penelitian : Kemampuan pengetahuan kosakata dengan media *Fun Thinkers*

Definisi Operasional Variabel : Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan pengetahuan kosakata. pengetahuan kosakata atau perbendaharaan kata digunakan sebagai alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat dan mengutarakan isi pikiran serta perasaan dengan sempurna, baik secara lisan maupun tertulis. Peran kosakata atau perbendaharaan kata bagi anak pada umumnya (tidak mengalami autisme) menjadi sangat penting.

KAJIAN TEORI TENTANG MEDIA *FUN THINKERS*

1. Pengertian Media *Fun Thinkers*

Saat ini berkembang banyak sekali media-media pembelajaran baru yang bisa digunakan di sekolah-sekolah. Media tersebut ada yang di buat secara mandiri oleh guru maupun yang di produksi oleh pabrikan atau penerbit. Media *Fun Thinkers* termasuk media pembelajaran yang disediakan dan dibuat oleh perusahaan khusus alat peraga pendidikan.

Gordon (Kurniati 2017:25) mengemukakan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers* adalah seperangkat buku yang di kemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan. Media *Fun Thinkers* siswa diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Jawaban pertanyaan muncul dalam pola tertentu yang menarik perhatian. Desain memeriksa diri sendiri memungkinkan siswa melihat langsung seberapa banyak kosakata yang mereka ketahui.

Menurut Gordon (Kurniati 2017:25) media *Fun thinkers* seperti sebuah ensiklopedia modern untuk siswa. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif siswa. Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu media untuk mengembangkan atau memaksimalkan potensi siswa dalam penguasaan kosakata dan kemampuan belajarnya.

Media *Fun Thinkers* merupakan salah satu produk dari sebuah perusahaan khusus di bidang penciptaan media-media inovatif pembelajaran, yaitu Grolier yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895.

2. Langkah-langkah Penggunaan *Fun Thinkers*

Adapun langkah-langkah penggunaannya *Fun Thinkers* Gordon (2013) adalah sebagai berikut :

- a. Buka buku *Fun Thinkers* sesuai dengan materi dan level pelajaran yang akan dipelajari.
- b. Buka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat di atas buku.
- c. Tempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
- d. Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
- e. Angkat ubin angka satu dan periksa jawaban pada sisi kanan.
- f. Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
- g. Kemudian ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.
- h. Tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.
- i. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.

- j. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

Berdasarkan teori diatas sesuai dengan kondisi dan kemampuan murid autis maka dilakukan beberapa langkah modifikasi terhadap *Fun Thinkers*. Langkah-langkah modifikasi tersebut adalah :

- a. Buka buku *Fun Thinkers* sesuai tema dan level materi pelajaran.
- b. Buka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat di atas buku.
- c. Tempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
- d. Angkat ubin angka satu dan periksa jawaban pada sisi kanan.
- e. Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
- f. Kemudian ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.
- g. Tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.

- h. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
- i. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	ASPEK	BUTIR SOAL	PENILAIAN TINGKAT KESESUAIAN				KETERANGAN (CATATAN)
					1	2	3	4	
					3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan	3.3 Memahami teks diagram sederhana tentang benda di sekitar dalam Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan yang di bantu dengan kosakata Bahasa daerah.	3.3.1 Mampu memasangkan Gambar dengan gambar berdasarkan tema 3.3.2 Mampu memasangkan gambar dengan kosakata		

benda-benda yang di jumpainya di rumah dan disekolah.				e) Sepeda			√	
				f) Tempat sampah			√	
				g) Meja			√	
				h) Sepatu			√	
				i) Topi			√	
				j) Kipas angin			√	
				k) Lampu			√	
				l) Mobil			√	
				m) Gunting			√	
				n) Ac			√	
				o) Tas			√	
				p) Sapu ijuk			√	
				q) Rak sepatu			√	
			r) Jam dinding			√		

