

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH MELALUI MEDIA *PUZZLE* PADA ANAK AUTIS KELAS II SD DI SLB CITRA MULIA MANDIRI YOGYAKARTA**

### ***IMPROVING ABILITY TO KNOW THE MEMBERS OF THE BODY THROUGH THE MEDIUM OF A PUZZLE ON AUTISTIC CHILDREN CLASS TWO PRIMARY SCHOOL AT SEKOLAH LUAR BIASA CITRA MULIA MANDIRI YOGYAKARTA***

Oleh: Dewi Novita Sari, Universitas Negeri Yogyakarta  
[dns.1193@gmail.com](mailto:dns.1193@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh melalui media *puzzle* pada anak autis kelas II SD di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif. Subyek penelitian yaitu seorang anak autis kelas II SD di SLB Citra Mulia Mandiri yang belum mengenal konsep anggota tubuh. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yakni deskriptif kuantitatif dilengkapi analisis kualitatif untuk membahas proses. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh anak autis kelas II SD di SLB Citra Mulia Mandiri. Peningkatan pada siklus I yaitu sebesar 15% dari kemampuan awal 55 menjadi 70. Peningkatan tersebut diperoleh dari hasil tes kemampuan memasangkan nama dan gambar, kemampuan menunjuk, kemampuan menghitung anggota tubuh. Hasil siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan, yaitu 75. Peneliti dan guru merencanakan perbaikan dan tindakan untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Dari hasil observasi dan dokumentasi, anak yang pada awalnya belum mengenal anggota tubuh setelah mendapatkan tindakan, kemampuan anak menjadi meningkat. Peningkatan diperoleh dengan memberikan latihan setelah pelaksanaan tindakan. Peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 21% dari kemampuan awal 55 menjadi 76. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan : 1) memasangkan nama dan gambar anggota tubuh, 2) menunjukkan anggota tubuh, 3) menghitung jumlah anggota tubuh.

Kata kunci: *Mengenal anggota tubuh, media puzzle, anak autis*

#### **Abstract**

*This research is research class actions. This research aims to improved the ability to know the members of the body through the medium of a puzzle on autistic children class II elementary school at Sekolah Luar Biasa Cira Mulia Mandiri Yogyakarta. This research is research with quantitative approach to class actions. Subjects research is an autistic child class II elementary school at Sekolah Luar Biasa Citra Mulia Mandiri who didn't knew about the concept of members of the body. This research was conducted in two cycles. Data collection is done with the tests, observation, and documentation. The data analysis used a descriptive quantitative with equipped of qualitative analysis to discuss the process. The results showed that use of media puzzle can improve the ability to know the members of the body of an autistic child class II elementary school at Sekolah Luar Biasa Citra Mulia Mandiri. The increase in cycle I, by 15% of the initial capabilities of 55 to 70. Increase in the ability of the test results obtained from the pair's name and image, the ability, the ability to calculate the pointing members of the body. The results of the cycle I have yet to meet the success criteria, 75 score. Researchers and teachers plan improvements and actions to address the constraints that occur in cycles I in order to get maximum results. From the results of observation and documentation, the children initially have yet to get to know the members of the body after getting action, the ability of the child be increased. The increase is obtained by providing the exercise after the implementation of the action. The increase in cycle II, namely amounting to 21% of initial 55 ability be 76. The increase indicated by: 1) pairing the name and image of the body, 2) indicates the limbs, 3) calculate the number of members of the body.*

Keywords: *get to know the members of the body, media puzzle, an autistic child*

## PENDAHULUAN

Anak autis merupakan anak yang mengalami gangguan dalam hal komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku. Menurut Williams Chris dan Wright Barry, (2007: 3) bahwa *Autism Spectrum Disorder* (ASD, Gangguan Spektrum Autisme) adalah gangguan perkembangan yang secara umum tampak di tiga tahun pertama kehidupan anak. Anak autis mengalami gangguan perkembangan yang meliputi hambatan perkembangan mental yang meliputi hambatan gerakan motorik halus dan kasar, hambatan emosi, sosial, perilaku dan berbicara. Sedangkan gangguan yang umum terjadi pada anak autis yaitu gangguan komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku.

