

**PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK AUTIS KELAS TK
DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA
YOGYAKARTA**

JURNAL SKRIPSI

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



Oleh
Elisa Noviani
NIM 09103244035


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

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK AUTIS KELAS TK DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Elisa Noviani, NIM 09103244035 ini telah disahkan oleh pembimbing.

Yogyakarta, Januari 2014
Pembimbing,




Dr. Edi Purwanta, M.Pd
NIP. 196011051984031001

PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK AUTIS KELAS TK DI SEKOLAH AUTISME BINA ANGGITA YOGYAKARTA

THE EFFECTS OF PICTURE CARD GAMES IN IMPROVING VOCABULARY ABILITY ON AUTISTIC KINDERGARTEN CHILDREN OF SEKOLAH AUTIS BINA ANGGITA YOGYAKARTA

Oleh : Elisa Noviani, Jurusan Pendidikan Luar Biasa

Email : elisa_PLB09@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata terkait dengan kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja siswa kelas TK di Sekolah Autisme Bina Anggita.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan eksperimen *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A1-B-A2. Subyek penelitian merupakan siswa autis kelas TK dengan umur 5 tahun, yakni subyek MMH. Pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja, observasi dan dokumentasi pada saat pelaksanaan *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Komponen-komponen yang dianalisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Pengumpulan data melalui pengukuran kemampuan mengenal kosakata dengan menggunakan tes objektif yang berkaitan dengan menyebutkan kosakata kata kerja. Berdasarkan hasil penelitian, selama pelaksanaan kartu bergambar dan selama sesi intervensi menunjukkan *progress* berupa keaktifan, yakni siswa aktif memberikan respon selama pelajaran dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu berkonsentrasi dengan baik apabila tidak ada gangguan baik secara internal maupun eksternal. Di samping itu terdapat peningkatan kemampuan subyek dalam menyebutkan kosakata kata kerja. Mean level subyek MMH meningkat dari 7,18 pada kondisi *baseline-1* (A-1) menjadi 11.1 pada saat intervensi (B) dan 12.23 pada saat *baseline-2* (A-2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pelaksanaan permainan kartu bergambar kemampuan kosakata siswa autis kelas TK dapat ditingkatkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kosakata.

Kata kunci: *pelaksanaan permainan kartu bergambar, kemampuan kosakata, siswa autis kelas TK.*

Abstract

The purpose of this research is to identify the effects of the implementation of picture card games on the increase of vocabulary recognizing ability relating to the ability of mentioning verb vocabulary in autistic kindergarten children of Bina Anggita Autistic School.

This is an experimental research with a *Single Subject Research (SSR)* approach and an A1 – B – A2 design. Subjects are autistic kindergarten children, five year old in age, namely MMH subjects. Data were obtain by performance test, observation and documentation during the implementation of *baseline 1, intervention, and baseline-2*. Data obtained were analyzed with descriptive statistic and displayed in the form of graphic. Components analyzed were that of in condition and inter-condition analyzes.

Data were collected by measuring the ability of recognizing vocabularies with objective test relating to mentioning verb vocabularies. Based on the results of research, during the implementation of picture card and intervention session, it was showed that *progress* in the form of activity, namely children actively gave responses during lesson time and followed learning process enthusiastically as well as were able to concentrate well if there weren't any distractor both internal and external. Besides, there was an increase in the ability of subjects to mention the vocabulary of verbs. There was an increase in the mean level of subject, and the increase in MMH from 7.18 in the condition of baseline -1(A-1) to 11.1 at the time of intervention (B) and 12.23 at the time of *baseline -2 (A-2)*. The results showed that through the implementation of picture card game, the vocabulary ability of autistic kindergarten student could be increased. So, it can be concluded that the implementation of picture card game is effective in increasing the vocabulary ability.