				s) Sapu lidi			√	
				t) Sendok sampah			√	
				2. Level 2				
				Pasangkan gambar benda dengan tulisan di bawah ini :				
				a) Kursi			√	
				b) Lemari			√	
				c) Bola			√	
				d) Spidol			√	
				e) Sepeda			√	
				f) Tempat sampah			√	
				g) Meja			√	
				h) Sepatu			√	
				i) Topi			√	

				j) Kipas angin			√	
				k) Lampu			√	
				l) Mobil			√	
				m) Gunting			√	
				n) Ac			√	
				o) Tas			√	
				p) Sapu ijuk			√	
				q) Rak sepatu			√	
				r) Jam dinding			√	
				s) Sapu lidi			√	
				t) Sendok sampah			√	

Makassar, Maret 2019
 Validator/pemilai

Prof. Dr. H. Abdul Hadis, M.Pd
NIP. 19631231 19900 3 029

PETUNJUK PENILAIAN

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, terhadap butir soal pertanyaan dengan memberi tanda (\checkmark) untuk setiap pertanyaan pada kolom tingkat kesesuaian. Adapun kriteria penilaian, yaitu:

1. Skor 1, jika KI, KD dan Indikator, tidak sesuai dengan butir soal
2. Skor 2, jika KI, KD dan Indikator, kurang sesuai dengan butir soal
3. Skor 3, jika KI, KD dan Indikator, Agak sesuai dengan butir soal
4. Skor 4, jika KI, KD dan Indikator, sesuai dengan butir soal

Mohon diberi komentar pada kolom catatan yang tersedia jika terdapat butir soal yang tidak sesuai ataupun kurang sesuai dengan KI, KD dan Indikator demi perbaiki butir soal tersebut.

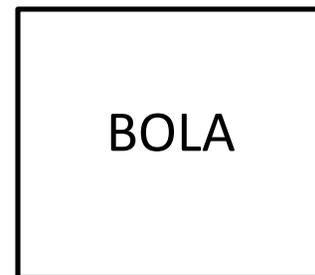
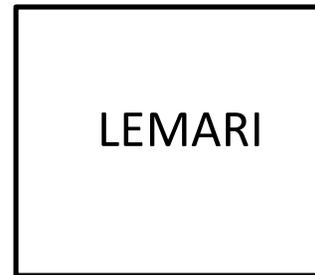
Lampiran 2

Format Instrumen Tes

FORMAT INSTRUMEN TES

Satuan Pendidikan : SD Inpres Maccini Baru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Penelitian : Memperkaya memori Kosakata
Kelas : III
Nama Murid : DF

Ayo Pasangkan gambar benda dengan kosakata benda yang ada dibawah ini!





TEMPAT
SAMPAH



SPIDOL



MEJA



SEPATU



SEPEDA



LAMPU



TOPI



GUNTING



KIPAS
ANGIN



MOBIL



SAPU IJUK



PENDINGIN
RUANGAN



RAK
SEPATU



JAM
DINDING



TAS



SENDOK
SAMPAH



SAPU LIDI

Lampiran 3

**FORMAT PENILAIAN
INSTRUMEN TES**

FORMAT PENILAIAN INSTRUMEN TES

Satuan Pendidikan : SD Inpres Maccini Baru
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Penelitian : Pengetahuan Kosakata
 Kelas : III
 Nama Murid : DF

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		1	0
A	Memperkaya memori Kosakata		
1.	Kursi		
2.	Lemari		
3.	Bola		
4.	Spidol		
5.	Sepeda		
6.	Tempat Sampah		
7.	Meja		
8.	Sepatu		
9.	Topi		
10.	Kipas Angin		
11.	Lampu		
12.	Mobil		
13.	Gunting		
14.	Pendingin Ruangan		
15.	Tas		
16.	Sapu ijuk		
17.	Rak Sepatu		
18.	Jam Dinding		
19.	Sapu Lidi		
20.	Sendok sampah		
JUMLAH			

