

EFEKTIVITAS MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA AUTIS KELAS VI

EFFECTIVENESS OF DIORAMA MEDIA TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOME OF AN AUTISTIC CHILDREN OF 6th GRADE

Oleh: Ani Iswandari, Universitas Negeri Yogyakarta
aniiswandari.ai@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuasi eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research*). Subjek penelitian ini yaitu satu orang siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan yaitu A-B-A' yang meliputi fase *baseline* 1, fase intervensi, dan fase *baseline* 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan presentase skor rata-rata pada fase *baseline* 1 sebesar 56,6%, pada fase intervensi sebesar 95%, dan pada fase *baseline* 2 sebesar 93,3%. Perolehan presentase skor rata-rata pada fase *baseline* 2 yang lebih besar dibandingkan pada fase *baseline* 1 menunjukkan media diorama berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI. Hal ini juga diperkuat dengan perolehan presentase *overlap* yang rendah.

Kata Kunci: media diorama, hasil belajar IPA, siswa autis.

Abstract

This research aimed to examine the effectiveness of diorama media in improving the science learning outcome of an autistic student of 6th grade in special school of autism, Bina Anggita Yogyakarta. This research was a quasi-experimental with a single subject research design. The subject was an autistic student of 6th grade. The design of the research was A-B-A' which contained baseline 1, intervention and baseline 2. The result showed that diorama media is effective to improve the learning outcome of the subject. It was proved by the increase of the mean level score of the test from 56,6% in the baseline 1 phase to 95% in intervention phase and 93,3% in the baseline 2 phase. The mean score in baseline 2 was higher than baseline 1. Furthermore, it was supported by the low percentage of the overlap of the data.

Keywords: diorama media, science learning outcome, an autistic student.

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus digolongkan menjadi beberapa jenis berdasarkan hambatan yang dimiliki, salah satu yang sering dikenal yaitu anak autis.

Individuals with Disabilities Education Act (IDEA) mendefinisikan bahwa autis merupakan gangguan perkembangan yang mempengaruhi komunikasi baik verbal maupun non verbal, interaksi sosial dan umumnya dapat dideteksi sebelum anak berusia 3 tahun. Karakteristik lain yang sering dikaitkan dengan anak autis yaitu aktivitas berulang, gerakan *stereotip*, penolakan terhadap perubahan lingkungan atau perubahan dalam rutinitas sehari-hari dan tanggapan yang

luar biasa terhadap pengalaman sensori (Hallahan, et al., 2009: 425).

Centers for Disease Control and Prevention (CDC) dalam Christensen, et al. (2016: 1). melaporkan bahwa prevalensi anak autis di Amerika Serikat pada tahun 2012 sebesar 1: 68 atau sebesar 14,6% per 1000 anak. Hal tersebut bukan hanya terjadi di negara-negara maju seperti Inggris, Australia, Jerman dan Amerika, namun juga terjadi di negara berkembang seperti Indonesia. "Prevalensi anak autis di dunia saat ini mencapai 15-20 kasus per 10.000 anak atau berkisar 0,15-0,20%, jika angka kelahiran di Indonesia 6 juta per tahun maka jumlah penyandang autis di Indonesia bertambah

0,15% atau 6.900 anak per tahunnya” Pratiwi & Dieny (2014: 35).

Mengingat besarnya jumlah anak autis di Indonesia, maka dibutuhkan penanganan yang tepat bagi anak autis agar potensi yang dimiliki dapat berkembang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menyelenggarakan pendidikan bagi anak autis. Pendidikan bagi anak autis dikategorikan dalam pendidikan khusus, dimana dibutuhkan layanan khusus untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak autis. “Pelaksanaan pendidikan dan pengajaran bagi anak autistik tentu harus berdasarkan pada kurikulum pendidikan yang berorientasi pada kemampuan dan ketidakmampuan anak dengan memperhatikan deferensiasi masing-masing individu” Azwandi (2005: 156).

Karakteristik anak autis dapat dilihat dengan adanya hambatan pada komunikasi, interaksi sosial, pola perilaku berulang, minat, dan aktivitas. Hambatan yang dimiliki anak autis ini berdampak pada proses pembelajaran anak autis dan menjadi permasalahan yang perlu ditangani dengan baik, termasuk pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Pembelajaran IPA memberikan pengetahuan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan peserta didik mampu menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam. “Fokus program pengajaran IPA di Sekolah Dasar hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka dimana mereka hidup” Samatowa (2011: 2). Pembelajaran IPA bagi siswa autis sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan mengenai lingkungan sekitar dan seisinya sehingga siswa autis mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar kaitannya dengan pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa pada salah satu dimensi kompetensi lulusan siswa SDLB, siswa harus memiliki pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu atau kegiatan yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait dengan diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan Negara.

Kurikulum pembelajaran siswa autis dilaksanakan sesuai dengan kebijakan sekolah

serta materi yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa. Pembelajaran IPA kelas VI tingkat Sekolah Dasar (SD) di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 berpedoman pada Kurikulum 2013. Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar menurut Bloom (dalam Sudjana, 2005: 46) dibagi menjadi tiga bidang yaitu bidang kognitif, bidang afektif, dan bidang psikomotor. Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran IPA yang perlu dikuasai oleh siswa autis pada bidang kognitif yakni mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan manfaatnya serta makhluk hidup yang membahayakan. Jenis makhluk hidup di lingkungan sekitar yang perlu dipahami oleh siswa autis salah satunya adalah hewan.