Keywords: implementation of picture card game , vocabulary ability, autistic kindergarten children

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dalam upaya mempersiapkan peserta didik melalui bidang pengajaran, maka pemerintah Indonesia mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh pengajaran dan pendidikan yang layak. Hal ini tidak hanya ditujukan kepada mereka yang normal akan tetapi bagi semua anak termasuk mereka yang mengalami kelainan khusus. Hal tersebut tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat 2. Dalam penjelasan pasal tersebut dinyatakan bahwa pendidikan luar biasa adalah pendidikan yang disesuaikan dengan kelainan peserta didik berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bersangkutan, termasuk anak autis. Anak autis mengalami kesulitan dalam berkomunikasi karena mereka mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Bahasa merupakan media utama

dalam komunikasi agar mempermudah penyampaian pesan dan mudah dipahami.

Menurut Bonny Danuatmaja, 2003: 2) autisme adalah suatu bentuk ketidakmampuan dan gangguan perilaku yang menyendiri bersifat neuropsikiatri, dengan gejala utama masalah-masalah dalam berinteraksi dengan orang lain, gangguan berbahasa yang ditunjukkan dengan penguasaan yang tertunda, mutest, pembalikan kalimat, adanya aktivitas bermain yang repetitive dan stereotype, ingatan yang kuat dan keinginan obsesif untuk mempertahankan keteraturan di dalam lingkungannya. Autisme merupakan suatu kumpulan sindrom akibat kerusakan syaraf sehingga mengganggu perkembangan anak.

Anak autis mengalami kesulitan dan keterbatasan dalam berbahasa. Oleh karena itu, dalam usaha untuk mengoptimalkan pendidikan di sekolah, maka pengajaran bahasa menjadi suatu bidang pengajaran yang penting diberikan bagi anak autis, karena pengajaran bahasa merupakan sarana untuk mengembangkan aspek-aspek

lain diantaranya dalam bidang pengetahuan.

Bahasa merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh manusia terutama bagi anak, karena bahasa merupakan alat dalam berkomunikasi antara satu orang dengan yang lain. Pembelajaran bahasa memiliki empat aspek yang dipelajari dan saling berkaitan. Keempat aspek bahasa tersebut adalah keterampilan menyimak atau mendengarkan, ketrampilan berbicara, ketrampilan membaca dan ketrampilan menulis. Dari keempat aspek tersebut di atas, yang paling sering kita gunakan setelah mendengarkan adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan ketrampilan berbahasa yang cukup tinggi tingkatannya, karena kemampuan berbicara merupakan pendukung salah satu penentu dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu.

Berdasarkan masalah yang timbul di lapangan bahwa masalah yang terjadi di Sekolah Khusus Bina Anggita adalah kesulitan peserta didik dalam kemampuan berbahasa.

Peneliti menemukan salah satu permasalahan yang dialami siswa yaitu memiliki keterbatasan dalam mengenal kosakata yaitu menyebutkan kosakata dengan benar. Peneliti mencoba memberikan pengenalan nama-nama kata kerja dan hasilnya banyak kosakata kata kerja yang masih belum dikenal anak dan salah dalam menyebutkannya. Kesalahan yang dimaksud adalah gambar "*orang sedang minum*" disebut menjadi "*nimum*" dan gambar "*orang sedang mandi*" disebut menjadi "*nandi*". Kesalahan pelafalan seperti di atas tidak dapat dibiarkan karena secara bahasa telah merubah pemahaman suatu pesan. Selain itu, anak autis akan mengalami kesulitan dalam memahami kata yang diucapkannya sehingga memerlukan penanganan khusus.

Untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak, diperlukan media yang menunjang proses keberhasilan anak dalam belajar. Media yang bersifat visual menjadi salah satu media yang cocok bagi anak autis, karena anak autis bisa

juga disebut *visual thinking* dalam kegiatan belajar.

Pemilihan media permainan kartu bergambar ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dimainkan dan menarik. Melalui permainan kartu bergambar ini diharapkan dapat memusatkan perhatian atau konsentrasi anak.

Gambar merupakan salah satu media dalam pendidikan. Arief S. Sadiman (1986:15-16) mengemukakan bahwa “media gambar adalah termasuk media visual yang disampaikan, dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual”.

Permainan kartu bergambar merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam pengenalan gambar dan kosakata seperti pada kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan siswa. Permainan kartu bergambar memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak dengan aktif dilibatkan untuk

memberikan tanggapan dan keputusan. Langkah ini akan membiasakan anak untuk lebih mudah mengekspresikan gagasan dan idenya serta memperkuat daya imajinasi anak.