Keterangan pemberian skor

Jika jawaban murid benar maka di beri skor **1**

Jika jawaban murid salah maka di beri skor **0**

Lampiran 4

**PROGRAM PEMBELAJARAN
INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (B)
Sesi 5 – Sesi 12**

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III / II

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)

Sesi : ke-5

1. Identitas siswa

Nama : DF

Kelas : III/a

Usia : 10 Tahun

Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.1 Mampu memasang gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. 2. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan. 	5 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i> 2. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i> 3. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran. 4. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku. 5. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku. 	30 Menit

	<ol style="list-style-type: none">6. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan7. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.8. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.9. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah. 2. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema 3. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari. 4. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar. 5. Guru mengucapkan salam dan doa penutup. <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>	<p>10 Menit</p>
------------------------------	---	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari		✓
3.	Bola	✓	
4.	Spidol		✓
5.	Sepeda	✓	
6.	Tempat Sampah		✓
7.	Meja	✓	
8.	Sepatu		✓
9.	Topi		✓
10.	Kipas Angin		✓
11.	Lampu		✓
12.	Mobil	✓	
13.	Gunting		✓
14.	Pendingin ruangan		✓
15.	Tas	✓	
16.	Sapu ijuk		✓

17	Rak Sepatu		✓
18	Jam Dinding		✓
19	Sapu Lidi		✓
20.	Sendok Sampah		✓
JUMLAH		6	14

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardiyanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd

NIP. 19740525 199903 2 010

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III / II

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)

Sesi : ke-6

1. Identitas siswa

Nama : DF

Kelas : III/a

Usia : 10 Tahun

Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.2 Mampu memasang gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p>	<p>4. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.</p> <p>5. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar</p> <p>6. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.</p>	<p>5 Menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>10. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>11. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>12. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran.</p> <p>13. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.</p>	<p>30 Menit</p>

	<p>14. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.</p> <p>15. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan</p> <p>16. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.</p> <p>17. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.</p> <p>18. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah. 7. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema 8. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari. 9. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar. 10. Guru mengucapkan salam dan doa penutup. Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid. 	<p>10 Menit</p>
------------------------------	--	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari		✓
3.	Bola	✓	
4.	Spidol		✓
5.	Sepeda	✓	
6.	Tempat Sampah		✓
7.	Meja	✓	
8.	Sepatu	✓	
9.	Topi	✓	
10.	Kipas Angin		✓
11.	Lampu		✓
12.	Mobil	✓	
13.	Gunting		✓
14.	Pendingin ruangan		✓
15.	Tas		✓

16.	Sapu ijuk		✓
17	Rak Sepatu		✓
18	Jam Dinding		✓
19	Sapu Lidi		✓
20.	Sendok Sampah		✓
JUMLAH		7	13

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardivanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd
NIP. 19740525 199903 2 010

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)
Sesi : ke-7

1. Identitas siswa

Nama : DF
Kelas : III/a
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.3 Mampu memasang gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p>	<p>7. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.</p> <p>8. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar</p> <p>9. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.</p>	<p>5 Menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>19. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>20. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>21. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran.</p> <p>22. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.</p> <p>23. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.</p>	<p>30 Menit</p>

	<p>24. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan</p> <p>25. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.</p> <p>26. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.</p> <p>27. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<p>11. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.</p> <p>12. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema</p> <p>13. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari.</p> <p>14. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>15. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p> <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>	<p>10 Menit</p>
------------------------------	---	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari		✓
3.	Bola	✓	
4.	Spidol		✓
5.	Sepeda		✓
6.	Tempat Sampah		✓
7.	Meja	✓	
8.	Sepatu		✓
9.	Topi		✓
10.	Kipas Angin	✓	
11.	Lampu		✓
12.	Mobil	✓	
13.	Gunting	✓	
14.	Pendingin ruangan		✓
15.	Tas	✓	