Beraneka ragamnya hewan di lingkungan sekitar perlu digolongkan agar mudah dikenali, sehingga kita dapat memanfaatkan dan melestarikannya untuk menjaga keseimbangan lingkungan, karena bagaimanapun setiap makhluk hidup di muka bumi ini saling bergantung satu dengan yang lain (Koes H & Prabowo, 1998: 220). Materi ini penting diajarkan kepada siswa autis karena merupakan materi pembelajaran yang fungsional dimana siswa autis harus mampu melestarikan hewan-hewan menguntungkan yang ada di lingkungan sekitar sehingga dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan, selain itu siswa autis juga harus memahami hewan-hewan membahayakan di lingkungan sekitar sehingga siswa autis dapat menghindari untuk keselamatan diri.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta pada bulan Juli-September 2016, ditemukan hasil bahwa kemampuan pemahaman siswa pada materi hewan yang menguntungkan dan manfaatnya serta hewan yang membahayakan di lingkungan sekitar masih rendah dengan nilai yang diperoleh siswa yaitu 60. Kemampuan pemahaman siswa autis yang rendah ini mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai ketuntasan minimal (KKM). KKM yang diterapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPA untuk siswa autis kelas VI yaitu sebesar 77,87.

Masih terdapat nama hewan menguntungkan di lingkungan sekitar yang

belum mampu dipahami siswa. Siswa juga kesulitan dalam mengidentifikasi manfaat hewan menguntungkan yang ada lingkungan sekitar. Siswa autis belum mampu menyebutkan nama hewan menguntungkan di lingkungan sekitar beserta manfaat yang dihasilkan bagi manusia. Kesulitan lain yang dihadapi siswa yaitu masih terdapat nama hewan membahayakan di lingkungan sekitar yang belum mampu dipahami oleh siswa. Siswa juga belum mampu memahami cara penyebaran penyakit yang ditimbulkan hewan membahayakan di lingkungan sekitar dan belum memahami akibat yang ditimbulkan dari hewan membahayakan di lingkungan sekitar. Siswa hanya mampu menyebutkan beberapa nama hewan membahayakan di lingkungan sekitar.

Metode pembelajaran yang digunakan guru sudah beragam yaitu metode ceramah dan metode tanya jawab. Namun, siswa kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran siswa terlihat bosan dan sering mengalihkan perhatian, sehingga guru harus berulang kali mengondisikan siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, guru kelas mengungkapkan bahwa selama ini media yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu media gambar dan benda asli namun, pada materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan guru hanya menggunakan media gambar. Guru menempelkan gambar pada buku siswa lalu menjelaskan materi pembelajaran. Letak sekolah yang berada di perkotaan menyebabkan media benda asli tidak dapat digunakan karena sulit memvisualisasikan benda asli secara langsung. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan ini mengakibatkan konsentrasi dan minat siswa terbatas dalam menggunakan media pembelajaran.

Melihat permasalahan yang terjadi di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta maka diperlukan adanya suatu upaya agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu faktor yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa

sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi dan berlangsung lebih efisien" Meimulyani & Caryoto (2013: 34). "Siswa autis lebih memahami suatu materi dengan penjelasan yang bersifat konkret dari pada abstrak" Widajati & Alfinina (2013: 29). "Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa" Sanjaya (2008: 165). Media pembelajaran bagi siswa autis perlu diadaptasikan atau disesuaikan dengan kepentingan proses pembelajaran dengan tujuan untuk tercapainya pendidikan. Guna mengatasi kesulitan dalam memvisualisasikan benda asli, media dapat dibuat dengan memanipulasi benda asli menjadi benda tiruan yang dapat membantu siswa autis dalam memahami materi pembelajaran IPA.

Media yang dibuat dengan memanipulasi benda asli menjadi benda tiruan ini salah satunya adalah diorama. Diorama sebagai media pembelajaran dapat menghadirkan objek yang sebenarnya dalam bentuk 3 dimensi. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sanaky, 2013: 133). Lingkungan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu lingkungan sekitar rumah. Edgar Dale (dalam Sudjana, 2005: 107) mengemukakan bahwa tidak semua hal dapat dipelajari secara langsung maka banyak hal yang dipelajari melalui benda tiruan. Komponen yang digunakan dalam diorama merupakan benda-benda tiruan yang disusun dalam sebuah *setting* lingkungan sebenarnya sehingga siswa autis dapat memperoleh pengalaman semi konkret. Melalui penggunaan media diorama ini siswa dapat secara langsung melihat maupun memegang komponen benda tiruan yang disajikan dalam media diorama sehingga lebih banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Anisykurlillah Ika Murtiana pada tahun 2015 membuktikan bahwa media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. Namun, belum terdapat penggunaan media diorama pada pembelajaran IPA untuk siswa autis sehingga efektivitasnya belum diketahui. Oleh karena itu, penelitian ini akan menguji efektivitas media diorama terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina

Anggita Yogyakarta. Media diorama ini merupakan media yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan memodifikasi diorama yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen. Metode eksperimen mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih, dengan kata lain metode eksperimen bertujuan untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Peneliti dengan sengaja dan secara sistematis mengadakan perlakuan variabel (memanipulasi) dalam peristiwa alamiah, kemudian mengamati konsekuensi perlakuan tersebut (Sudjana & Ibrahim, 2004:19).

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data yang dimunculkan melalui tes hasil belajar IPA materi hewan yang menguntungkan dan manfaatnya serta hewan yang membahayakan, bukan dari data hasil belajar yang sudah tersedia di sekolah. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen karena peneliti akan menguji efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan penelitian dengan subyek tunggal. Desain SSR memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian (Rosnow dan Rosenthal dalam Sunanto, dkk, 2006: 41). Pendekatan penelitian subyek tunggal yang dilakukan oleh peneliti dimulai dengan melakukan pengukuran penguasaan materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan terhadap subyek pada kondisi sebelum diberikan perlakuan (*baseline 1*), pengukuran pada saat diberikan perlakuan (intervensi) dan pengukuran setelah diberikan perlakuan (*baseline 2*). Hal ini dimaksudkan untuk mencari hubungan fungsional antara penerapan media diorama dan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta.

