

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA HEWAN TERNAK PADA ANAK AUTIS DI SLB CITRA MULYA MANDIRI YOGYAKARTA

EFFECTIVENESS OF USING FLASHCARD MEDIA TO INCREASE THE VOCABULARY OF FARM ANIMALS IN AUTISTIC CHILDREN IN SLB CITRA MULYA MANDIRI YOGYAKARTA

Oleh: Laili Fauziah Gandhi

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta

flaili40@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media *flashcard* untuk meningkatkan kosakata hewan ternak pada anak autis di SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini merupakan penelitian *experiment* dengan jenis penelitian *Single Subject Research* (SSR). Subjek penelitian ini yaitu seorang anak autis yang duduk dibangku kelas 5 SD di SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja. Teknik analisis data menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dan disajikan dalam bentuk grafik dan tabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kosakata hewan ternak pada anak autis, penelitian keefektifan ditandai dengan hasil perolehan skor meningkat setelah dilakukan intervensi menggunakan media *flashcard*; perubahan kecenderungan mengalami peningkatan yang konsisten dengan skor yang diperoleh siswa pada fase A(+), fase B(+), dan fase A'(=); perubahan level fase A(+9,52%), fase B(+19,05%), fase A'(0%); kecenderungan stabilitas data, jejak data, level dan stabilitas rentang menunjukkan kenaikan secara konsisten;

Kata kunci: media *flashcard*, kosakata hewan ternak, anak autis

Abstrac

This study aims to examine effectiveness of flashcard media to increase the vocabulary of farm animals to autistic children in SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta. The research design that used is quantitative approach and experiment design, with Single Subject Research type. The subject of this research was an autistic child who sat in 5th grade elementary school in SLB Citra Mandiri Yogyakarta. Data collection technique in this study used performance test. Data analysis technique used in this research is analysis in condition and condition analysis, and presented in the graphic and table form. The result of the study showed that flashcard media was effective for increasing the vocabulary of farm animal to autistic children. This is indicated by the results of the score increase after intervention using flashcard media. Tendency to change with increasing scores consistently in phase A (+), phase B (+), dan Phase A' (=); change in phase level A (+9,52%), phase B (+19,05%), phase A' (0%); data stability tendency, trace data, level and stability range have consistently increased.

Keywords: *flashcard media, farm animal vocabulary, autistic child.*

PENDAHULUAN

Menurut Mahmud (2010) autisme merupakan suatu gangguan perkembangan yang kompleks yang berhubungan dengan komunikasi, interaksi sosial dan aktivitas imajinasi. Gejalanya dapat diketahui sebelum anak memasuki usia 3 tahun, sedangkan gejala autisme infantile sudah ada sejak bayi. Autisme juga merupakan suatu konsekuensi dalam kehidupan mental dari kesulitan perkembangan otak yang kompleks yang mempengaruhi banyak fungsi-fungsi; (1) persepsi (*perceiving*), (2) niat (*intending*), (3) imajinasi (*imagining*), dan (4) perasaan (*feeling*). Selain itu autisme juga dapat dinyatakan sebagai suatu kegagalan dalam penalaran sistematis (*systematic reasoning*).

Siswa berkebutuhan khusus yaitu siswa autisme diharapkan mampu memiliki pengetahuan tentang hewan di lingkungan siswa, akan tetapi dengan kemampuan yang dimiliki anak autisme yang memiliki 3 permasalahan dalam mengingat, konsentrasi yang rendah, dan berfikir abstrak sehingga mengalami kesulitan dalam memahami lingkungan sekitar termasuk mengetahui dan memahami hewan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukannya media yang lebih

menarik dan dapat langsung melibatkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar pada siswa khususnya siswa berkebutuhan khusus, yaitu siswa autisme. Media yang digunakan dan dikembangkan harus semenarik mungkin, mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki daya tarik yang menarik, dan mudah dipahami oleh siswa salah satunya media *flashcard*.

Berdasarkan Hasil observasi di lapangan yang dilakukan di SLB Citra Mulya Mandiri pada bulan September – November 2017 diperoleh data yang menunjukkan bahwa terdapat anak autisme yang mengalami perilaku hiperaktif, didalam pembelajaran ditemukan permasalahan: Pertama, perhatian siswa yang mudah beralih ketika pembelajaran. Kedua, rendahnya tingkat konsentrasi siswa. Ketiga, siswa belum mengenal hewan. Keempat, siswa mengalami kesulitan menyebutkan nama hewan. Kelima, siswa memiliki perilaku hiperaktif sehingga siswa sulit untuk diarahkan agar fokus pada pembelajaran. Dengan demikian media *flashcard* ini diharapkan mampu mendorong siswa autisme untuk lebih aktif

dalam pembelajaran sehingga guru lebih terbantu dalam pemberian materi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan jenis penelitian *single subject research* (SSR) (Sunanto; Takeuchi & Nakata, 2005:53). Peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui kondisi sebelum subyek diberi perlakuan (*treatment*) dan kondisi sesudah diberi perlakuan (*treatment*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta yang bertempat di Dusun Semberambe, Selomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dimulai pada tanggal 1-30 November 2018.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa autis kelas V SD di SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta dengan inisial FDP. Karakteristik subjek pada penelitian ini adalah memiliki perilaku hiperaktif yang mengganggu proses pembelajaran, subjek sering tertawa terus menerus tanpa sebab dan sulit diarahkan agar mau fokus pada pembelajaran. Rendahnya tingkat konsentrasi subjek saat proses pembelajaran berlangsung dan perhatian subjek mudah beralih ke

hal lain, subjek belum memahami kosakata hewan, dan juga subjek belum mengenal hewan ternak.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang terpenting dalam penelitian, hal tersebut merupakan tujuan utama penelitian yaitu mengumpulkan data. Penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes.