16.	Sapu ijuk		✓
17	Rak Sepatu		✓
18	Jam Dinding	✓	
19	Sapu Lidi		✓
20.	Sendok Sampah		✓
JUMLAH		7	13

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardivanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd
NIP.19740525 199903 2 010

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III / II

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)

Sesi : ke-8

1. Identitas siswa

Nama : DF

Kelas : III/a

Usia : 10 Tahun

Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.4 Mampu memasangkan gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p>	<p>10. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.</p> <p>11. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar</p> <p>12. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.</p>	<p>5 Menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>28. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>29. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>30. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran.</p> <p>31. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.</p> <p>32. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.</p>	<p>30 Menit</p>

	<p>33. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan</p> <p>34. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.</p> <p>35. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.</p> <p>36. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<p>16. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.</p> <p>17. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema</p> <p>18. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari.</p> <p>19. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>20. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p> <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>	<p>10 Menit</p>
------------------------------	---	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari	✓	
3.	Bola	✓	
4.	Spidol		
5.	Sepeda	✓	
6.	Tempat Sampah		
7.	Meja		
8.	Sepatu	✓	
9.	Topi		
10.	Kipas Angin	✓	
11.	Lampu		
12.	Mobil	✓	
13.	Gunting		
14.	Pendingin ruangan	✓	
15.	Tas		

16.	Sapu ijuk		
17	Rak Sepatu	✓	
18	Jam Dinding		
19	Sapu Lidi		
20.	Sendok Sampah	✓	
JUMLAH		10	10

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardivanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd

NIP. 19740525 199903 2 010

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)
Sesi : ke-9

1. Identitas siswa

Nama : DF
Kelas : III/a
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.5 Mampu memasang gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p>	<p>13. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.</p> <p>14. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar</p> <p>15. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.</p>	<p>5 Menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>37. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>38. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>39. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran.</p> <p>40. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.</p> <p>41. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.</p>	<p>30 Menit</p>

	<p>42. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan</p> <p>43. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.</p> <p>44. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.</p> <p>45. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<p>21. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.</p> <p>22. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema</p> <p>23. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari.</p> <p>24. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>25. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p> <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>	<p>10 Menit</p>
------------------------------	---	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari	✓	
3.	Bola	✓	
4.	Spidol	✓	
5.	Sepeda		✓
6.	Tempat Sampah		✓
7.	Meja	✓	
8.	Sepatu	✓	
9.	Topi	✓	
10.	Kipas Angin		✓
11.	Lampu	✓	
12.	Mobil		✓
13.	Gunting	✓	
14.	Pendingin ruangan		✓

15.	Tas	✓	
16.	Sapu ijuk	✓	
17.	Rak Sepatu		✓
18.	Jam Dinding	✓	
19.	Sapu Lidi		✓
20.	Sendok Sampah		✓
JUMLAH		12	8

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardiyanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd
NIP.19740525 199903 2 010

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)
Sesi : ke-10

1. Identitas siswa

Nama : DF
Kelas : III/a
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.6 Mampu memasang gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>16. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.</p> <p>17. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar</p> <p>18. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.</p>	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>46. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>47. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>48. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran.</p> <p>49. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.</p> <p>50. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.</p>	30 Menit

	<p>51. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan</p> <p>52. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.</p> <p>53. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.</p> <p>54. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<p>26. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.</p> <p>27. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema</p> <p>28. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari.</p> <p>29. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>30. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p> <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>	<p>10 Menit</p>
------------------------------	---	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari		✓
3.	Bola	✓	
4.	Spidol	✓	
5.	Sepeda		✓
6.	Tempat Sampah	✓	
7.	Meja		✓
8.	Sepatu	✓	
9.	Topi		✓
10.	Kipas Angin	✓	
11.	Lampu	✓	
12.	Mobil		✓
13.	Gunting	✓	
14.	Pendingin ruangan	✓	
15.	Tas	✓	

