

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA “TALKING TOM” GAME TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK AUTIS BALITA DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS AL-IHSAN SERPONG UTARA TANGERANG SELATAN

Oleh

Raudhah Shidqi Amirah

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta

Raudhahshidqi25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media “*Talking Tom*” *Game* terhadap kemampuan komunikasi verbal anak autis di Sekolah Khusus Autis Al Ihsan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen subjek tunggal (*Single Subjek Research*). Subjek dalam penelitian ini yaitu seorang siswa autis balita di Sekolah Khusus Autis Al Ihsan. Desain penelitian ini adalah A-B-A’. Pengumpulan data menggunakan tes performa (*performance test*). Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya media “*Talking Tom*” *Game* efektif digunakan pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bagi siswa autis balita di Sekolah Khusus Autis Al Ihsan Serpong Utara, Tangerang Selatan. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor kemampuan komunikasi pada saat sebelum dan setelah diberikan intervensi menggunakan tes yaitu skor pencapaian rata-rata 57,14% pada fase *baseline* satu menjadi 79,76% pada fase *baseline* dua. Selain itu, diperkuat dengan hasil analisis antar kondisi menunjukkan perubahan stabilitas dari stabil ke stabil, perubahan level data yang meningkat, perubahan arah dan efeknya, serta presentase data yang tumpang tindih sebesar 22,62%.

Kata kunci : *Media “Talking Tom” Game , Kemampuan Komunikasi, Anak Autis Balita*

THE EFFECTIVENESS OF “TALKING TOM” GAME MEDIA FOR COMMUNICATION ABILITY OF AUTISTIC TODDLER IN SEKOLAH KHUSUS AUTIS AL-IHSAN SERPONG UTARA, TANGERANG SELATAN

Abstract

The aim of research includes to know effectivity using “Talking Tom” Game media for communication ability of autistic toddler in Sekolah Khusus Autis Al-Ihsan.

This research was single subject research. The subject of this study was autistic toddler in Sekolah Khusus Autis Al-Ihsan Serpong Utara, Tangerang Selatan. The research design was A-B-A’ with collecting data used performance test. Data analysis was used descriptive statistical analysis with in condition and between condition analyses.

The result of research is showed “Talking Tom” Game media very effective used on learning to increase child communication skill on an autistic toddler at autism special school Al Ihsan Serpong Utara, Tangerang Selatan. It has proven with increase communication skill score on before and after intervention using test include an average 57.14% on one baseline phase as 79.76% on two baseline phases. Furthermore, strengthened with the result of analysis between condition is showed stability change from stable to stable, level data change to increasing, change direction and effect, data presentation overlap is 22.62%.

Key words: “Talking Tom” Game Media, Communication Ability, Toddler with Autistic

PENDAHULUAN

Autis merupakan salah satu jenis kebutuhan khusus. Hasdianah (2013: 66) mengemukakan bahwa autisme adalah gangguan perkembangan neurobiologis yang sangat kompleks / berat dalam kehidupan yang panjang, yang meliputi gangguan pada aspek perilaku sosial, komunikasi dan bahasa. Serta gangguan emosi dan persepsi sensori bahkan pada aspek motoriknya. Gejala ini muncul pada usia sebelum 3 tahun. Aziz (2015: 99) mengemukakan bahwa autisme merupakan suatu kondisi seseorang yang ditandai dengan adanya gangguan berat yang disebabkan karena mengalami perkembangan otak yang tidak normal atau adanya gangguan syaraf yang mempengaruhi fungsi normal otak sehingga lemah dalam interaksi sosial, perilaku, dan tidak mampu berkomunikasi dengan baik.

Semakin hari jumlah penyandang autisme semakin banyak dan sangat mengkhawatirkan. Hal ini berdasarkan sebuah studi yang dilakukan pada 2013. Dari hasil studi tersebut diperkirakan sebanyak 21,7 juta penderita autisme di dunia. (cnnindonesia.com). *Data Centre of Disease Control* (CDC) di Amerika pada bulan Maret 2014, prevalensi (angka kejadian) autisme adalah 1 dari 68 anak. Secara lebih spesifik 1 dari 42 anak laki-laki dan 1 dari 189 anak perempuan.

Berdasarkan data dari Badan Penelitian Statistik (BPS) sejak 2010 dengan hingga 2016, terdapat sekitar 140 ribu anak di bawah usia 17 tahun menyandang autisme. Badan penelitian dan konsultasi, SPIRE hingga 2016 dari data pemetaan anak berkebutuhan khusus di Indonesia, diperkirakan terdapat 139.000 penyandang autisme dari 400.000 anak berkebutuhan khusus (ABK).