Desain SSR yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain A-B-A'. Desain A-B-A' menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat (Sunanto, dkk, 2006:44). A merupakan kondisi pengukuran awal sebelum subyek diberikan perlakuan. B merupakan perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada subyek setelah diperoleh hasil pengukuran yang stabil pada kondisi *baseline*. A' merupakan pengukuran kembali *baseline* kedua tanpa diberikan perlakuan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta yang beralamat di Dusun Kanoman, Tegal Pasar, Desa Banguntapan, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret di kelas VI tahun ajaran 2016/2017.

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah satu orang siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar sebagai teknik pengumpulan data. Ranah hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif meliputi, aspek pengetahuan (*knowledge*) dan pemahaman (*Comprehention*). Kisi-kisi instrumen evaluasi diambil dari indikator dalam pembelajaran IPA kelas VI SDLB autis yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Indikator yang digunakan dalam tes terdiri dari 1) menyebutkan 5 macam nama hewan yang menguntungkan di lingkungan sekitar yaitu ayam, bebek, sapi, kambing, dan kuda, 2) mengidentifikasi bagian-bagian tubuh yang khas pada ayam, bebek, sapi, kambing, dan kuda, 3) menyimpulkan manfaat ayam, bebek, sapi, kambing, dan kuda dalam kehidupan sehari-hari, 4) menyebutkan 4 macam nama hewan yang dapat menyebabkan penyakit di lingkungan sekitar yaitu lalat, nyamuk, tikus dan kecoa, 5) mengidentifikasi cara penyebaran penyakit pada hewan yang membahayakan di lingkungan sekitar yaitu lalat, nyamuk, tikus dan kecoa, 6) menyimpulkan akibat yang ditimbulkan oleh

lalat, nyamuk, tikus dan kecoa bagi kesehatan tubuh. Adapun cara penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan persen (Purwanto, 2013:102) yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan
 R : Skor mentah yang diperoleh siswa
 SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
 100 : Bilangan tetap

Nilai tes hasil belajar yang sudah didapat dalam bentuk persen kemudian diukur tingkat keberhasilannya. Tingkatan keberhasilan belajar siswa menurut (Purwanto, 2013: 103) dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Skor dan Kategori Keberhasilan Tes Hasil Belajar IPA Ranah Kognitif Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan.

Presentase Skor	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas ahli yaitu guru kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta yaitu Ibu Mursilah S.Pd.I.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian *Single Subject Research* (SSR) ini menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi dilakukan dengan menganalisis kondisi pada setiap fase penelitian yaitu pada kondisi *baseline 1*, *intervensi*, dan *baseline 2*. Komponen yang dianalisis dalam kondisi ini berupa analisis panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, serta perubahan level. Analisis antar kondisi dilakukan dengan membandingkan kondisi satu fase dengan fase

lainnya. Sementara komponen yang perlu dianalisis pada analisis antar kondisi yaitu jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan kecenderungan stabilitas, perubahan level, dan presentase data yang *overlap*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Fase *Baseline 1*

Pengambilan data *baseline 1* merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan awal subjek sebelum diberikan intervensi. Data *baseline 1* diperoleh dari hasil tes kemampuan kognitif pada materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan yang diberikan kepada subjek. Pengambilan data *baseline 1* dilakukan sebanyak 3 sesi dimana setiap harinya dilakukan satu kali sesi tes. Subjek diberikan waktu 30 menit untuk mengerjakan soal tes. Jenis tes yang digunakan yaitu tes tertulis sebanyak 20 item soal. Instrumen tes terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Instrumen tes yang digunakan pada setiap sesi dibuat tidak sama persis namun, tetap berdasarkan kisi-kisi yang sama. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari penghafalan jawaban oleh siswa.

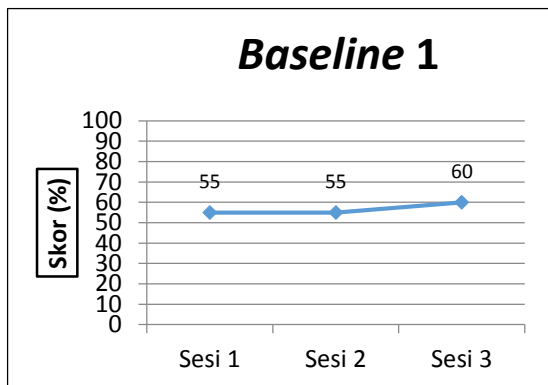
Adapun hasil yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1* mengenai kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan dapat disajikan dalam tabel *display* data berikut ini:

Tabel 2. Data Hasil *Baseline 1* Kemampuan Kognitif Subjek Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan

No.	Sesi	Skor	Ketercapaian	Kategori
1.	Sesi 1	11	55%	Kurang
2.	Sesi 2	11	55%	Kurang
3.	Sesi 3	12	60%	Cukup
Rata-rata		11,3	56,6%	Kurang

Berdasarkan hasil tes pada fase *baseline 1* dapat dipaparkan bahwa skor kemampuan awal yang diperoleh subjek pada sesi pertama yaitu 55% masuk ke dalam kategori kurang. Sesi kedua subjek memperoleh skor 55% masuk ke dalam kategori kurang dan pada sesi ketiga

subjek memperoleh skor 60% masuk ke dalam kategori cukup. Skor rata-rata yang diperoleh subjek pada *baseline* 1 yakni 56,6% masuk ke dalam kategori kurang. Pengambilan data pada fase *baseline* 1 dihentikan pada sesi ketiga karena skor yang diperoleh subjek telah stabil.