16.	Sapu ijuk	✓	
17	Rak Sepatu		✓
18	Jam Dinding	✓	
19	Sapu Lidi		✓
20.	Sendok Sampah		✓
JUMLAH		12	8

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardivanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd
NIP.19740525 199903 2 010

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)
Sesi : ke-11

1. Identitas siswa

Nama : DF
Kelas : III/a
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.7 Mampu memasang gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	19. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. 20. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar 21. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.	5 Menit
Kegiatan Inti	55. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i> 56. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i> 57. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran. 58. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku. 59. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.	30 Menit

	<p>60. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan</p> <p>61. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.</p> <p>62. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.</p> <p>63. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<p>31. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.</p> <p>32. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema</p> <p>33. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari.</p> <p>34. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>35. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p> <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>	<p>10 Menit</p>
------------------------------	---	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari		✓
3.	Bola	✓	
4.	Spidol		✓
5.	Sepeda	✓	
6.	Tempat Sampah	✓	
7.	Meja		✓
8.	Sepatu	✓	
9.	Topi		✓
10.	Kipas Angin	✓	
11.	Lampu	✓	
12.	Mobil	✓	
13.	Gunting		✓
14.	Pendingin ruangan	✓	
15.	Tas	✓	

16.	Sapu ijuk	✓	
17	Rak Sepatu	✓	
18	Jam Dinding	✓	
19	Sapu Lidi	✓	
20.	Sendok Sampah		✓
JUMLAH		14	6

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardivanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd

NIP. 19740525 199903 2 010

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)***INTERVENSI (B)***

Satuan pendidikan : SD Inpres MPendingin ruangancini Baru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)
Sesi : ke-12

1. Identitas siswa

Nama : DF
Kelas : III/a
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Autis

2. Tujuan**Tujuan Jangka Panjang :**

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata.

Tujuan Jangka Pendek :

Untuk meningkatkan kemampuan Pengetahuan Kosakata berdasarkan tema dan level.

3. Indikator

3.3.8 Mampu memasang gambar dengan kosakata.

4. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p>	<p>22. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.</p> <p>23. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar</p> <p>24. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.</p>	<p>5 Menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>64. Guru menyediakan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>65. Guru menunjukkan media <i>fun Thinkers</i></p> <p>66. Guru membuka buku <i>fun Thinkers</i> sesuai tema dan level materi pembelajaran.</p> <p>67. Guru meminta murid untuk membuka bingkai atau alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.</p> <p>68. Guru menempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 16 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.</p>	<p>30 Menit</p>

	<p>69. Guru meminta murid untuk mengangkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan</p> <p>70. Guru meminta murid untuk meletakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.</p> <p>71. Guru meminta murid mengulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 16.</p> <p>72. Guru meminta murid untuk tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat 4 baris ubin berwarna.</p>	
--	---	--

<p>Kegiatan akhir</p>	<p>36. Guru memeriksa hasil kerja murid, untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum maka bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar disisi kanan atas setiap halaman pelajaran. Dan jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.</p> <p>37. Guru mencatat hasil skor yang diperoleh murid di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman kosakata sesuai tema</p> <p>38. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipejari.</p> <p>39. Guru memberikan reward/ hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>40. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p> <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>	<p>10 Menit</p>
------------------------------	---	------------------------

5. Materi pokok

Kosakata

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (v) pada jawaban yang sesuai.

No	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
A	Tema 1 Lingkungan Sekolah		
1.	Kursi	✓	
2.	Lemari	✓	
3.	Bola	✓	
4.	Spidol		
5.	Sepeda	✓	
6.	Tempat Sampah	✓	
7.	Meja	✓	
8.	Sepatu	✓	
9.	Topi	✓	
10.	Kipas Angin	✓	
11.	Lampu		
12.	Mobil	✓	
13.	Gunting	✓	
14.	Pendingin ruangan		

15.	Tas	✓	
16.	Sapu ijuk	✓	
17.	Rak Sepatu	✓	
18.	Jam Dinding		
19.	Sapu Lidi		
20.	Sendok Sampah	✓	
JUMLAH		5	15

Keterangan :