Menurut Yuwono (2012: 56) autisme bukanlah penyakit kejiwaan karena ia merupakan suatu gangguan yang terjadi pada otak (kelainan sistem saraf) sehingga menyebabkan otak tersebut tidak dapat berkembang dan berfungsi selayaknya otak pada anak normal. Autisme kebanyakan berasal dari faktor keturunan (gen). Gen ini dapat terdeteksi sejak bayi berusia 6 bulan, sehingga diperlukan terapi sejak dini.

Masalah gangguan yang terjadi pada anak autisme menurut Sunardi dan Sunaryo (2007: 193) meliputi hampir seluruh aspek kehidupannya, sehingga dengan mudah dapat dikenali ciri-cirinya antara lain memiliki: gangguan berbicara sejak lahir, gangguan perilaku, gangguan kemampuan sosial, sulit berempati, perkembangan (intelektual) yang tidak seimbang. Autisme merupakan salah satu kelompok dari gangguan pada anak yang ditandai munculnya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, komunikasi,

keterkaitan pada interaksi sosial dan perilakunya. Autisme dapat dilihat dari usia anak mencapai umur 3 tahun (Ngatini, 2011: 18).

Hal ini terlihat pada keterbatasan penyandang autis dalam beraktivitas seperti mengulang-ulang gerakan yang sama, gangguan komunikasi dengan orang lain, anak menjadi sangat sensitif atau bahkan tidak responsif terhadap rangsangan-rangsangan yang ada.

Komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia termasuk anak autis. Beberapa anak autis sama sekali tidak dapat berbicara, anak autis berkomunikasi secara non verbal dengan menunjuk atau meraih tangan orang lain anak autis yang mampu berbicara mengalami permasalahan dalam nada dan sulit untuk memahami pembicaraan orang lain (Block, 2006: 9). Anak autis mengalami kesulitan dalam berkomunikasi karena mereka mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya, sedangkan bahasa merupakan media utama dalam komunikasi. Apabila perkembangan bahasa mengalami hambatan, maka kemampuan komunikasi akan terhambat. Kemungkinan munculnya hambatan tersebut karena anak autis mengalami hambatan dalam perkembangan perilakunya seperti kemampuan berbicara (komunikasi).

Hasil observasi pada bulan Agustus 2018, anak autis yang menjadi subjek penelitian berusia 4 tahun 6 bulan menunjukkan kemampuan komunikasi (bahasa) ekspresif dan reseptif belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat bahwasanya anak belum mampu bicara verbal sehingga jika menginginkan sesuatu cenderung menarik tangan orang di sekitarnya sambil menangis. Ketidakmampuan anak dalam berkomunikasi secara lisan ini dikarenakan beberapa alasan, salah satu alasan tersebut adalah keterbatasan anak dalam berkomunikasi.

Menurut pengamatan peneliti, pada hasil observasi awal di Sekolah Khusus Autis sudah menggunakan media kartu untuk menirukan ucapan guru. Contoh penggunaan media kartu tersebut ketika guru menunjukkan kartu bergambar dan mengucapkannya kemudian siswa diminta menirukan ucapan guru tersebut. Belum terlihat secara baik kemampuan anak dalam komunikasi verbal ketika menggunakan media kartu. Media pembelajaran tersebut masih konvensional dan belum berbasis teknologi. Menurut Uno dan Lamatenggo (2010:60) teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan apabila digunakan secara bijak. Danim (2013:1) menyatakan salah satu rendahnya mutu pendidikan siswa disebabkan oleh

terbatasnya media teknologi pendidikan yang dimanfaatkan di kelas.

Permasalahan komunikasi dengan anak autis bisa teratasi salah satunya dengan mulai memanfaatkan “*Talking Tom*” *Game* berisi tampilan visual yang sangat menarik dengan tokoh *Tom* yang dapat bergerak jika disentuh. Selain itu auditoris yang mampu mengeluarkan suara yang diucapkan oleh pengguna jika pengguna mengeluarkan suara yang dapat didengar. Fitur menirukan suara tersebut yang digunakan dalam penelitian ini. Kehadiran “*Talking Tom*” *Game* sebagai media pembelajaran yang dapat diunduh di *smart phone* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran di dunia pendidikan anak autis karena games yang memiliki tokoh utama kucing abu-abu ini, jika kita mengucapkan satu kata atau kalimat, maka *Tom* akan menirukannya dengan suara anehnya yang khas. Game aplikasi ini dapat diperoleh melalui *Playstore* atau *Appstore* pada *smartphone*.

Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik anak autis yakni lebih menyukai media visual learner, auditoris learner, dan sering menirukan suara. Pembelajaran dengan media game, animasi, dan audio ini dapat membuat anak autis tertarik. Sudjana & Rivai (2013:2) mengemukakan dengan media pembelajaran proses pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga

menumbuhkan motivasi belajar. Media menurut Indriana (2011: 14) merupakan wahana penyalur penyalur pesan atau informasi belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Single Subjek Research (SSR)*. Menurut Arifin (2011: 75) eksperimen subjek-tunggal adalah suatu eksperimen dengan menggunakan subjek atau partisipan bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang atau lebih. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Single Subjek Research (SSR)* merupakan pada desain penelitian dengan subjek tunggal variable terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu (Sunanto, 2006:41). Hal terpenting yang mendasar dalam penelitian subjek tunggal adalah meneliti subjek dalam dua kondisi, yaitu sebelum dan setelah diberikan intervensi. Penggunaan metode *Single Subjek Research (SSR)* pada penelitian ini untuk menguji efektifitas media “*Talking Tom*” *Game* terhadap kemampuan komunikasi verbal anak autis. Hal ini dapat dilihat kemampuan komunikasi verbal anak sebelum diberikan intervensi dan perubahan kemampuan komunikasi verbal anak saat dan setelah diberikan intervensi.

Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *“Talking Tom” Game*. Variabel bebas menjadi variabel yang mempengaruhi atau memberikan perubahan variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu komunikasi anak autis balita di Sekolah Khusus Autis Al Ihsan Serpong Utara, Tangerang Selatan. Variabel terikat menjadi variabel yang dipengaruhi oleh perlakuan dari penggunaan variabel bebas.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Khusus Autis Al-Ihsan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2018 – Januari 2019.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa autis usia 4 tahun 6 bulan yang memiliki hambatan pada komunikasi verbal.

Prosedur

Prosedur penelitian ini meliputi tiga fase penelitian, yaitu fase baseline-1 sebanyak 4 sesi, fase intervensi sebanyak 5 sesi dan fase baseline-2 sebanyak 3 sesi. Fase baseline-1 dilakukan untuk mengukur kemampuan awal komunikasi subjek sebelum diberikan intervensi. Fase

intervensi dilakukan jika data pada fase sebelumnya sudah terkumpul. Fase intervensi ini dilakukan menggunakan media *“Talking Tom” Game* pada *gadget*. Fase terakhir adalah fase baseline-2 yang dilakukan untuk mengukur kemampuan komunikasi verbal subjek setelah diberikan intervensi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan format tes. Tes yang digunakan terkait dengan kemampuan komunikasi verbal subjek. Tes ini terdiri dari 4 kategori yaitu, kemampuan mendengar, kemampuan memahami kata, kemampuan menjawab, serta cara berkomunikasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif. Analisis data digunakan untuk menganalisa hasil tes kemampuan komunikasi verbal subjek. Analisis data meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Penyajian data penelitian ini menggunakan table dan grafik.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Baseline-1

Fase baseline-1 dilakukan sebanyak 4 sesi. Pada fase ini subjek belum diberikan

intervensi. Pada fase ini diperoleh data kemampuan awal subjek dalam kemampuan komunikasi verbal. Data fase baseline-1 diperoleh dari tes yang dilakukan terhadap subjek. Tes kemampuan komunikasi verbal subjek pada setiap sesi memiliki hasil yang berbeda-beda. Berikut rincian skor yang disajikan dalam tabel:

Tabel 1. Skor Hasil Tes Baseline-1

Sub Variabel	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4
Kemampuan Mendengar	2	1	2	2
Kemampuan Memahami Kata	0	0	0	2
Kemampuan Menjawab	0	0	0	0
Cara Berkomunikasi	1	1	1	1
Jumlah Skor	3	2	3	5
Nilai	10,71	7,14	10,71	17,85

2. Deskripsi Intervensi

Pelaksanaan intervensi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 5 sesi. Setiap sesi dilakukan dengan durasi waktu 50 menit dengan istirahat 5 menit di tengah intervensi. Pada pelaksanaan intervensi ini peneliti bertindak langsung sebagai guru kelas. Media yang digunakan dalam intervensi yaitu *“Talking Tom” Game* dan foto gambar orang-orang terdekat subjek.