Gambar 1. Grafik Polygon Data Hasil *Baseline* 1 Kemampuan Kognitif Subjek Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan

Keterangan Grafik:

- Garis vertikal memuat presentase skor yang diperoleh subjek dalam mengerjakan soal tes kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan.
- Garis horisontal menggambarkan banyaknya sesi tes yang dilaksanakan pada fase *baseline* 1.

Grafik di atas menunjukkan bahwa tes pada fase *baseline* 1 dilaksanakan selama 3 sesi dengan perolehan skor tes sesi pertama adalah 55%, sesi kedua subjek mendapatkan skor tetap yaitu 55% dan pada sesi ketiga perolehan skor subjek meningkat 5% menjadi 60%.

2. Deskripsi Fase Intervensi

Intervensi yang dilakukan adalah penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan. Tujuan pemberian intervensi ini adalah untuk menguji efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autisme kelas VI di Sekolah Khusus Autism Bina Anggita Yogyakarta. Pemberian intervensi dilaksanakan sebanyak 7 sesi dimana setiap sesi terdapat dua pertemuan. Materi yang disampaikan pada pertemuan pertama yaitu materi hewan menguntungkan dan materi yang disampaikan pada pertemuan

kedua yaitu materi hewan membahayakan. Alokasi waktu yang digunakan pada setiap pertemuan yaitu 35 menit. Setiap satu sesi pemberian intervensi selesai maka dilakukan evaluasi kepada subjek berupa tes tertulis untuk mengetahui kemampuan kognitif subjek dalam memahami materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan. Subjek diberikan waktu 30 menit untuk mengerjakan soal tes. Pemberian intervensi ini dilakukan dengan beberapa langkah yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

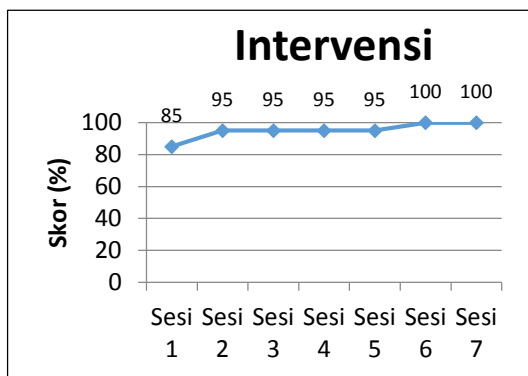
Adapun hasil yang diperoleh subjek selama intervensi mengenai kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan dapat disajikan dalam tabel *display* data di bawah ini:

Tabel 3. Data Hasil Intervensi Kemampuan Kognitif Subjek Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan

No.	Sesi	Skor	Ketercapaian	Kategori
1.	Sesi 1	17	85%	Baik
2.	Sesi 2	19	95%	Sangat Baik
3.	Sesi 3	19	95%	Sangat Baik
4.	Sesi 4	19	95%	Sangat Baik
5.	Sesi 5	19	95%	Sangat Baik
6.	Sesi 6	20	100%	Sangat Baik
7.	Sesi 7	20	100%	Sangat Baik
Rata-rata		19	95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tes selama pemberian intervensi pada Tabel 6. dapat dipaparkan bahwa skor yang diperoleh subjek pada sesi 1 yaitu 85% masuk ke dalam kategori baik. Sesi 2 hingga sesi 5 subjek memperoleh skor 95% masuk ke dalam kategori sangat baik dan pada sesi 6 hingga 7 subjek memperoleh skor 100% masuk ke dalam kategori sangat baik. Skor rata-rata yang diperoleh subjek selama intervensi yakni 95% masuk ke dalam kategori sangat baik. Pemberian intervensi dihentikan pada sesi

ketujuh karena skor yang diperoleh subjek telah stabil.



Gambar 2. Grafik Polygon Data Hasil Intervensi Kemampuan Kognitif Subjek Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan

Keterangan Grafik:

- Garis vertikal memuat presentase skor yang diperoleh subjek dalam mengerjakan soal tes kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan.
- Garis horisontal menggambarkan banyaknya sesi tes yang dilaksanakan selama pemberian intervensi.

Grafik di atas menunjukkan bahwa tes dilaksanakan selama 7 sesi dengan perolehan skor tes sesi pertama adalah 85%, sesi kedua perolehan skor subjek meningkat 10% menjadi 95%, sesi ketiga hingga sesi kelima subjek memperoleh skor tetap yakni 95%. Sesi keenam perolehan skor subjek meningkat 5% menjadi 100% dan pada sesi ketujuh subjek memperoleh skor tetap yakni 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh subjek selama pemberian intervensi, dapat diketahui bahwa skor terendah diperoleh subjek pada sesi pertama. Hal tersebut dikarenakan pemberian intervensi baru dilaksanakan satu kali sehingga subjek masih melakukan penyesuaian dengan media pembelajaran yang digunakan. Skor tertinggi diperoleh subjek pada sesi 6 dan sesi 7 yang mana subjek sudah mulai terbiasa menerima materi pembelajaran IPA menggunakan media diorama saat pemberian intervensi.

3. Deskripsi Fase Baseline 2

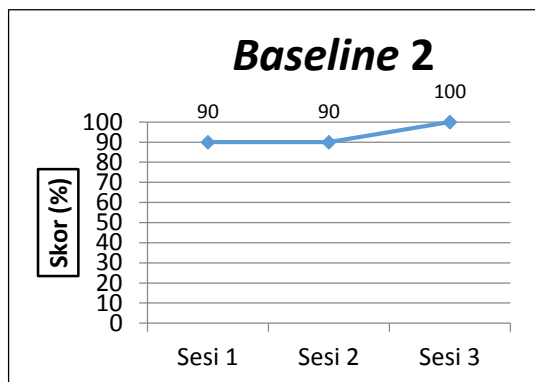
Data *baseline 2* diperoleh dari hasil tes kemampuan kognitif pada materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media diorama.