Karakteristik anak autis menurut Abdul Hadis, (2006: 46-48) beberapa karakteristik yang terdapat pada anak autis antara lain: 1) masalah atau gangguan dalam bidang komunikasi, 2) masalah atau gangguan dibidang interaksi sosial, 3) masalah atau gangguan dibidang sensoris, 4) masalah atau gangguan dibidang pola bermain, 5) masalah atau gangguan dibidang perilaku, dan 6) masalah gangguan dibidang emosi. Gangguan komunikasi pada anak autis dapat diamati secara dini pada usia kurang lebih tiga tahun. Perkembangan komunikasi anak dapat dipantau melalui tahapan perkembangan pemerolehan bahasa. Masalah dibidang interaksi sosial yang terlihat adalah anak memiliki dunia sendiri. Masalah dibidang sensoris yang terjadi bahwa anak autis tidak peka terhadap sentuhan dan pelukan. Masalah pola bermain, anak autis asik bermain sendiri. Masalah dibidang perilaku dibagi menjadi dua tipe yaitu anak autis dengan perilaku hiperaktif dan hipoaktif. Anak autis

hiperaktif merupakan anak yang memiliki perilaku aktif, sedangkan anak autis tipe hipoaktif hanya diam. Masalah dibidang emosi pada anak autis diperlihatkan dengan kondisi emosi anak tidak stabil, yang disebabkan karena ada gangguan pada sistem limbik.

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 552-553). Kemampuan mengenal anggota tubuh merupakan kemampuan anak untuk mengenal nama-nama anggota tubuh, kegunaan anggota tubuh dan cara merawatnya. Menurut Em Zul dan Ratu Apriliana, (tanpa tahun: 831) tubuh adalah keseluruhan jasad manusia atau binatang yang kelihatan dari bagian ujung kaki sampai ke ujung rambut.

Materi pembelajaran mengenal anggota tubuh terdapat pada kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berisi materi pembelajaran tematik. Menurut Ridwan Abdullah, (2014: 272) pembelajaran tematik-terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan sebuah tema untuk memadukan beberapa konsep atau materi pelajaran yang dipelajari secara holistik. Materi mengenal anggota tubuh sangat penting dipelajari bagi anak autis, karena mengenal anggota tubuh merupakan bagian dari mengenal konsep diri. Anak autis yang sudah mengenal konsep diri dapat diartikan bahwa anak autis mampu memahami kondisi dirinya sendiri. Pemahaman konsep diri perlu diajarkan pada anak autis, sehingga anak autis mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitarnya.

Prinsip-prinsip pendidikan dan pengajaran untuk anak autis. Menurut Yosfan, Awandi (2005: 153-156) prinsip-prinsip pendidikan dan pengajaran anak autis pada umumnya antara lain a) terstruktur, b) terpola, c) terprogram, d) konsisten, e) kontiyu. Prinsip terstruktur yaitu materi pembelajaran yang diberikan pada anak autis diurutkan dari materi yang paling mudah.. Prinsip terpola yaitu pembiasaan yang rutinitas yang terpola dan terjadwal. Prinsip terprogram yaitu program materi pendidikan harus dilakukan secara bertahap dan berdasarkan pada kemampuan anak. Prinsip konsisten yaitu Konsisten memiliki arti "tetap", bila diartikan secara bebas dan konsisten mencakup tetap dalam berbagai hal, ruang, dan waktu. Sedangkan prinsip kontiyu yang dimaksud kesinambungan antara prinsip dasar pengajaran, program pendidikan, dan pelaksanaannya. Berdasarkan kaitannya dengan pembelajaran mengenal anggota tubuh bahwa di SLB Citra Mulia Mandiri ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan yang muncul adalah anak autis belum mengenal konsep anggota tubuh. Permasalahan belajar yang ditemukan antara lain, a) anak belum mampu memasang nama dengan gambar bagian-bagian tubuh, b) anak mengalami kesalahan ketika menunjuk anggota tubuh, c) anak belum mampu menghitung jumlah bagian anggota tubuh, d) anak belum mampu menyebutkan nama-nama anggota tubuh, e) anak belum mampu menirukan nama-nama anggota tubuh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu anak autis agar mudah memahami konsep anggota tubuh. Media pembelajaran yang digunakan untuk anak autis bersifat visual dan