Skor 1 : Apabila jawaban benar

Skor 0 : Apabila jawaban salah

Makassar, Maret 2109

Guru Pendamping



Hj. Andi Pincana, S.Pd
Nip. 19710206 199308 2 002

Peneliti



Andi Hardiyanti Rukmana
Nim. 1545041005

Mengetahui,

Kepala SDI Maccini Baru



Risnawati Majit, S.Pd
NIP.19740525 199903 2 010

Lampiran 7

HASIL ASESMEN DSM IV

1. INSTRUMEN IDENTIFIKASI 1

INFORMASI TENTANG RIWAYAT ANAK

A. Data Anak

Nama Anak : DF

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat,tgl.lahir : Makassar, 15 Desember 2008

Agama : Katolik

~~Nama TK/SD~~ asal :SD INPRES MACCINI BARU

B. Data Orang tua

Nama Ayah (Kandung/~~tiri/angkat~~) : Bernadus Bela

Tempat,tgl.lahir : umur 43 tahun

Agama : katolik

Pendidikan :

Pekerjaan : Pegawai Yayasan

Alamat Pekerjaan : -

Alamat Rumah : Jl. Kerung-kerung No. 50

a. Nama Ibu (Kandung/~~tiri/angkat~~) : Margareta Dalopes

Tempat,tgl.lahir : Umur 42 Tahun

Agama : katolik

Pendidikan :
 Pekerjaan : Ibu rumah tangga
 Alamat Pekerjaan : -
 Alamat Rumah : Jl. Kerung-kerung No. 50

C. Data Saudara (Kandung / ~~tiri~~/~~angkat~~)

No.	N a m a	Kelamin	Pendidikan	Pekerjaan	Keterangan
1.	Anaurah	P			Saudara kandung
2.	Malya	P			Saudara Kandung

D . Data Orang lain yang serumah

No.	N a m a	Kelamin	Pendidikan	Pekerjaan	Keterangan
1.					
2.					

E. Riwayat Kelahiran

1. Kehamilan

Mengalami keguguran sebelumnya? ~~Ya~~ / tidak

Merasa sedih/bingung/kesal, karena

Anak tergolong yang diinginkan? Ya/~~tidak~~/~~tidak tahu~~.

2. kelahiran

Umur kandungan : Cukup / ~~kurang~~

Saat kelahiran : ~~biasa/lama/sukar~~/dengan cara Normal

Tempat kelahiran : ~~di rumah sendiri~~/di rumah sakit

Ditolong oleh : Dokter

Berat badan bayi : 3 Kg panjang badan bayi 47 cm

F. Riwayat makanan

Minum ASI hingga umur berapa : 10 Bulan

Minum susu kaleng hingga umur : 5 Tahun

Kualitas makanan cukup/~~kurang~~ : Baik

Kuantitas makanan cukup/~~kurang~~ : Baik

Kesulitan pemberian makanan berupa : Tidak Ada

G. Toilet Training

Dapat mengatur buang air kecil pada umur

Dilatih dengan cara

Dapat mengatur buang air besar pada umur

Dilatih dengan cara

H. Riwayat perkembangan fisik

Telungkup bulan, dudukbulan, berdiri **9** bulan, berjalan **12** bulan

Berbicara kata-kata pertama 13 bulan

Berbicara dengan kalimat lengkap bulan

Kesulitan dalam berbahasa

Kesulitan dalam gerak

Riwayat kesehatan

I. Faktor sosial dan personal

Hubungan dengan ayah : Baik, Sangat Dekat

Hubungan dengan Ibu : Baik, Sangat Dekat

Hubungan dengan saudara (kandung / tiri / angkat) : Baik

H o b i : Bermain HP

Minat

Aktivitas rekreasi ke Mall

Sikap ayah terhadap anak :Baik dan sangat mensupport
untuk Kebaikan anaknya.