Pengambilan data *baseline 2* dilakukan sebanyak 3 sesi dimana setiap harinya dilakukan satu kali sesi tes. Instrumen soal yang digunakan pada *baseline 2* ini sama dengan instrumen yang diberikan pada *baseline 1* dan intervensi. Subjek diberikan waktu 30 menit untuk mengerjakan soal tes. Jenis tes yang digunakan yaitu tes tertulis sebanyak 20 item soal. Instrumen tes terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Instrumen tes yang digunakan pada setiap sesi dibuat tidak sama persis namun, tetap berdasarkan kisi-kisi yang sama. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari penghafalan jawaban oleh siswa. Data hasil tes yang diperoleh subjek pada *baseline 2* mengenai kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan dapat dipaparkan dalam tabel *display* data berikut ini:

Tabel 4. Data Hasil *Baseline 2* Kemampuan Kognitif Subjek Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan

No.	Sesi	Skor	Ketercapaian	Kategori
1.	Sesi 1	18	90%	Sangat Baik
2.	Sesi 2	18	90%	Sangat Baik
3.	Sesi 3	20	100%	Sangat Baik
Rata-rata		11,3	93,3%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh subjek setelah mendapatkan intervensi dengan menggunakan media diorama pada pembelajaran IPA materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan dapat dipaparkan bahwa pada sesi pertama, subjek memperoleh skor 18 masuk ke dalam kategori sangat baik, pada sesi kedua subjek memperoleh skor tetap yakni 18 masuk ke dalam kategori sangat baik, dan pada sesi ketiga skor yang didapatkan subjek naik menjadi 20 masuk ke dalam kategori sangat baik. Pelaksanaan tes *baseline 2* dihentikan pada sesi ketiga karena data yang diperoleh sudah stabil.



Gambar 3. Grafik Polygon Data Hasil *Baseline 2* Kemampuan Kognitif Subjek Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan.

Keterangan Grafik:

- Garis vertikal memuat presentase skor yang diperoleh subjek dalam mengerjakan soal tes kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan.
- Garis horisontal menggambarkan banyaknya sesi tes yang dilaksanakan pada *baseline 2*.

Grafik di atas menunjukkan bahwa tes dilaksanakan selama 3 sesi dengan perolehan skor tes sesi pertama adalah 90%. Sesi kedua subjek memperoleh skor tetap yaitu 90%. Skor yang diperoleh subjek pada sesi ketiga meningkat 10% menjadi 100%.

Hasil belajar IPA subjek pada kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan dari fase *baseline 1*, intervensi, dan *baseline 2* mengalami perubahan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil tes yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1*, intervensi, dan *baseline 2*. Adapun presentase skor yang diperoleh subjek dapat ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Akumulasi Data Hasil Tes Kemampuan Kognitif Subjek Materi Hewan Menguntungkan dan Manfaatnya serta Hewan Membahayakan pada Fase *Baseline 1*, Intervensi, dan *Baseline 2*.

Perilaku Sasaran (Target Behavior)	Sesi	Presentase Skor		
		Baseline 1 (A)	Intervensi (B)	Baseline 2 (A')
Kemampuan kognitif pembelajaran IPA materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan di lingkungan sekitar	1	55%	85%	90%
	2	55%	95%	90%
	3	60%	95%	100%
	4	-	95%	-
	5	-	95%	-
	6	-	100%	-
	7	-	100%	-
Rata-Rata		56,6%	95%	93,3%

Berdasarkan Tabel 5. dapat diketahui bahwa skor rata-rata yang diperoleh subjek selama intervensi lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata fase *baseline 1*. Skor rata-rata yang diperoleh subjek selama intervensi lebih tinggi dibandingkan fase *baseline 2*. Hal ini dikarenakan pada fase *baseline 2* subjek sudah tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media diorama. Skor rata-rata yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1* ke fase *baseline 2* mengalami peningkatan positif.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian. Data hasil penelitian ini diperoleh dari tes kemampuan kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan yang diberikan kepada subjek. Analisis data dalam penelitian *Single Subject Research* (SSR) ini menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi dilakukan dengan menganalisis kondisi pada setiap fase penelitian yaitu pada kondisi *baseline 1*, intervensi, dan *baseline 2*. Komponen yang dianalisis dalam kondisi ini berupa analisis panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, serta perubahan level. Analisis antar kondisi

dilakukan dengan membandingkan kondisi satu fase dengan fase lainnya. Sementara komponen yang perlu dianalisis pada analisis antar kondisi yaitu jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan kecenderungan stabilitas, perubahan level, dan presentase data yang *overlap*.

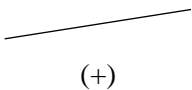
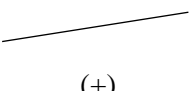
Tujuan analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan melihat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan oleh peneliti pada fase intervensi.