Permainan kartu bergambar ini menuntut siswa untuk lebih teliti dan cermat dalam mencocokkan gambar dengan gambar yang sama atau sesuai dengan benar, tidak hanya hafal pelafalannya namun siswa juga mengenal dan memahami gambar yang dimaksud.

Oleh karena itu penelitian ini diharapkan permainan kartu bergambar dapat mempengaruhi kemampuan meningkatkan kosakata anak autis. Atas dasar ini, penelitian mengenai media pembelajaran mengenal kosakata diangkat sebagai permasalahan yang diteliti, dengan judul yang diajukan adalah “Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Anak Autis Di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian tentang permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata anak autis kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta, menggunakan metode penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *single subject research* (SSR) dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen dengan jenis SSR bertujuan untuk membatasi jumlah subjek dalam penelitian dan untuk mempermudah dalam analisis data. Pendekatan kuantitatif dimanfaatkan dalam penelitian SSR untuk mengukur peningkatan kosakata melalui permainan kartu bergambar pada anak autis kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta.

Menurut Sugiyono (2010:107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Menurut Sunanto, J (2006:41) mengungkapkan bahwa pada subjek

tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (target behavior) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya, perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antara individu atau kelompok tetapi perbandingan dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama satu bulan dari tanggal 02 September 2013 sampai 30 September 2013. Penelitian dilakukan pada subjek kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Dari seluruh siswa dipilih satu anak yang mengalami kemampuan kosakata kurang dibandingkan dengan anak seusianya. Pertimbangan pemilihan subyek merupakan rekomendasi dari guru kelas dan ditindaklanjuti melalui identifikasi dengan melakukan observasi, wawancara kepada guru kelas.

Prosedur Penelitian

Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah rancangan (A1)-(B)-(A2) yang artinya desain (A1)-(B)-(A2) memberikan suatu hubungan sebab akibat yang lebih kuat diantara variabel terikat dengan variabel bebas. Pada fase *baseline-1* (A1) diadakan tes unjuk kerja kemampuan menyebutkan kosakata sebelum pemberian *treatment* menggunakan permainan kartu bergambar dilakukan sebanyak tiga kali atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil. Pada fase intervensi (B) diberikan *treatment* berupa pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan kosakata. Pada *baseline-2* (A2) merupakan kegiatan pengulangan *baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian *treatment* dalam kemampuan meningkatkan kosakata.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes unjuk kerja, metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi.

Melalui tes, yakni tes kemampuan hasil belajar, digunakan untuk mengukur pencapaian kemampuan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, metode observasi dapat digunakan untuk memantau proses pembelajaran yang dilakukan, metode wawancara dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan subjek dan kondisi pembelajaran sedangkan metode dokumentasi digunakan sebagai pendukung data hasil observasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi sudah dirinci sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kegiatan yang dirancang dalam penelitian. Pedoman wawancara disusun terlebih dahulu kemudian diajukan kepada narasumber yaitu wali kelas. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata subjek, pedoman observasi digunakan untuk memantau proses pembelajaran sedangkan pedoman wawancara untuk mengetahui

kemampuan subjek setelah dan sebelum pelaksanaan intervensi.

Teknik Analisis Data

Data penelitian eksperimen dengan subjek tunggal ini dianalisis melalui statistik deskriptif. Data hasil penelitian pada penelitian ini disajikan dalam grafik. Dalam penelitian ini, grafik dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data untuk setiap sesinya serta menunjukkan frekuensi kemampuan menyebutkan kosakata dengan kosakata kata kerja pada fase *baseline* dan fase intervensi. Data dianalisis dalam dua jenis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