Sikap ibu terhadap anak :Baik

Penerimaan ayah terhadap anak :Baik

Penerimaan ibu terhadap anak :Baik

J. Riwayat pendidikan

Masuk TK umur : 5 Tahun

Kesulitan di TK : -

Masuk SD umur : 6 Tahun

Pernah tinggal kelas di kelas : Tidak Pernah

Kesulitan di SD : Tidak tenang dalam kelas

Bantuan yang pernah diterima anak : pendampingan oleh GPK

Sikap anak terhadap guru : Baik, tergantung kondisi.

Sikap anak terhadap sekolah : Baik, interaksi sosial baik.

2. INSTRUMEN IDENTIFIKASI 2

Skala Penilaian “Perilaku Anak”

Instruksi:

Berilah tanda (√) pada; SK jika *sangat kurang*

K jika *kurang*

C jika *cukup*

B jika *baik*

SB jika *sangat baik*

Aspek perilaku	Penilaian				
	SK	K	C	B	SB
Pemahaman Auditoris					
1. Kemampuan mengikuti perintah			v		
2. Kemampuan mengikuti diskusi dalam kelas	V				
3. Kemampuan mengingat informasi yang disampaikan secara lisan.				v	
4. Kemampuan memahami arti kata		v			
Bahasa Ujaran					
5. Kemampuan mengemukakan pikiran dengan kalimat lengkap dan tata bahasa yang akurat.	V				
6. Kemampuan memahami perbendaharaan kata	V				
7. Kemampuan menghafal kata kata		v			

8. kemampuan menghubungkan pengalaman	V				
9. kemampuan merumuskan gagasan	V				
Orientasi					
10. Ketepatan waktu dalam bekerja	V				
11. Kemampuan orientasi ruang		v			
12. Kemampuan memahami hubungan; besar-kecil, jauh-dekat, berat-ringan.		v			
13. Kemampuan memahami arahan		v			
Perilaku Sosial					
14. Kemampuan bekerjasama	V				
15. Kemampuan memusatkan perhatian		v			
16. Kemampuan mengorganisasikan pekerjaan	V				
17. Kemampuan menguasai situasi baru		v			
18. Kepenerimaan sosial		v			
19. Penerimaan tanggung jawab	V				
Aspek perilaku	Penilaian				
	SK	K	C	B	SB
20. Ketepatan waktu dalam bekerja	V				

3. DIAGNOSTIK DSM IV

KEL	NO	GEJALA	✓	JML	KETERANGAN
1	A	Interaksi social tidak memadai			Minimal 2 Gejala
		• Kontak mata sangat kurang	✓		
		• Ekspresi muka kurang hidup	✓		
		• Gerak gerik yang kurang tertuju	✓		
		• Menolak untuk di peluk			
		• Tidak menengok bila di panggil			
		• menangis atau tertawa tanpa sebab	✓		
		• Tidak tertarik pada mainan	✓		
		• Bermain dengan benda yang bukan mainan	✓		
	B	Tidak biasa bermain dengan teman sebaya			
	C	Tidak dapat merasakan apa yang di rasakan oleh orang lain	✓		
	D	Kurangnya hubungan social dan emosional yang timbal balik			
2	A	Bicara terlambat atau sama sekali tidak berkembang dan tidak ada usaha untuk menyimbangi komunikasi dengan cara lain tanpa bicara, menarik tangan bila ingin			

		seesuat, bahasa isyarat tidak berkembang			
	B	Bila bisa bicara, bicaranya tidak di pake untuk berkomunikasi	✓		Minimal 1 Gejala
	C	Sering menggunakan bahasa yang aneh dan di ulang-ulang	✓		
	D	Cara bermain kurang variatif, kurang imajinatif, dan kurang bias meniru.	✓		
3	A	mempertahankan satu minat atau lebih dengan cara yang khas dan berlebihan.	✓		
	B	Terpaku pada satu kegiatan yang ritualistic atau rutinitas yang tidak ada gunanya,			
	C	misalnya; makanan di cium terlebih dahulu. Ada gerakan yang aneh dan di ulang-ulang.			
	D	Seringkali sangat terpukau pada bagian-bagian benda.	✓		
JUMLAH				12	
Dapat di tentukan bila jumlah gejala semuanya minimal 6					