1. Analisis Dalam Kondisi

a. Analisis Dalam Kondisi *Baseline 1 (A)*

Analisis dalam kondisi fase *baseline 1* yaitu panjang kondisi yang dilakukan adalah 3. Tes yang dilaksanakan pada fase *baseline 1* sebanyak 3 sesi sehingga diperoleh sebanyak 3 data. Jumlah sesi pada *baseline 1* ini didasarkan pada tingkat kestabilan data dimana telah diperoleh kestabilan data pada sesi ketiga. Berdasarkan garis kecenderungan arah, hasil estimasi kecenderungan arah meningkat selama fase *baseline 1*. Kecenderungan stabilitas data yang diperoleh yaitu stabil dengan presentase stabilitas 100%. Jejak data pada fase *baseline 1* ini cenderung menaik. Level stabilitas dan rentang fase *baseline 1* stabil dengan rentang data yang diperoleh yaitu 55%-60%. Perubahan level pada fase ini yaitu +5% (membaik). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan data yang positif pada sesi pertama ke sesi ketiga sebesar 5%. Meskipun mengalami perubahan skor yang positif namun, rata-rata skor yang diperoleh pada kondisi *baseline 1* ini masuk ke dalam kategori kurang sehingga perlu untuk segera diberikan intervensi. Adapun hasil analisis data dalam kondisi *baseline 1* dapat dirangkum dalam tabel berikut ini:

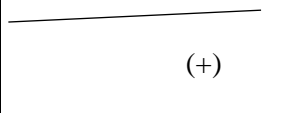
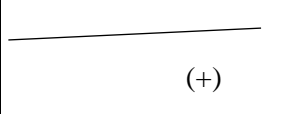
Tabel 6. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Fase *Baseline 1 (A)*.

Kondisi	<i>Baseline 1 (A)</i>
1. Panjang Kondisi	3
2. Estimasi Kecenderungan Arah	
3. Kecenderungan Stabilitas Data	Stabil (100%)
4. Jejak Data	
5. Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (55% - 60%)
6. Perubahan Level	60% - 55% +5%

b. Analisis Dalam Kondisi Fase Intervensi (B)

Analisis dalam kondisi pada fase intervensi yaitu panjang kondisi yang dilakukan pada fase ini adalah 7. Pemberian intervensi dilakukan selama 7 sesi sehingga diperoleh data sebanyak 7 data. Banyaknya sesi yang diberikan pada fase intervensi ini didasarkan pada tingkat kestabilan data dimana telah diperoleh kestabilan data pada sesi ketujuh. Hasil estimasi kecenderungan arah meningkat selama fase intervensi. Kecenderungan stabilitas data yang diperoleh yaitu stabil dengan presentase stabilitas 85,7%. Jejak data pada fase intervensi ini cenderung menaik. Level stabilitas dan rentang fase intervensi stabil dengan rentang data yang diperoleh yaitu 85%-100%. Perubahan level pada fase intervensi ini yaitu +15% (membaik). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan data yang positif pada sesi pertama ke sesi ketujuh sebesar 15%. Adapun hasil analisis data dalam kondisi intervensi dapat dirangkum dalam tabel di berikut ini:

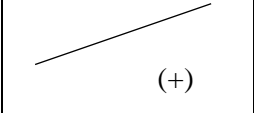
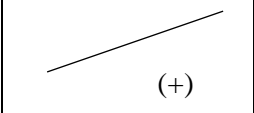
Tabel 7. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Fase Intervensi (B).

Kondisi	Intervensi(B)
1. Panjang Kondisi	7
2. Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)
3. Kecenderungan Stabilitas Data	Stabil (85,7%)
4. Jejak Data	 (+)
5. Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (85% - 100%)
6. Perubahan Level	100% - 85% +15%

c. Analisis Dalam Kondisi *Baseline 2 (A')*

Panjang kondisi yang dilakukan dalam fase *baseline 2* yaitu 3. Tes yang dilaksanakan pada fase *baseline 2* yakni sebanyak 3 sesi sehingga diperoleh sebanyak 3 data. Jumlah sesi yang diberikan pada fase *baseline 2* ini didasarkan pada tingkat kestabilan data dimana telah diperoleh kestabilan data pada sesi ketujuh. Berdasarkan garis kecenderungan arah, Hasil estimasi kecenderungan arah meningkat selama fase *baseline 2*. Kecenderungan stabilitas data yang diperoleh yaitu stabil dengan presentase stabilitas 100%. Jejak data pada fase *baseline 2* ini cenderung menaik. Level stabilitas dan rentang pada fase ini stabil dengan rentang data yang diperoleh yaitu 90%-100%. Perubahan level pada fase *baseline 2* ini yaitu +10% (membaik). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan data yang positif pada sesi pertama ke sesi ketiga sebesar 10%. Adapun hasil analisis data dalam kondisi *baseline 2* dapat dirangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 8. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Fase *Baseline 2 (A')*.

Kondisi	<i>Baseline 2 (A')</i>
1. Panjang Kondisi	3
2. Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)
3. Kecenderungan Stabilitas Data	Stabil (100%)
4. Jejak Data	 (+)
5. Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (90% - 100%)
6. Perubahan Level	100% - 90% +10%

2. Analisis Antar Kondisi

a. Variabel yang Diubah

Jumlah variabel yang diubah pada kondisi *baseline 1 (A)* ke intervensi (B), intervensi (B) ke *baseline 2 (A')*, dan *baseline 1 (A)* ke *baseline 2 (A')* adalah 1 artinya analisis ditekankan pada pengaruh intervensi terhadap satu perilaku sasaran. Sasaran (*target behavior*) dalam pemberian intervensi ini yaitu hasil belajar IPA ranah kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan.