konkrit. Salah satu media pembelajaran yang bersifat visual dan konkrit adalah media *puzzle* anggota tubuh. Menurut Dina Indriana, (2011:23) bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* terdiri dari 2-3 buah dan ada yang berjumlah 4-6 buah kepingan gambar. Kepingan gambar *puzzle* dibuat dari bahan kayu atau lempengan karton. Kepingan-kepingan gambar *puzzle*, apabila dipasang akan membentuk pola suatu gambar. Media *puzzle* anggota tubuh yang digunakan peneliti berasal dari gambar foto anak. Kepingan gambar foto yang dibuat secara acak, jika dipasangkan sesuai bentuk akan menjadi pola gambar. Kepingan anggota tubuh yang dibuat meliputi rambut, mata, hidung, telinga, mulut, tangan, dan kaki. Menurut Yayan, (2012: 11) berdasarkan jenisnya media visual dibagi menjadi tiga yaitu media realia, media model, dan media grafis. Media *puzzle* termasuk ke dalam jenis media visual yaitu media grafis. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (2010: 20) media grafis dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar. Media *puzzle* termasuk jenis media grafis. Penggunaan media *puzzle* sangat sederhana yaitu dengan cara memasang kepingan-kepingan gambar yang sudah diacak, kemudian susunlah sesuai dengan bentuk gambar. Media *puzzle* anggota tubuh dipilih karena kemampuan yang dimiliki anak autis kemampuan belajar anak autis masih dalam tahap pre-akademik dan anak menyukai media pembelajaran yang bersifat visual konkrit. Tampilan media *puzzle* anggota tubuh dibuat

1054 *Jurnal Widia Ortodidaktika Vol 5 No 10 Tahun 2016*  
menarik agar anak autis aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Manfaat penggunaan media *puzzle* menurut A Suciaty al-Azizy, (2010: 79) beberapa manfaat bermain *puzzle* antara lain yaitu a) mengasah otak anak, b) melatih koordinasi mata dan tangan, c) melatih nalar, d) melatih kesabaran, e) pengetahuan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat yang diperoleh anak autis menggunakan media *puzzle* adalah selain melihat gambaran tentang bagian-bagian anggota tubuh, anak autis akan belajar menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini ditunjukkan saat anak autis berusaha memasang bentuk kepingan-kepingan gambar agar membentuk sebuah pola. Selain sebagai media pembelajaran, media *puzzle* secara tidak langsung dapat digunakan sebagai media bermain.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari 2 siklus.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 bulan yaitu mulai dari tanggal 18 April 2016-10 Mei 2016 yang dilaksanakan di ruang kelas SLB Citra Mulia Mandiri. SLB Citra Mulia Mandiri yang beralamat di Jalan Samberembe, Selomartani kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

## **Subjek Penelitian**

Subyek penelitian adalah seorang anak autis kelas II SD di Sekolah Luar Biasa Citra Mulia Mandiri. Subyek pada penelitian ini memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Anak autis yang mengalami kesulitan dalam mengenal konsep anggota tubuh yang meliputi rambut, mata, hidung, mulut, telinga, pipi, leher, perut, tangan, dan kaki
2. Anak autis yang mampu memahami instruksi yang diberikan oleh guru
3. Anak autis yang memiliki kemampuan pre-akademik yang meliputi kemampuan mencocokkan bentuk, kemampuan mengidentifikasi bentuk dan gambar, kemampuan menirukan kata, kemampuan menyebutkan kata dan kemampuan menunjukkan benda konkrit
4. Anak autis kelas II SDLB yang memiliki kemampuan motorik halus yang masih perlu ditingkatkan