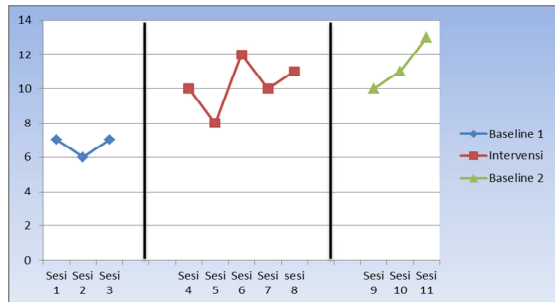
Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen ini dapat dilihat dari pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan meningkatkan kosakata anak autis kelas TK terkait dengan kemampuan menyebutkan kosakata dengan kosakata kata kerja. Ada

tidaknya pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan meningkatkan kosakata dapat diketahui dari hasil perbandingan antara kondisi *baseline* dengan intervensi. Untuk mengetahui serta memperjelas perkembangan dari seluruh hasil penelitian ini, baik pada tahap *Baseline-1*, *Intervensi*, dan *Baseline-2*, dapat disajikan dalam tabel dan grafik berikut ini :

Tabel 9. Perkembangan Kemampuan menyebutkan kosakata Subjek MMH

Baseline-1 (A-1)			Intervensi-1 (B)					Baseline-2 (A-2)		
7	6	7	10	8	12	10	11	10	11	13

Berdasarkan data diatas, selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Grafik 1. Kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada A1, B, dan A2

Tabel dan grafik di atas merupakan akumulasi perolehan skor kemampuan menyebutkan kosakata yang telah dicapai oleh subjek pada

fase Baseline-1 (A-1), fase Intervensi (B) dan pada fase Baseline-2 (A-2). Data tersebut menunjukkan bahwa dengan pelaksanaan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kosakata anak autis kelas TK.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penanganan melalui permainan kartu bergambar agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata subjek kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita. Dengan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data yang telah diuraikan sebelumnya ternyata menghasilkan suatu penilaian bahwa penggunaan permainan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak autis kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita.

Menurut Bandi Delphie (2006: 2) Anak autis mempunyai kelainan ketidakmampuan berbahasa. Kemampuan berkomunikasi anak autis masih sangat terbatas, di mana kosakata yang dimiliki anak hanya sedikit. Hal ini diakibatkan oleh adanya cedera pada otak. Secara

umum anak autis mengalami kelainan berbicara di samping mengalami gangguan kemampuan intelektual dan fungsi saraf.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa autis kelas TK mengalami keterbatasan dalam mengenal kosakata yaitu menyebutkan kosakata dengan benar. Subjek sudah mampu mengenal beberapa kosakata namun masih kurang dalam kemampuan menyebutkan kosakatanya dan sering mengalami kesalahan dalam menyebutkannya. Hal ini disebabkan oleh kelainan atau hambatan yang dialaminya. Kesalahan yang dimaksud adalah gambar “orang sedang minum” disebut menjadi “nimum” dan gambar “orang sedang mandi” disebut menjadi “nandi”. Kesalahan pelafalan seperti di atas tidak dapat dibiarkan karena secara bahasa telah merubah pemahaman suatu pesan. Selama ini guru hanya menggunakan metode tanya jawab dengan kartu gambar, sehingga kurang menarik minat subjek dalam belajar.

Permainan kartu bergambar sangat berpengaruh oleh

perbendaharaan kata, daya ingat dan kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata, sehingga subjek tidak mengalami ketertinggalan dalam kemampuan berbahasa. Dalam penelitian ini kartu bergambar yang digunakan adalah kartu bergambar yang peneliti buat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan seperti kertas hvs setelah itu dilaminating sedangkan untuk papan flanelnya menggunakan kertas tebal yang ditemplei dengan kain flanel. Pelaksanaan permainan kartu bergambar ini dilakukan di ruang kelas.

Untuk menumbuhkan kegembiraan dan meningkatkan keinginan subjek untuk belajar maka perlu menggunakan satu permainan. menurut Hidayat (dalam Jubaedah,2008:76) mengatakan bahwa “Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menebus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta

membantu siswa lamban dan kurang motivasi, di samping itu permainan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif”.

Pernyataan di atas dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap fase. Berdasarkan hasil test pada *baseline-1*, diperoleh hasil bahwa belum adanya peningkatan selama fase *baseline-1*, hasil penelitian menunjukkan arah sejajar karena pada tes sesi perta memperoleh hasil yang sama dengan tes terakhir yaitu pada sesi pertama memperoleh hasil 7, sesi kedua mengalami penurunan yakni memperoleh hasil 6, sedangkan pada sesi terakhir yakni sesi ketiga memperoleh hasil yang sama dengan yang pertama yaitu 7. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pada fase *baseline-1* belum adanya penigkatan, hal ini disebabkan karena pada fase ini belum diberikan treatmen atau perlakuan melalui permainan kartu bergambar.