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Perubahan kecenderungan arah antara kondisi *baseline 1* dan intervensi yaitu menaik ke menaik dengan efek perubahan positif (+) yang berarti bahwa kondisi kembali meningkat ketika dilakukan intervensi. Kondisi antara intervensi dan *baseline 2* juga menaik ke menaik dengan efek perubahan positif (+) yang artinya kondisi kembali menaik setelah pemberian intervensi.

c. Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perubahan kecenderungan stabilitas antara *baseline 1 (A)* dengan intervensi (B), intervensi (B) dengan *baseline 2 (A')* yaitu stabil ke stabil.

d. Perubahan Level Data

Perubahan level data dari sesi terakhir fase *baseline 1* ke sesi pertama fase intervensi yaitu sebesar 25%. Perubahan tersebut menunjukkan makna yang membaik maka diberikan tanda (+) sehingga menjadi +25%. Perubahan level data sesi terakhir intervensi ke sesi pertama *baseline 2* yakni sebesar 10%. Perubahan tersebut mengalami penurunan namun, rata-rata skor yang diperoleh pada fase *baseline 2* setelah diberikan intervensi tetap lebih besar dibandingkan pada fase *baseline 1* sehingga perubahan 10% tersebut menunjukkan makna yang membaik meskipun mengalami penurunan. Perubahan level data pada fase intervensi ke *baseline 2* diberikan tanda (+) sehingga menjadi +10%.

e. Data Tumpang Tindih (*Overlap*)

Data tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kondisi tersebut. Jika data pada kondisi suatu fase lebih dari 90% tumpang tindih terhadap fase lain maka pengaruh pemberian intervensi terhadap *target behavior* tidak dapat diyakinkan. Tidak terdapat data antara *baseline 1* (A) dan intervensi (B) yang *overlap* dengan presentase *overlap* 0%. Data antara intervensi (B) dengan *baseline 2* (A') terdapat data yang *overlap* sebesar 33,3%.

Berdasarkan hasil analisis dalam dan antar kondisi yang telah diuraikan di atas maka dapat diketahui bahwa presentase skor rata-rata yang diperoleh subjek pada fase *baseline 2* lebih besar dibandingkan presentase skor rata-rata yang diperoleh pada fase *baseline 1*. Presentase skor rata-rata yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1* adalah 56,6% dan presentase skor rata-rata yang diperoleh subjek pada fase *baseline 2* yakni 93,3%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi (*baseline 2*) hasil belajar IPA ranah kognitif subjek mengalami perubahan positif. Pencapaian presentase *overlap* antar kondisi yang rendah semakin membuktikan bahwa pemberian intervensi menggunakan media diorama berpengaruh terhadap *target behavior*.

Sesuai dengan kriteria efektivitas yang telah diterapkan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA ranah kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan. Kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti telah terbukti yakni media

diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autisme kelas VI di Sekolah Khusus Autisme Bina Anggita Yogyakarta.

Pembahasan

Subjek dalam penelitian ini merupakan anak autisme yang duduk di kelas VI jenjang SDLB. Anak autisme merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi dengan lingkungan, perilaku dan adanya keterlambatan pada bidang akademis (Pamuji, 2007: 2). Selaras dengan definisi tersebut, subjek dalam penelitian ini juga mengalami hambatan pada aspek perilaku, komunikasi, interaksi sosial dan subjek juga mengalami hambatan dalam bidang akademis. Subjek kesulitan memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Hal ini selaras dengan pendapat Widajati dan Alfinina (2013: 29) bahwa siswa autisme lebih memahami suatu materi dengan penjelasan yang bersifat konkret daripada abstrak.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan dalam memvisualisasikan benda asli maka dibuat media pembelajaran dengan memanipulasi benda asli menjadi benda tiruan yang dapat membantu siswa autisme dalam memahami materi pembelajaran IPA sebagaimana yang diungkapkan Edgar Dale (dalam Sudjana, 2005: 107) bahwa tidak semua hal dapat dipelajari secara langsung maka banyak hal yang dipelajari melalui benda tiruan. Pada penelitian ini dibuat media diorama dengan memanipulasi benda asli menjadi benda tiruan. Perlakuan yang diberikan pada penelitian ini berupa penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar subjek pada materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autisme kelas VI di Sekolah Khusus Autisme Bina Anggita Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA ranah kognitif materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan. Hal ini berarti media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autisme kelas VI di Sekolah Khusus Autisme Bina Anggita

Yogyakarta. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanaky (2013: 7) bahwa media pembelajaran berfungsi membuat duplikasi dari objek sebenarnya dan membuat konsep abstrak ke konsep konkret sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keunggulan media diorama sebagai media tiruan sudah sesuai dengan keterbatasan kemampuan siswa autis. Siswa autis memiliki pola pikir konkret sehingga sarana pembelajaran yang digunakan juga harus bersifat konkret (Azwardi, 2007: 172). Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa (Sanjaya, 2008: 165). Pengalaman yang diperoleh subjek dari penggunaan media diorama dalam pembelajaran yaitu pengalaman semi konkret. Diorama sebagai media pembelajaran dapat menghadirkan obyek yang sebenarnya dalam bentuk 3 dimensi. Sebagaimana pendapat Sanaky (2013: 133) bahwa diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Media diorama dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti dengan menyesuaikan materi dan karakteristik subjek. Media yang digunakan terdiri dari 3 buah diorama yakni 2 buah media diorama yang memuat materi hewan menguntungkan di lingkungan sekitar dan 1 buah media diorama yang memuat materi hewan membahayakan di lingkungan sekitar. Media diorama yang digunakan dalam penelitian ini dibuat dengan menyesuaikan karakteristik subjek yang lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran apabila subjek dapat melihat dan memegang secara langsung. Oleh karena itu, beberapa komponen media diorama diberikan magnet/perekat sehingga si subjek dapat melepaskan komponen tersebut. Guna menarik perhatian subjek sebelum memulai pemberian intervensi, subjek dapat diminta untuk menyusun komponen diorama. Hal ini dapat memudahkan guru untuk mengkondisikan subjek. Komponen materi ditampilkan pada latar depan dengan bentuk 3 dimensi dan pada bagian latar belakang berupa gambar yang selaras dengan materi yang digunakan pada latar depan. Hal ini selaras dengan pendapat Smaldino et.al. (2014: 305) bahwa pada bagian latar depan diorama biasanya berupa sebuah lanskap dengan model-model masyarakat, hewan, kendaraan, perlengkapan, atau bangunan sedangkan pada latar belakang

alamiah dapat berupa foto, gambar, atau lukisan.