## **Prosedur**

Prosedur penelitian yang akan dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini, yaitu:

1. Tahap perencanaan  
Tahap perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan proses pelaksanaan tindakan pembelajaran mengenal anggota tubuh pada seorang anak autis kelas II SD Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain:
  - a. Melakukan diskusi dengan guru mengenai permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian,
  - b. Menentukan materi pembelajaran yang

akan disampaikan yaitu mengenal anggota tubuh,

- c. Menyusun RPP dengan materi mengenal anggota tubuh,
- d. Menyusun lembar observasi berupa daftar cocok (*check list*) dengan skor,
- e. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media *puzzle*,
- f. Menyusun instrumen evaluasi hasil belajar, yang berupa soal-soal tes,
- g. Menetapkan kompetensi dasar kemudian menentukan indikator pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar,
- h. Menetapkan kriteria keberhasilan tindakan yaitu sebesar 75% dengan nilai KKM sebesar 75,
- i. Mendiskusikan pengertian, pemahaman, dan langkah-langkah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh anak autis kepada guru kolaborator

## 2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan dua jam pembelajaran selama 60 menit. Pada tahap pelaksanaan tindakan materi pembelajaran yang diberikan sama yaitu materi anggota tubuh. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan secara kolaborasi yaitu guru melakukan tindakan sedangkan peneliti melakukan pengamatan.

## 3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang tidak sedang melakukan

tindakan. Pengamatan dilakukan ketika pemberian tindakan pembelajaran materi mengenal anggota tubuh menggunakan media *puzzle* pada seorang anak autis kelas II SD di Sekolah Luar Biasa Citra Mulia Mandiri. Kegiatan pengamatan ini dilakukan dengan mengamati partisipasi anak autis ketika mengikuti pembelajaran.

## 4. Refleksi

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali tindakan yang telah dilaksanakan antara peneliti dengan guru secara kolaborasi, sehingga peneliti mengetahui peningkatan kemampuan anak autis di Sekolah Luar Biasa Citra Mulia Mandiri dalam mengenal anggota tubuh melalui media *puzzle*. Peningkatan kemampuan anak autis diukur melalui tes tertulis dan tes perbuatan. Kegiatan refleksi yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

- a. Mendiskusikan hasil pengamatan pembelajaran mengenal anggota tubuh dengan menggunakan media *puzzle*,
- b. Membandingkan nilai *Pre Test* dengan nilai *Post Test* untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan anak autis dalam mengenal anggota tubuh,
- c. Mengamati dan mencatat faktor-faktor yang menghambat guru dan anak autis dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal anggota tubuh dengan media *puzzle*
- d. Merencanakan langkah kegiatan yang dilaksanakan selanjutnya pada siklus II.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes tertulis dan tes perbuatan serta pedoman observasi untuk mengamati partisipasi anak autis selama proses pembelajaran.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan deskriptif kuantitatif untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal anggota tubuh. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil perhitungan skor dalam pedoman observasi dan skor tes hasil belajar. Data-data yang telah terkumpul selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, sehingga dapat diketahui ketercapaian hasil belajar anak autis dalam mengenal anggota tubuh. Kedua data tersebut disajikan secara bersamaan dalam bentuk naratif. Untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal anggota tubuh melalui media *puzzle* pada anak autis yaitu dengan membandingkan hasil perolehan nilai sesudah tindakan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal, yaitu sebesar 75%, apabila nilai sesudah tindakan  $\geq$  dari Kriteria Ketuntasan Minimal, maka pelaksanaan tindakan penggunaan media *puzzle* pada anak autis dapat dikatakan berhasil.