Pemberian intervensi dilakukan dengan cara *face to face* antara peneliti dan subjek

agar subjek lebih fokus. Langkah-langkah intervensi yang diberikan kepada subjek DA adalah:

- a. Pendahuluan
 - 1) Mempersiapkan tempat intervensi.
 - 2) Peneliti mengkondisikan subjek dengan mengajak keluar dari rombel di kelasnya.
 - 3) Memfokuskan subjek dengan obrolan santai yang mengarah kepada materi intervensi
- b. Inti
 - 1) Memulai intervensi dengan materi kemampuan mendengar.
 - 2) Melanjutkan dengan kemampuan memahami kata
 - 3) Praktek menggunakan media *“Talking Tom” Game*
 - a) Peneliti terlebih dahulu mencontohkan cara penggunaan *“Talking Tom” Game* dengan mengucapkan (dengan jelas dan suara yang mampu didengar) sesuai dengan soal yang diberikan.
 - b) Kemudian *Tom* (tokoh) dalam *game* akan mengulangi perkataan yang sama.
 - c) Media *game* diberikan kepada subjek dengan meletakkan didepan mulut subjek.
 - d) Biarkan subjek berbicara sesuai dengan arahan peneliti.
 - e) Apabila suara yang dikeluarkan oleh subjek dapat terdengar maka

Tom akan mengulang perkataan yang sama.

- 4) Melanjutkan dengan kemampuan menjawab
 - 5) Melanjutkan dengan cara berkomunikasi sebagai penutup dari kegiatan inti intervensi
- c. Penutup
- 1) Peneliti memberikan motivasi pada subjek
 - 2) Menutup kegiatan dengan doa

Berikut rincian skor fase intervensi yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 2. Skor Hasil Tes Intervensi

Perilaku Sasaran	Sesi ke-	Jumlah Skor	Nilai
Kemampuan Komunikasi	1	7	25
	2	13	46,42
	3	19	67,85
	4	20	71,42
	5	21	75

3. Deskripsi Baseline-2

Pada fase baseline-2 ini penelitian dilakukan sebanyak 3 sesi. Fase baseline-2 dilakukan untuk mengetahui kemampuan komunikasi verbal subjek setelah diberikan intervensi menggunakan media "*Talking Tom*" Game. Data diperoleh melalui tes kemampuan komunikasi verbal subjek. Berikut rincian skor fase baseline-2 yang disajikan dalam tabel:

Tabel 3. Skor Hasil Tes Baseline-2

Perilaku Sasaran	Sesi ke-	Skor	Nilai

Kemampuan Komunikasi Verbal	1	21	75
	2	23	82,14
	3	23	82,14

Berdasarkan hasil pada pelaksanaan fase baseline-1, intervensi dan baseline-2, berikut disajikan akumulasi skor yang diperoleh subjek:

Tabel 4. Akumulasi Skor Hasil Tes

Fase	Sesi ke	Skor	Nilai
Baseline satu	1	3	10,71
	2	2	7,14
	3	3	10,71
	4	5	17,85
Intervensi	1	7	25
	2	13	46,42
	3	19	67,85
	4	20	71,42
	5	21	75
Baseline dua	1	21	75
	2	23	82,14
	3	23	82,14

Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistic deskriptif. Statistik deskriptif dalam penelitian ini disajikan melalui tabel dan grafik. Data hasil penelitian yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

1. Analisis Dalam Kondisi

a. Baseline Satu

Komponen yang dianalisis pada analisis dalam kondisi fase *baseline* satu adalah panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, level stabilitas dan rentang, serta jejak data. Pada fase baseline satu panjang kondisi

yaitu 3 dengan kecenderungan arah mendatar. Jika kriteria stabilitas 15%, dapat diketahui tingkat stabilitas data pada fase ini yaitu stabil. Tingkat perubahan pada fase ini yaitu 7,14 dengan level stabilitas dan rentang meningkat dan jejak data meningkat. Berikut rangkuman hasil analisis data dalam kondisi pada fase baseline satu:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Baseline-1

No	Kondisi	Baseline Satu
1.	Panjang Kondisi	4
2.	Kecenderungan Arah	Meningkat
3.	Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%
4.	Jejak Data	Meningkat
5.	Level Stabilitas dan Rentang	Stabil
6.	Perubahan Level	7,14

b. Intervensi

Komponen yang dianalisis pada analisis dalam kondisi fase intervensi adalah panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, level stabilitas dan rentang, serta jejak data. Pada fase intervensi panjang kondisi yaitu 5 dengan kecenderungan arah meningkat (+). Jika menggunakan kriteria stabilitas 15%, dapat diketahui tingkat stabilitas data pada fase ini yaitu stabil (detail perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3). Tingkat perubahan pada fase ini yaitu +50 dengan level stabilitas dan rentang stabil (75 - 25) dan jejak data meningkat.