Kefeektifan media diorama ini juga didukung adanya *prompt* yang diberikan oleh peneliti. Hal ini dilakukan karena siswa autis membutuhkan adanya *prompt* dalam pembelajaran untuk mendapatkan respon dengan benar. Selaras dengan pendapat Sukinah (2005: 133) bahwa *prompt* merupakan bantuan/arahan/dorongan/bimbingan yang diberikan untuk membantu anak menghasilkan/melaksanakan respon dengan benar. Peneliti memberikan *prompt* pada saat melaksanakan tes kepada subjek pada semua kondisi. *Prompt* yang diberikan berupa *prompt* fisik dan verbal. *Prompt* fisik diberikan hanya saat pelaksanaan tes *baseline* 1 sesi 1 karena subjek sempat melakukan *echolalia* pada salah satu kata yang terdapat pada soal. *Prompt* verbal dilakukan karena tidak semua soal dapat dijawab langsung oleh subjek, subjek hanya diam maupun mengalihkan perhatian setelah selesai menjawab soal. *Prompt* verbal yang diberikan yakni berupa pengulangan pertanyaan secara lisan oleh peneliti hingga subjek mampu menjawab pertanyaan pada lembar soal. Peneliti juga memberikan *prompt* kepada subjek ketika melakukan tanya-jawab secara lisan pada saat pembelajaran tentang materi hewan menguntungkan dan manfaatnya serta hewan membahayakan. *Prompt* diberikan apabila subjek kesulitan menjawab pertanyaan peneliti. Tujuan pemberian *prompt* ini yaitu agar subjek memberikan respon dengan benar. *Prompt* yang diberikan berupa *prompt* fisik dan *prompt* verbal. *Prompt* verbal yakni bantuan yang diberikan peneliti secara lisan dan *prompt* fisik yakni bantuan dengan menggerakkan tangan subjek ke arah jawaban yang dimaksud pada diorama. Peneliti memberikan *reward* berupa “tos” maupun kalimat pujian apabila subjek mampu menjawab pertanyaan peneliti dengan benar. Hal ini sesuai dengan pendapat Prawira (2016: 349) bahwa *reward* dapat digunakan oleh guru untuk mendorong atau memotivasi siswa lebih giat belajar. Berdasarkan pendapat ahli dan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA dapat memberikan pengalaman semi konkret sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan presentase skor rata-rata pada fase *baseline 2* lebih besar dibandingkan perolehan presentase skor rata-rata pada fase *baseline 1*. Presentase skor rata-rata yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1* yakni 56,6% dan presentase skor rata-rata yang diperoleh subjek pada fase *baseline 2* yakni 93,3%. Hal ini juga diperkuat dengan perolehan presentase *overlap* yang rendah. Tidak terdapat data antara fase *baseline 1* (A) dan fase intervensi (B) yang *overlap* dengan presentase *overlap* 0%. Data antara fase intervensi (B) dengan fase *baseline 2* (A') terdapat data yang *overlap* sebesar 33,3%. Perolehan presentase *overlap* yang rendah menunjukkan adanya pengaruh positif media diorama terhadap hasil belajar IPA subjek. Keefektifan media diorama ini juga didukung adanya *prompt* yang diberikan kepada subjek berupa *prompt* fisik dan *prompt* verbal.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menjadikan media diorama sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis. Guru juga diharapkan dapat menggunakan media diorama pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan materi dan karakteristik siswa.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu informasi yang dapat dipertimbangkan dalam penyusunan kurikulum sekolah sehingga diharapkan sekolah dapat mengaplikasikan dan memberikan layanan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Keterbatasan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat ketika peneliti selanjutnya ingin melanjutkan penelitian pada lingkup yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwandi, Y. (2005). *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Christensen, D.L, et al. (2016). Prevalence and Characteristics of Autism Spectrum Disorder Among Children Aged 8 Years: Autism and Developmental Disabilities Monitoring Network, 11 Sites, United States, 2012. *MMWR Surveill Summ* {2016;65 (No. SS-3)(No. SS-3)}. Hlm. 1–23.
- Hallahan, D.P., Kauffman, J.M. & Pullen, P.C. (2009). *Exceptional Learners: an Introduction to Special Education*. United States: Pearson.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Koes H, S. & Prabowo. (1998). *Konsep-Konsep Dasar IPA*. Jakarta: Depdikbud.
- Meimulyani, Y. & Caryoto. (2013). *Media Pembelajaran Adaktif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.
- Murtiana, A.I. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pamuji. (2007). *Model Terapi Terpadu bagi Anak Autisme*. Jakarta: Depdiknas.

- Pratiwi, R.A. & Dieny, F.F. (2014). Hubungan Skor Frekuensi Diet Bebas Gluten Bebas Casein dengan Skor Perilaku Autis. *Journal of Nutrition College Volume 3 Nomor 1*. Hlm. 34-42.
- Prawira, P.A. (2016). *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L. & Russel, J.D. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning*. Penerjemah: Arif Rahman. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N & Ibrahim. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukinah. (2005). Penatalaksanaan Perilaku Anak Autisme dengan Metode Applied Behavioral Analysis. *Jurnal Pendidikan Khusus Volume 1 Nomor 2*. ISSN 1858-0998.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Widajati, W. & Alfinina, B. (2013). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Anak Autis. *Jurnal*