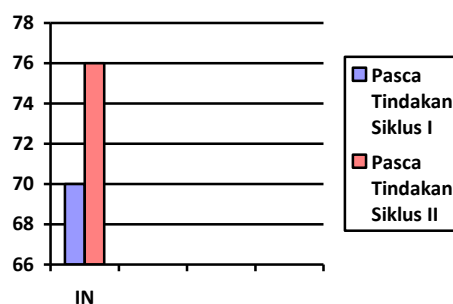
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas dilakukan selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

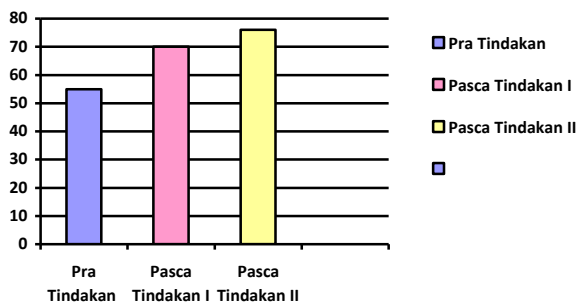
Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Melalui Media *Puzzle* Pada Anak Autis Siklus I dan Siklus II

No.	Subjek	Pra Tindakan		Pasca Tindakan I		Pasca Tindakan II		Peningkatan
		Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1.	IN	55	55	70	70	76	76	21%

Hasil pencapaian kemampuan mengenal anggota tubuh anak autis pada siklus I dan siklus II disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh melalui Media *Puzzle* Pada Anak Autis Siklus I dan Siklus II



Gambar 1. Grafik Rata-rata Peningkatan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh melalui Media *Puzzle* Pada Anak Autis Pra Tindakan, Pasca Tindakan Siklus I dan Pasca Tindakan Siklus II

Pembelajaran mengenal anggota tubuh merupakan salah satu sub tema materi pembelajaran tematik yang ada pada kurikulum

2013. Materi anggota tubuh merupakan bagian dari sub tema dari tema diri sendiri.

Pembelajaran mengenal anggota tubuh sangat perlu dipelajari untuk anak autis, karena dengan mengenal anggota tubuh anak autis akan mengenal konsep diri. Konsep diri yang dimaksud adalah konsep mengenai anggota tubuh.

Peneliti memilih dan menggunakan media *puzzle* dikarenakan oleh karakteristik belajar anak secara visual. Anak autis yang memiliki karakteristik belajar secara visual. Menurut Sussman (Frieda Mangunsong, 2014: 181), salah satu gaya belajar yang dominan pada diri individu autis yaitu *visual learner* yang berarti senang melihat-lihat buku, gambar, atau menonton televisi dan lebih mudah mencerna informasi yang dapat dilihat daripada hanya dapat didengar.

Peneliti memilih menggunakan media yang bersifat visual karena memiliki empat fungsi. Menurut Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad (2011: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: 1) fungsi atensi, 2) fungsi afektif, 3) fungsi kognitif, 4) fungsi kompensatoris. Media visual dikatakan memiliki fungsi atensi, karena media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian anak agar dapat berkonsentrasi saat pembelajaran. Media visual memiliki fungsi afektif, karena media pembelajaran berfungsi untuk memotivasi anak, sehingga anak merasa tertarik dan nyaman. Media visual memiliki fungsi kognitif, karena media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu anak memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui gambar. Sedangkan media visual memiliki fungsi kompensatoris,

karena media pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi anak yang lambat menerima dan memahami pembelajaran yang telah disampaikan melalui gambar. Menurut Andang Ismail (2006: 218), *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Gambar yang sudah dipecah menjadi beberapa bagian, jika dipasangkan akan membentuk pola sebuah bentuk atau gambar.

Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan (Yosfan Azwandi, 2007: 171). Sedangkan menurut Yayan (2012: 11), berdasarkan jenisnya media visual dibagi menjadi tiga yaitu media realia, media model, dan media grafis. Media *puzzle* termasuk ke dalam jenis media visual yaitu media grafis. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 20), media grafis dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar.

Media *puzzle* anggota tubuh berasal dari foto gambar tubuh anak Bentuk anggota tubuh yang dibuat pada media *puzzle* meliputi bagian rambut, mata, hidung, mulut, telinga, badan, tangan, dan kaki. Media *puzzle* anggota tubuh yang dibuat berukuran 48x33 cm, ketebalan 1 cm dengan bahan dasar kayu.

Berdasarkan permasalahan yang dialami, pasca tindakan siklus I anak belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan sebesar 75. Permasalahan lain yang muncul terkait gangguan emosi. Anak autis mengalami gangguan atau masalah dibidang emosi (Abdul Hadis, 2006: 46-48). Gangguan emosi yang dialami oleh anak

autis merupakan salah satu jenis gangguan perkembangan neurologis yang sangat kompleks/berat dalam kehidupan yang panjang. Menurut Yuwono (2012: 24), autis merupakan gangguan perkembangan neurobiologis yang sangat kompleks/berat dalam kehidupan yang panjang, yang meliputi gangguan pada aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi, dan bahasa, serta gangguan emosi, persepsi sensori bahkan pada aspek motoriknya.

Hasil observasi pasca tindakan siklus I, anak sudah berpartisipasi secara aktif. Secara keseluruhan subyek terlihat antusias menggunakan media *puzzle*. Siklus I subyek belum memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 75%, permasalahan terletak ketika siswa mengalami kesalahan memasang kepingan-kepingan *puzzle*. IN mengalami kesulitan memasukkan dan melepaskan kepingan-kepingan *puzzle*. Kondisi emosi IN yang tidak stabil membuat IN tidak sabar untuk segera menyelesaikan tugas serta kurangnya pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar subyek

Berdasarkan permasalahan yang muncul maka diperlukan perbaikan tindakan pada siklus II. Perbaikan tindakan pada siklus II bertujuan agar kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak autis mengalami peningkatan. Perbaikan tindakan yang dilakukan dengan memberikan soal-soal latihan secara rutin setelah tindakan, perbaikan media *puzzle* yang digunakan, memberikan pengertian kepada anak terkait arah kanan dan kiri, dan pemberian *reward* berupa pujian agar anak lebih termotivasi saat mengikuti pembelajaran mengenal anggota tubuh.

Perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan peningkatan. Anak autis

mampu memasangkan kata perut dengan gambar perut dan anak mampu menunjuk bagian leher dan pipi. Hasil skor partisipasi menunjukkan, anak autis lebih aktif mengikuti pembelajaran. Anak melakukan semua aspek partisipasi selama proses pembelajaran mengenal anggota tubuh. Selain itu, anak lebih tertarik mengikuti dan anak sudah memiliki inisiatif dan motivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil tes pasca tindakan siklus II, IN sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Kemampuan subyek IN meningkat dibandingkan dengan kemampuan awal dan tes pasca tindakan siklus I. Hasil pengamatan dan evaluasi pada siklus II dapat diketahui bahwa: a) pemberian soal latihan di setiap akhir pelaksanaan tindakan memudahkan IN mengerjakan soal, b) bimbingan belajar yang dilakukan guru terkait materi arah, memudahkan IN memasang kepingan-kepingan *puzzle* bagian telinga, tangan, kaki dan rambut sesuai dengan bentuknya, c) media *puzzle* yang sudah diperbaiki memudahkan IN memasang dan melepaskan kepingan-kepingan *puzzle*, d) pemberian instruksi berulang dari guru membuat kondisi emosi IN lebih stabil, e) pemberian pujian atau *reward*, dapat memotivasi IN untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak autis kelas II SD VII di Citra Mulia Mandiri. Peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh ditunjukkan dengan IN sudah mampu memasangkan nama dengan gambar perut, anak autis sudah mampu menunjukkan bagian leher dan pipi, anak autis lebih aktif saat mengikuti



pembelajaran mengenal anggota tubuh, anak autis sudah memiliki inisiatif dan motivasi untuk belajar mengenal anggota tubuh serta membuat kondisi emosi anak menjadi stabil.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh yang ditunjukkan adalah anak autis sudah mampu memasang nama dengan gambar perut, anak autis sudah mampu menunjukkan bagian leher dan pipi, anak autis lebih aktif saat mengikuti pembelajaran mengenal anggota tubuh, anak autis sudah memiliki inisiatif dan motivasi untuk belajar mengenal anggota tubuh serta membuat kondisi emosi anak menjadi stabil.
2. Ada peningkatan skor hasil tes pada pra tindakan, pasca tindakan I, dan pasca tindakan II. Skor yang diperoleh pada pra tindakan pada subyek IN yaitu 55, pasca tindakan siklus I subyek mendapat skor 70. Nilai subyek mengalami peningkatan sebesar 15%. Skor pasca tindakan II subyek mendapatkan skor sebesar 76. Peningkatan dari skor pra tindakan hingga tindakan II subyek IN yaitu 21%. Hasil pasca tindakan II sudah dapat melebihi KKM yang ditentukan yaitu sebesar 75% dengan nilai 75.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi guru

- a. Guru hendaknya lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang bersifat visual dan konkrit seperti halnya saat media *puzzle* digunakan untuk mengajarkan materi anggota tubuh.
- b. Guru hendaknya perlu melakukan bimbingan secara intensif dan berulang-ulang pada kegiatan pembelajaran terkait materi anggota tubuh

#### 2. Bagi Kepala sekolah

Kepala sekolah sebaiknya dapat menjadikan media *puzzle* anggota tubuh sebagai salah satu alternatif yang tepat dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh anak autis di sekolah dengan cara memfasilitasi guru dari segi keilmuan dan media sebagai pendukung.

#### 3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh melalui media *puzzle* pada anak autis kelas II SD dapat digunakan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh melalui media *puzzle* pada anak autis. Peneliti sebaiknya membuat media *puzzle* dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bahan dasar yang digunakan ringan sehingga mudah untuk dimanfaatkan oleh anak. Bahan yang dianjurkan berupa kayu yang ringan, plastik, kertas dan sebagainya.
- b. Bentuk dan ukuran tidak berbentuk tajam dan runcing. Ukuran besarnya media mempertimbangkan kemudahan dan keleluasaan anak untuk memanfaatkannya.

- c. Menggunakan bahan pewarna/cat yang mengandung zat yang tidak membahayakan anak. Anak autis sangat alergi terhadap zat-zat tertentu seperti cat yang mengandung timbal.
- d. Pemilihan jenis dan variasi warna sebaiknya tidak menggunakan warna yang menyolok dan banyak variasi. Karena mengakibatkan anak bingung, dan ada anak yang alergi atau tidak menyukai warna yang menyolok.
- e. Sederhana dan mudah dipahami dan dimanfaatkan oleh anak autis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Hadis. (2006). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Alfabeta.
- Andang, Ismail. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dina, Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja. Tanpa tahun. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia: Difa Pusbliser.

- Frieda, Mangunsong. (2014). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Depok: LPSP3 UI.
- Joko, Yuwono. (2012). *Memahami Anak Autistik*. Bandung: Alfabeta.
- Nana, Sudjana dan Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Ridwan, Abdullah. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- William, Christ., Wright, Barry. (2007). *How To Live with Autism and Asperger Syndrome*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Yayan. (2012). *Makalah Kajian Media Pembelajaran*  
<http://eprints.uny.ac.id/9432/12/12%20BAB%20II-08503247004.pdf>. Diunduh pada hari Rabu, 16 Maret 2016 pukul 20.35 WIB.
- Yozwan, Azwandi. (2005). *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Depdiknas.