Berikut rangkuman hasil analisis data dalam kondisi pada fase intervensi:



Tabel 6. Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Fase Intervensi

No	Kondisi	Intervensi
1.	Panjang Kondisi	5
2.	Kecenderungan Arah	Meningkat
3.	Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%
4.	Jejak Data	 (+)
5.	Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (75 - 25)
6.	Perubahan Level	+50

c. *Baseline Dua*

Pada fase baseline-2 panjang kondisi yaitu 3 dengan kecenderungan arah meningkat (+). Dengan menggunakan kriteria stabilitas 15%, dapat diketahui tingkat stabilitas data pada fase ini yaitu Stabil. Tingkat perubahan pada fase ini yaitu 7,14 dengan level stabilitas dan rentang stabil (82,14 - 75) dan jejak data meningkat. Berikut rangkuman hasil analisis data dalam kondisi pada fase baseline-2:

Tabel 7. Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Baseline-2

No	Kondisi	Baseline Dua
1.	Panjang Kondisi	3
2.	Kecenderungan Arah	 Meningkat
3.	Kecenderungan Stabilitas	Meningkat
4.	Jejak Data	 Meningkat
5.	Level Stabilitas dan Rentang	Meningkat (82,14 - 75)
6.	Perubahan Level	+7,14

2. Analisis Antar Kondisi

a. Jumlah Variabel Yang Diubah

Jumlah variabel yang dianalisis antar kondisi difokuskan pada variable terikat atau satu perilaku. Pada penelitian ini jumlah variable yang diubah pada fase *baseline* satu (A) ke intervensi adalah 1. Hal tersebut sama halnya pada fase intervensi (B) ke *baseline* dua (A''), jumlah variable yang diubah ialah satu.

Berikut ini adalah data jumlah variable yang diubah disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 8. Variabel Yang Diubah

Kondisi	A/B	B/A''
Jumlah variabel yang diubah	1	1

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Analisis perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi fase *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang dikarenakan oleh pemberian intervensi. Untuk menganalisis perubahan kecenderungan arah dan efeknya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 9. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Analisis Antar Kondisi	A/B	B/A''
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	/ / (+) (+)	/ / (+) (+)

c. Perubahan Stabilitas dan Efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dinyatakan stabil apabila menunjukkan arah (menaik, mendatar, dan menurun) secara konsisten. Berikut ini adalah tabel perubahan stabilitas dan efeknya.

Tabel 10. Perubahan Level Data dan Efeknya

Analisis Antar Kondisi	A/B	B/A''
Perubahan stabilitas dan efeknya	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil

d. Perubahan Level Data

Perubahan level data dapat diketahui dengan cara menghitung selisih data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama pada kondisi setelahnya. Pada penelitian ini data pertama pada fase *baseline* satu adalah sebesar 10,71% dan data pertama pada fase intervensi adalah 25%. Setelah dihitung, maka perubahan level data pada fase *baseline* satu dan intervensi adalah sebesar + 7,15. Selanjutnya perubahan level data pada fase intervensi dengan fase *baseline* dua. Data pertama pada fase intervensi adalah sebesar 25% dan data terakhir pada *baseline* dua adalah sebesar 82,14%. Setelah dihitung, maka perubahan level data pada fase tersebut adalah sebesar +

57,14. Perubahan level data dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 11. Perubahan Level Data

Analisis Data Antar Kondisi	A/B	B/A''
Perubahan level data	(10,71%-25%) (+7,15)	(25%-82,14%) (+57,14)

e. Data Yang Tumpang Tindih (*Overlap*)

Data dinyatakan tumpang tindih apabila terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan bahwa tidak adanya perubahan pada kedua kondisi tersebut.