Fase Intervensi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan fase *baseline-1*, dalam lima kali tes yang

dilakukan pada sesi intervensi subjek memperoleh hasil 10, 18, 12,10, dan 11. Faktor yang mempengaruhi peningkatan pada fase intervensi adalah karena diberikannya treatment berupa penggunaan permainan kartu bergambar. Pelaksanaan permainan kartu bergambar efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal kosakata subjek karena subjek lebih tertarik melakukan pembelajaran dengan melibatkan permainan dalam prosesnya.

Fase *baseline-2* yaitu fase setelah diberikan intervensi, menunjukkan pengaruh positif dan ada peningkatan dibandingkan fase pada *baseline-1* (sebelum intervensi) dengan skor 10, 11 dan 13. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan yang lebih baik diantaranya:

1. Motivasi dan kesiapan subjek dalam proses pembelajaran individual itu berlangsung,
2. Media pembelajaran yang dapat menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar ini sesuai yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, Azhar

2005:15) bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

3. Kemampuan intelektual memegang peranan besar terhadap kemampuan anak autisme dalam berpikir logis.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, menunjukkan intervensi pelaksanaan permainan kartu bergambar mampu efektif memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal kosakata yang difokuskan pada kosakata kata kerja pada subjek yang diteliti. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2006: 10) bahwa : “Semakin banyak alat indera yang dipergunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan”.

Namun terlepas dari segala faktor yang menyebabkan berbagai kendala selama pelaksanaan intervensi yang diberikan kepada subyek, ada beberapa hal yang dilakukan peneliti untuk mengkondisikan subyek agar tetap bertahan dan tetap fokus serta bersemangat dalam kegiatan intervensi, di antaranya adalah :

1. Peneliti melakukan pendekatan kepada subjek di luar kegiatan intervensi agar subjek merasa nyaman.
2. Peneliti memberikan pujian setiap kali anak memberikan jawaban benar, dan mendorongnya untuk mau mencoba lagi ketika jawabannya salah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Proses pembelajaran mengenal kosakata selama fase intervensi menunjukkan *progress* berupa keaktifan. Hasil penelitian berdasarkan perilaku saat intervensi yakni siswa aktif selama proses intervensi seperti antusias dalam melakukan permainan kartu

bergambar serta memberikan respon selama intervensi berlangsung.

Pelaksanaan permainan kartu bergambar ini memberikan pengaruh yang baik (positif). Hal ini dijelaskan dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal kosakata terfokus pada kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja pada subjek dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan subjek dalam kemampuan mengenal kosakata.

Peningkatan kemampuan yang dialami oleh subjek ditunjukkan melalui naiknya skor pada mean level. Mean level meningkat dari 7,18 pada kondisi *baseline-1* (A-1) menjadi 11,1 pada saat intervensi (B) dan 12,23 pada saat *baseline-2* (A-2).

Saran

Hendaknya hasil penelitian yang telah membuktikan bahwa pelaksanaan permainan kartu bergambar dapat mempengaruhi peningkatan kosakata anak autisme kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita ini dapat dijadikan sebagai dasar pembuatan kebijakan dalam pembelajaran yang terkait dengan peningkatan kosakata.

Sekolah memberikan saran kepada guru untuk melaksanakan permainan kartu bergambar secara *continue* kepada anak agar anak tidak mengalami ketertinggalan materi.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta

DAFTAR PUSTAKA

Arief S Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Arsyad Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Bandi DhelPie. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama

Bonny Danuatmaja. 2003. *Terapi Anak Autisme di Rumah*. Jakarta. Puspa Suara

Juang Sunanto, dkk. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Center For Research on International Cooperation in Educational Development (CRICED). University Of Tsukuba.

Jubaedah. 2008. *Aplikasi Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis pada Anak Tunarugu Kelas D4 SLB B, C, D YPKR Cicalengka*. Skripsi. Bandung Skripsi Sarjana FIP UPI : tidak diterbitkan