Lampiran 9

PERSURATAN



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 420.1 / 025B / SDI.MB/IV/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **RISNAWATI MAJIT, S.PD**
NIP : 19740525 199903 2 010
Pangkat / Golongan : Penata Tk.I, III /d
Jabatan : Kepala SD Inpres Maccini Baru

Menerangkan bahwa :

Nama : **ANDI HARDIYANTI RUKMANA**
NIM : 1545041005
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa FIP UNM
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung Makassar

Benar telah melaksanakan Penelitian di SD Inpres Maccini Baru Makassar, salah satu sekolah yang menyelenggarakan Pendidikan Inklusif, pada tanggal 25 Maret s/d 25 April 2019 dengan judul penelitian :

“ PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KOSAKATA MELALUI MEDIA *FUN THINKERS* PADA MURID AUTIS KELAS III DI SD INPRES MACCINI BARU MAKASSAR .”

Derikian surat keterangan penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 29 April 2019

Kepala SDI Maccini Baru





PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN

Jl. Letjen Hertasning No. 8 Telp. (0411) 868073 Faks. 869256 Makassar 90222
Website: http://www.dikbud_makassar.info : e-mail: dikbud.makassar@yahoo.com



IZIN PENELITIAN NOMOR : 070/0104/DP/III/2019

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/734II/BKBP/III/2019 Tanggal 22 Maret 2019
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MEN G I Z I N K A N

Kepada

Nama : **ANDI HARDIYANTI RUKMANA**
NIM / Jurusan : 1545041005/ Pend. Luar Biasa
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung ,Makassar

Untuk

: Mengadakan *Penelitian* di **SD INPRES MACCINI BARU** dalam rangka
Penyusunan Skripsi di **UNM** dengan judul penelitian:

**“PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KOSAKATA
MELALUI MEDIA FUN THINKERS PADA MURID AUTIS KELAS
III DI SD INPRES MACCINI BARU ”**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 25 Maret 2019

An. KEPALA DINAS

Sekretaris

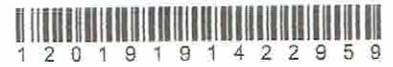
ub

KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



A. SITI DJUMHARIJAH, SE

Pangkat : Kepala Tk I



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 12750/S.01/PTSP/2019
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 2131/UN36.4/LT/2019 tanggal 18 Maret 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **ANDI HARDIYANTI RUKMANA**
Nomor Pokok : 1545041005
Program Studi : Pend. Luar Biasa
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KOSAKATA MELALUI MEDIA FUN THINKERS PADA MURID AUTIS KELAS III DI SD INPRES MACCINI BARU "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **21 Maret s/d 21 April 2019**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 19 Maret 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

RIWAYAT HIDUP



ANDI HARDIYANTI RUKMANA, Berasal dari Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Lahir di Nabire Papua, pada tanggal 17 April 1997, anak ke tiga dari tiga bersaudara, putri dari Bapak Andi Topan, M.Pd dan Ibu St. Jawariah, S.Ag. Penulis beragama Islam. Pertama kali penulis menjalani pendidikan formal di SD Inpres Kalangtubung II Kota Makassar dan tamat pada tahun 2008. Tahun 2008 terdaftar sebagai pelajar di SMP Negeri 14 Kota Makassar dan tamat pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 07 Kota Makassar dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan Strata-1 (S1) di Perguruan Tinggi Negeri dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. penulis bergelut dalam lembaga internal kampus selama dua periode di HMJ PLB FIP UNM, periode 2016/2017 sebagai anggota bidang Hubungan Masyarakat, periode 2017/2018 sebagai Bendahara Umum.