Berikut rangkuman hasil analisis antar kondisi dalam bentuk tabel:

Tabel 12. Hasil Analisis Antar Kondisi

No	Kondisi Yang Dibandingkan	A/B	B/A''
1.	Jumlah variabel yang dirubah	1	1
2.	Perubahan Kecenderungan dan Efeknya	Mendatar (+) ke Meningkatkan (+)	Meningkat (+) ke Meningkatkan (+)
3.	Perubahan Kecenderungan Stabilitas dan Efeknya	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4.	Perubahan Level	(10,71%-25%) (+7,15)	(25%-82,14%) (+57,14)
5.	Presentase Overlap	(0:5) x 100% 0%	(1:3) x 100% 22,62%

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa pemberian intervensi memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal anggota keluarga. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan level antar kondisi yang meningkat serta perhitungan persentase overlap 22,62%.

Pembahasan

Peningkatan yang terjadi pada *mean level* setiap fase, maka "*Talking Tom*" *Game* dinyatakan efektif dengan melihat data yang *overlap*. Pada penelitian ini data yang *overlap* sebesar 22,62%. Menurut pendapat Sunanto (2006: 68), bahwa semakin kecil persentase *overlap* berarti menunjukkan semakin baik pengaruh intervensi terhadap target kemampuan komunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media "*Talking Tom*" *Game* efektif terhadap kemampuan komunikasi siswa autis.

Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik anak autis yang lebih menyukai media visual learner, auditoris learner, dan sering menirukan suara. Pembelajaran dengan media game, animasi, dan audio ini dapat membuat anak autis tertarik. Temuan lain dalam penelitian ini bahwa penggunaan "*Talking Tom*" *Game* berdampak perubahan pada siswa yaitu siswa menjadi mau mengeluarkan suaranya, siswa mau merespon dan menjawab pertanyaan dari

guru, dan siswa mau untuk diajak komunikasi. Komunikasi siswa sedikit demi sedikit mulai terbentuk dan mulai nampak serta mulai lancar, sehingga siswa mampu diajak berkomunikasi dua arah.

Penggunaan media "*Talking Tom*" *Game* dengan siswa terlibat langsung sehingga menimbulkan rasa senang. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari Riyanto (2012: 79) bahwa salah satu keunggulan dari pembelajaran yaitu siswa ikut dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan cenderung tidak membosankan. Hal ini senada dengan Kustandi & Sutjipto (2013:23) yang menyebutkan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa media "*Talking Tom*" *Game* efektif digunakan pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bagi siswa autisme di Sekolah Khusus Autis Al Ihsan Serpong Utara, Tangerang Selatan. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor kemampuan komunikasi pada saat sebelum dan setelah diberikan intervensi menggunakan tes yaitu skor pencapaian

rata-rata 57,14% pada fase *baseline* satu menjadi 79,76% pada fase *baseline* dua. Selain itu, diperkuat dengan hasil analisis antar kondisi menunjukkan perubahan stabilitas dari stabil ke stabil, perubahan level data yang meningkat, perubahan arah dan efeknya, serta presentase data yang tumpang tindih sebesar 22,62%.

Saran

Berdasarkan temuan dan simpulan penelitian di atas, maka diajukan beberapa saran terutama kepada pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru

"*Talking Tom*" *Game* diharapkan menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran agar menjadikan siswa mau mengeluarkan suaranya (berkomunikasi) secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk dapat berkomunikasi dua arah.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat mendukung anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dengan cara menstimulasi anak di rumah menggunakan "*Talking Tom*" *Game*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar penelitian yang berkaitan selanjutnya. Selain itu keterbatasan yang ditemukan pada penelitian ini, dapat

digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam menentukan tindakan yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aziz, S. (2015). *Pendidikan Seks Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: PT. Gave Media.
- Block, Martin E. Block, Vickie E. dan Halliday, Peggy. (2006). *What is Autism?*. Diakses dari <http://eric.ed.gov/?id=EJ749112>, pada tanggal 29 September 2018.
- Danim, S. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Endro, P. (2016). *Indonesia Masih 'Gelap' Tentang Autisme*. <https://www.cnnindonesia.com>. Diakses pada tanggal 18 September 2018.
- Hasdianah. (2013). *Autis Pada Anak, Pencegahan, Perawatan, Dan Pengobatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Indriana D. (2011). *Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual & Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ngatini. (2011). *Selayang Pandang Autisme Dan Penanganannya*. Banten: Balai Pelayanan Pendidikan Khusus
- Riyanto, B. (2012). *Dasar – Dasar Pembelajaran*, Edisi 4. Yogyakarta: BPFE
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sunanto, J. (2006). *Penelitian Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Sunardi dan Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas
- Uno, H. B. & Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yuwono. (2012). *Komunikasi Anak Autis*. Bandung: Yrama Widya