TEKNIK ANALISIS DATA

Menurut Sunanto (2006:21) menyebutkan bahwa penelitian dengan *Single Subyek Research* (SSR) yaitu penelitian dengan subyek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Sugiyono (Fitriyani, 2016:70) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi atau dibuat-buat. Keseluruhan data yang terkumpul diolah menjadi hasil dari penelitian kemudian dianalisis. Nilai dalam tiap sesi pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2*

akan dianalisis dengan skor dan persentase kemudian dikategorikan kemampuan siswa dengan menggunakan pedoman peilaian yang dikemukakan oleh Purwanto (2013: 102), yaitu sebagai berikut:

NP : Nilai Persen yang dicari

R: Skor mentah yang diperoleh siswa

SM: Skor maksimal ideal test yang bersangkutan

100%: Bilangan tetap

Hasil analisis selanjutnya dapat dikategorikan dengan tabel pedoman penilaian seperti dibawah ini:

Table	Kategori/Predikat
Penguasaan (dalam%)	
86-100	Sangat Baik
75-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Rendah
≤54	Rendah Sekali

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Citra Mulya Mandiri Yogyakarta yang beralamat di Dusun Semberambe, Selomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Letak sekolah tergolong mudah untuk ditemukan karena terletak tidak jauh dari jalan utama. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang

didirikan oleh Yayasan Citra Mulya Mandiri Yogyakarta pada tahun 2003.

Berdasarkan hasil observasi, ruang dan prasarana yang ada di SLB Citra Mulya Mandiri terdiri dari: ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, perpustakaan, ruang perlengkapan olahraga, ruang terapi, media terapi bermain dan sensori integrasi, perlengkapan musik, ruang dapur, kamar mandi, lahan keterampilan hortikultura, mushola

Guru di SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta berjumlah 20 orang. Para guru ini juga dibantu oleh 4 karyawan yakni 1 karyawan yang mengelola administrasi, 1 karyawan yang menjaga keamanan sekolah dan 2 karyawan yang membantu memasak dan membersihkan lingkungan sekolah. Para guru yang ada di sekolah ini terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru keterampilan, serta guru ekstrakurikuler. Sebagian besar tenaga pendidik merupakan lulusan Strata 1 (S1), baik jurusan PLB maupun bidang studi tertentu. Contohnya adalah guru ekstrakurikuler melukis biasanya hadir pada jam pembelajaran ekstrakurikuler melukis dilaksanakan.

PEMBAHASAN

Flashcard dijelaskan oleh Susilana dan Riyana (2009:95), yaitu :

“Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*”. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Dari kutipan tersebut dijelaskan ukuran *flashcard* 25 x 30 cm, akan tetapi Arsyad (2007:120) memiliki pendapat yang berbeda seperti diungkapkan sebagai berikut : “Flashcard biasanya berukuran 8 x 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata”.

Harimurti Kridalaksana (1984: 110) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kekayaan kosakata itu berada dalam

ingatannya, yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Menurut Lerner (1982 melalui Anggani (2000: 54)) bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa lain, yaitu (a) mendengarkan; (b) berbicara; (c) membaca; dan (d) menulis. Perkembangan masing-masing faktor secara bertahap, karena menuju penguasaan kosakata yang terpadu dan utuh.

Data penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan melakukan analisis pada grafik dan data. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati keefektifan media *flashcard* terhadap peningkatan kosakata hewan ternak, sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu efektivitas penggunaan media *flashcard*

terhadap peningkatan kosakata hewan ternak pada anak autis di SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kosakata hewan ternak pada anak autis di SLB Citra Mulya Mandiri Yogyakarta yang ditandai dengan adanya hasil skor keberhasilan meningkat dan frekuensi kesalahan menurun setelah dilakukannya intervensi menggunakan media *flashcard*. Kecenderungan arah pada skor yang diperoleh fase *baseline-1* (A) memperoleh skor 9,52%, pada fase intervensi (B) memperoleh skor 19,05%, dan pada fase *baseline-2* memperoleh skor 0%, yang berarti perubahan kecenderungan arah adalah naik dan memiliki makna terjadi peningkatan secara konsisten. Penggunaan media *flashcard* sudah diuji secara berturut-turut selama intervensi (B) dalam 5 sesi pertemuan dan terbukti bahwa subjek dapat meningkatkan kosakata hewan ternak setelah diberikannya media *flashcard*. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa adanya perubahan yang terjadi pada peningkatan kosakata hewan ternak.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disarankan kepada pihak-pihak terkait antara lain:

1. Bagi Guru

Diharapkan media *flashcard* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran bagi siswa autis dalam pembelajaran, khususnya peningkatan kosakata hewan ternak.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu rujukan bagi peneliti untuk melakukan yang terkait dengan peningkatan kosakata atau mengenai penerapan penggunaan media *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. Buku Ajar Kelas IV.2004. *Tim Abdi Guru Erlangga*.
- Mahmud, M. (2010). *Anak Autis*. Bandung: PLB-FIP-UPI.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sunanto, J. (2005). *Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press

_____, dkk. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI press.

Susilana, R &Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan.