

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukakan oleh seseorang, atau kelompok dengan tujuan untuk mengubah prilaku serta meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik sehingga dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Proses pembelajaran sebagai usaha sadar dalam menyiapkan peserta didik untuk menghadapi masa yang akan datang. Proses pembelajaran biasanya dilaksanakan di dalam kelas, dalam kegiatan tersebut terdapat intraksi antara pendidik dan peserta didik.

Intraksi antara pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran tidak lepas dari hubungan timbal balik dua arah yaitu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang saling mempengaruhi sehingga terjadi reaksi antara kedua belah pihak. Sumantri & Yatimah (2017: 1.32) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia baik dalam bentuk formal maupun informal. Pendidikan dalam bentuk formal adalah pengajaran, yakni proses transfer pengetahuan atau usaha mengembangkan dan mengeluarkan potensi intelektualitas dari dalam diri manusia.

Selanjutnya Hidayat & Abdillah (2019: 24) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa

kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Senada dengan penjelasan di atas sebagaimana dikemukakan Yusuf (2018: 9) bahwa pendidikan merupakan usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin. Dari berbagai definisi pendidikan tersebut, dapat dilihat bahwa pendidikan berupaya mengarahkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal agar terwujud kepribadian yang lebih baik untuk dirinya dimasa depan. Harapan terhadap dunia pendidikan sangat besar untuk mengembangkan kemampuan peserta didik serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat dalam rangka upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional sesuai dengan Undang-Undang. Berdasarkan hal tersebut dan merujuk pada Bab III pasal 5, pasal 6 dan pasal 8 bahwa Negara memberikan jaminan sepenuhnya kepada semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK) untuk memperoleh kesempatan yang sama dan layanan pendidikan yang bermutu dalam menuntut ilmu di sekolah yang sama dengan anak normal yang sebaya.

Yuwono et al. (2021: 5) mengatakan bahwa pendidikan Inklusif (PI) merupakan sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK) termasuk di dalamnya adalah Peserta Didik Penyandang Disabilitas dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya.

Senada dengan pendapat di atas sebagaimana dikemukakan Irdamurni (2019: 9) menjelaskan bahwa pendidikan inklusif dimaksudkan sebagai sistem layanan pendidikan yang mengikut sertakan anak berkebutuhan khusus belajar bersama-sama dengan anak sebayanya di sekolah reguler yang terdekat dengan tempat tinggalnya, dan sekolah tersebut menyediakan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan khusus masing-masing anak. Pendidikan Inklusif memiliki dasar hukum dan pelaksanaan yaitu Permendiknas 70 Tahun 2009 tentang pendidikan inklusif.

Tujuan diadakannya pendidikan inklusif yaitu untuk memberikan hak yang sama kepada anak penyandang Disabilitas atau peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa melaksanakan pendidikan yang sama dengan anak pada umumnya sesuai dengan kebutuhan dan keterampilannya yang dilakukan secara bersama-sama di satuan pendidikan, dalam menunjang pendidikan inklusif di satuan pendidikan reguler pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) perlu adanya suatu Media Pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu materi supaya dapat dipahami juga oleh anak penyandang Disabilitas saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Menurut Amka (2018: 16) media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran

sebagai alat yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu pesan atau materi kepada peserta didiknya dengan tujuan supaya peserta didik mampu menyerap atau menerima pesan tersebut dengan mudah sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Disamping itu, seorang guru harus mampu mengembangkan suatu media yang dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didiknya apabila media tersebut tidak cocok digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didiknya. Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambang atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Nurdyansyah (2019: 61-62) mengatakan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media visual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera pengelihatan manusia (mata). Semakin menarik media yang dibuat maka pseserta didik akan semakin termotivasi untuk belajar khususnya peserta didik yang mengalami hambatan intraksi sosial, prilaku, dan komunikasi sehingga hasil belajar yang

diproleh akan semakin meningkat dengan bantuan media pembelajaran yang sudah dimodifikasi.

Suprajitno & Rachmi (2017: 2) mengatakan bahwa anak yang mengalami hambatan intraksi sosial, prilaku, dan komunikasi atau anak yang memiliki hambatan perkembangan yang sangat kompleks disebut dengan Anak Autis. Anak autis adalah seseorang yang berusia kurang dari 18 tahun yang mengalami keterlambatan perkembangan yang kompleks untuk melakukan interaksi sosial dan emosional, bahasa, kognitif, motorik, dan sensorik yang terjadi selama kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi, anak yang memiliki hambatan Autis di Sekolah MI Hamzanwadi No.1 Pancor berjumlah satu siswa yang berada di kelas 2. Adapun salah satu hambatannya ialah hambatan dalam berkomunikasi secara verbal atau kesulitan berbicara dengan orang lain. Komunikasi yang digunakan sehari-hari ialah komunikasi Non-verbal atau menggunakan simbol isyarat tertentu yang mudah dimengerti olehnya maupun lawan bicaranya sendiri. Selain itu, anak dengan hambatan autis lebih senang menyendiri atau lebih senang dengan dunianya sendiri ketika berada di lingkungan sekolah. Sehingga, untuk dapat berkomunikasi dan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam melatih keterampilan menulis serta menambah kosakata verbal maupun non-verbalnya perlu dibuatkan/dikembangkan suatu media pembelajaran visual yang mudah dipahami oleh anak yang mengalami hambatan Autis yang tentunya media yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa mulai dari

materinya hingga media yang akan digunakan untuk menyampaikan sebuah materi tersebut.

Solchan (2014: 1.25) mengatakan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki tujuan salah satunya ialah dengan harapan siswa mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Siswa belajar dengan menggunakan tiga cara, yaitu melalui pengalaman (dengan kegiatan langsung atau tidak langsung), pengamatan (melihat contoh atau model), dan bahasa.

Melalui pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi yang dimodifikasi sesederhana mungkin dapat menambah pengetahuan anak autis yakni dalam bentuk pembendaharaan kosakata dan dalam melatih keterampilan menulis. Pembendaharaan kosakata yang baik akan membantu anak autis dalam memahami materi-materi pembelajaran yang lain juga selain dari pelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri. Selain itu, dengan pembendaharaan kosakata yang baik dapat membantu anak autis dalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya dan dapat menerima, memahami, mengidentifikasi, dan merespons informasi yang diterimanya kemudian dapat menyampaikan kembali informasi tersebut melalui tulisan atau dengan menggunakan bahasa non-verbal yang dapat dipahami.

Media visual digunakan untuk mengajar anak dengan hambatan autis dalam memahami materi yang akan diterima ialah dengan menggunakan media visual yang dimana menampilkan gambar, serta tata dan letaknya jelas, sehingga siswa autis dapat memahami materi dengan baik. Media visual tidak hanya dapat digunakan oleh anak

autis saja tetapi dapat digunakan juga oleh siswa lain pada umumnya karena sifatnya yang linier. Di MI Hamzanwadi No.1 Pancor terdapat banyak buku dan media pembelajaran akan tetapi semuanya harus dimodifikasi sesederhana mungkin oleh guru kelas atau guru pendamping khusus serta perlu adanya bantuan media ajar sehingga siswa autis dapat belajar seperti anak-anak reguler lainnya.

Berangkat dari fakta-fakta tersebut, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa media visual yang inovatif dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak autis dengan materi-materi Bahasa Indonesia yang sudah disederhanakan sesuai dengan tingkat kemampuan anak autis tersebut. Melalui Media visual yang akan dikembangkan peneliti dengan materi Bahasa Indonesia yang dimodifikasi sedemikian rupa dilakukan dengan cara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap anak autis sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk yaitu media visual “Papan Pintar” yang pengembangannya mengacu pada kebutuhan-kebutuhan siswa Autis di MI Hamzanwadi No.1 Pancor khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil identifikasi masalah ialah sebagai berikut:

1. Terdapat seorang siswa autis di kelas II yang memiliki hambatan komunikasi, perilaku dan interaksi sehingga sulit melakukan aktivitas dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolahnya.
2. Tidak ada media yang sesuai dengan kebutuhan anak autis, sehingga anak autis kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Kurangnya pembendaharaan kosakata anak autis, sehingga interaksi anak autis dengan masyarakat sekolah sangat minim.
4. Materi Bahasa Indonesia yang sulit dipahami anak autis, sehingga tidak ada timbal balik antara guru dan anak autis dalam pembelajaran.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu Pengembangan Media Visual “Papan Pintar” Terhadap Anak *Autism Spectrum Disorder* (ASD) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Mi Hamzanwadi No.1 Pancor.

D. Rumusan Masalah

Setelah menentukan fokus penelitian, maka peneliti menyusun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Visual “Papan Pintar” Terhadap Anak *Autism Spectrum Disorder* (ASD) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Mi Hamzanwadi No.1 Pancor.

2. Bagaimana hasil validasi Media Visual “Papan Pintar” Terhadap Anak *Autism Spectrum Disorder* (ASD) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Mi Hamzanwadi No.1 Pancor.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada, antara lain:

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Media Visual “Papan Pintar” Terhadap Anak *Autism Spectrum Disorder* (ASD) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Mi Hamzanwadi No.1 Pancor.
2. Untuk mengetahui hasil validasi Media Visual “Papan Pintar” Terhadap Anak *Autism Spectrum Disorder* (ASD) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Mi Hamzanwadi No.1 Pancor.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media visual “Papan Pintar” pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II. Adapun rincian spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Desain

- a. Produk yang dikembangkan diberi nama Media Visual “Papan Pintar”.
Dari namanya saja sudah diketahui bahwa produknya terbuat dari bahan utama papan/triplek dengan tujuan supaya media dapat tahan lama untuk digunakan oleh siswa autis di MI Hamzanwadi No.1 Pancor.
- b. Selain triplek sebagai bahan utamanya, bahan pendukungnya meliputi:
Gambar dilaminating sehingga dapat tahan lama.

- c. Pembuatannya menggunakan triplek dengan ukuran 100 cm x 50 cm.
- d. Ukuran huruf maupun gambar yang digunakan cukup besar dan menggunakan warna-warna yang menarik yang disenangi oleh anak autis seperti warna merah, kuning, hijau, biru, ungu, dll sehingga anak autis dapat tertarik menggunakan media ini.
- e. Terdapat potongan kayu menyerupai hewan (ulat) dimana setiap potongannya terdapat tulisan angka 1-10 dan setiap potongan memiliki warna yang berbeda-beda sehingga anak autis dapat memahami dan mempelajari angka, warna, serta mengenal hewan.
- f. Puzzle hurufnya terbuat dari potongan papan/triplek dengan ukuran 3x3cm.
- g. Media visual “Papan Pintar” memiliki 2 laci yang digunakan tempat penyimpanan potongan puzzle/gambar sehingga tidak berceceran.

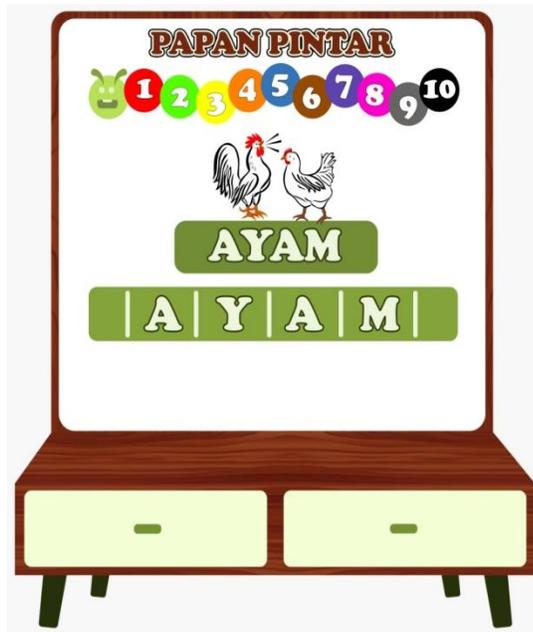
2. Materi

Materi yang ada di media visual “Papan Pintar” ialah materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimodifikasi lebih sederhana yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak autis. Adapun materinya seperti macam-macam hewan di sekitarku (15 macam hewan), macam-macam tumbuh-tumbuhan di sekitarku (15 macam tumbuhan), menyusun puzzell huruf menjadi kata/kalimat sederhana kemudian menulis kembali dengan cara menirukan tulisan yang sudah disusun (puzzell huruf) dan susunan angka berbentuk hewan serta mengenal macam-macam warna.

3. Isi

- a. Cara penggunaan media visual “Papan Pintar” yaitu dengan cara menyusun potongan-potongan puzzle huruf menjadi sebuah kata/kalimat sesuai dengan tampilan gambar yang disediakan oleh guru kemudian siswa menulis kembali kata/kalimat yang sudah disusun (puzzle huruf).
- b. Media visual “Papan Pintar” dapat menambah wawasan siswa autis seperti menambah kosakata nonverbal, dapat membedakan warna dan dapat digunakan sebagai permainan sehingga anak autis tidak akan merasa bosan ketika belajar menggunakan media ini.
- c. Media visual “Papan Pintar” bersifat fleksibel sehingga materi maupun gambar-gambar yang terdapat di media ini dapat diganti jika siswa autis sudah memahami/menguasai materi sebelumnya.
- d. Media visual “Papan Pintar” selain dapat digunakan oleh siswa autis, media ini juga dapat digunakan oleh siswa lain untuk belajar membaca maupun menulis.
- e. Media visual “Papan Pintar” terdapat potongan hewan (ulat) dimana setiap potongannya terdapat angka 1-10 sehingga anak autis dapat memahami dan mempelajari angka tersebut.

Adapun skema dari media visual “Papan Pintar” ini dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 1. Skema Media visual “Papan Pintar”

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan media pembelajaran “Papan Pintar” sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media visual “Papan Pintar” terhadap anak *Autism Disprectum Disorder* (ASD) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MI Hamzanwadi No 1 Pancor.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan siswa autis wawasan dan pengetahuan melalui pengembangan media ajar visual yang di desain sesuai dengan kebutuhan siswa autis.
- 2) Menstimulus siswa autis dalam berkomunikasi dan berintraksi.
- 3) Menambah rasa ingin tahu peserta didik.
- 4) Melatih siswa autis untuk mampu menyusun potongan puzzell huruf, menjadi sebuah kata/kalimat sederhana serta dapat melatih kefokuskan siswa autis.
- 5) Membantu melatih keterampilan menulis siswa autis dan memahami angka 1-10 serta belajar macam-macam warna.
- 6) Memberikan edukasi kepada siswa autis ketika menggunakan media visual “Papan Pintar”.
- 7) Mampu menarik siswa autis untuk menggunakannya karena penggunaan dan tampilan yang menarik.
- 8) Dapat digunakan untuk melatih siswa non autis untuk menulis, membaca, dan menyusun kalimat sederhana.

b. Bagi Guru

- 1) Media ajar “Papan Pintar” dapat digunakan oleh guru secara terus menerus karena sifatnya yang tahan lama dan fleksibel.
- 2) Memudahkan guru kelas/pendamping dalam menyampaikan materi ke peserta didik khususnya ke siswa autis di MI Hamzanwadi No.1 Pancor.

- 3) Membangkitkan motivasi dan ide kreatif guru dalam mengembangkan media ajar yang lain sebagai alat untuk menyampaikan materi dengan mudah ke peserta didik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang anak autis.
- 2) Dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran khususnya bagi anak autis.
- 3) Media visual “Papan Pintar” dapat menambah media pembelajaran yang baru khususnya untuk siswa autis di MI Hamzanwadi No.1 Pancor yang edukatif dan menarik.

d. Bagi peneliti

Mampu mengembangkan wawasan dan pengalaman yang menarik terhadap dunia pendidikan inklusif serta dapat mengembangkan media visual yang menarik untuk digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa autis serta dapat juga digunakan oleh siswa lainnya untuk belajar membaca dan menulis permulaan.

H. Asumsi Pengembangan

Produk berupa pengembangan media visual “Papan Pintar” terhadap anak *Autism Spectrum Disorder* (ASD) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MI Hamzanadi No.1 Pancor merupakan bentuk dukungan dan apresiasi terhadap pendidikan inklusif yang telah diterapkan di MI Hamzanwadi No.1 Pancor. Penulis

berharap, melalui pengembangan media visual “Papan Pintar” siswa autis dapat memahami materi dengan mudah, dapat mengembangkan pengetahuannya dengan cara menyenangkan sehingga dapat memaksimalkan komunikasi Non-verbal, dapat melatih keterampilan menulis dan mampu berintraksi serta bersosialisasi dengan masyarakat sekolah dengan baik.

Asumsi pengembangan dari media visual “Papan Pintar” adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat, motivasi dan memudahkan siswa autis dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
2. Meningkatkan komunikasi non-verbal, sosialisasi dengan masyarakat sekolah, dan meningkatkan keterampilan menulis siswa autis.
3. Media visual “Papan Pintar” dapat diganti gambar ataupun materinya apabila siswa autis sudah memahami materi sebelumnya.
4. Batasan-batasan pengembangan

Adapun batasan pengembangan yang terdapat pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan hanya sebatas uji coba kepada peserta didik khususnya siswa autis, belum sampai untuk membandingkan dengan produk lain.
- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media visual “Papan Pintar” di Kelas II MI Hamzanwadi No 1 Pancor dan hanya berfokus pada satu sampel yaitu siswa autis.

c. Uji coba penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah yaitu di Kelas II MI

Hamzanwadi No 1 Pancor.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti ‘tengah’. Dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai ‘antara’ atau ‘sedang’ sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut (Hasnul, 2018: 8; Amka, 2018: 16; Nurdyansyah, 2019: 47; Susan & Helmi, 2019: 16) bahwa media pembelajaran sebagai bentuk dan saluran/perantara yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari seorang penyampai (guru) kepada *Audience* (peserta didik) sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien serta pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh *Audience* (peserta didik).

Dapat dikatakan bahwa media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Ketepatan pemilihan dan penggunaan media akan mempengaruhi hasil akhir pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu pesan

atau materi kepada peserta didiknya dengan tujuan supaya peserta didik mampu menyerap atau menerima pesan tersebut dengan jelas dan mudah sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

b. Fungsi Media

Menurut Fikri & Madona (2018: 13-14), fungsi menggunakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka dalam pembelajaran.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya dalam pembelajaran.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi pada semua peserta didik.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat jumlah, dan jarak dalam pembelajaran.
- 6) Menyajikan ulang informais secara konsisten pada peserta didik,.
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik pada peserta didik.

Selain itu, Nurdyansyah (2019: 62-63), menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu:

- 1) Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar.

- 2) Dengan masuknya audio-visual *instruction*, media berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada peserta didik.
- 3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- 4) Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
- 5) Akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi salah satunya ialah sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi kondisi, situasi, ataupun lingkungan belajar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan oleh guru kepada peserta didik dapat membangkitkan motivasi, minat peserta didik, dan dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, serta memadatkan informasi atau sebuah materi pembelajaran yang akan disampaikan guru.

c. Jenis-jenis Media

Menurut Fikri (2018: 18-19), Jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran di antaranya:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
- 2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
- 4) Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.
- 5) Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Berdasarkan jenis-jenis media di atas bahwa banyak sekali media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti media auditif, media visual, dan media audio visual. Lebih daripada itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini berkembang media pembelajaran yang bersifat multimedia, yang menggabungkan media auditif, visual, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

2. Media Visual “Papan Pintar”

a. Pengertian

Menurut Fikri & Madona (2018: 19) bawah media visual yaitu media yang mengandalkan indera pengelihatan. Selain itu, Amka (2018: 44) juga menjelaskan bahwa dalam pendidikan karakter, melalui visual mata, media belajar tidak hanya perlu dipantau dan ditangkap wujudnya. Namun, yang paling utama adalah dimensi nilai yang terkandung dalam media belajar tersebut, sehingga proses belajar dengan menggunakan media visual mempunyai makna yang dapat diterapkan dalam perilaku berkarakter sehari-hari.

Media visual “Papan Pintar” merupakan media ajar yang dikembangkan khusus untuk anak autis dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah inklusif. Media visual “Papan Pintar” adalah alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang dengan mudah dapat dipahami oleh anak autis karena terdapat gambar-gambar yang menarik, permainan puzzel huruf yang dapat melatih kefokuskan, serta menggunakan warna yang kontras

sehingga anak autis dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain dapat digunakan oleh siswa autis untuk belajar, media visual “Papan Pintar” ini juga dapat digunakan oleh siswa lainnya untuk belajar membaca dan menulis.

b. Keunggulan Media Visual “Papan Pintar”

Adapun keunggulan-keunggulan yang terdapat pada media visual “Papan Pintar” adalah sebagai berikut:

- 1) Media yang bersifat visual dapat menarik perhatian anak autis sehingga dapat memotivasi anak autis untuk belajar.
- 2) Media ini dapat tahan lama dan dapat dibawa kemana saja.
- 3) Media visual “Papan Pintar” bersifat fleksibel sehingga materi maupun gambar-gambar yang terdapat di media ini dapat diganti jika siswa autis sudah memahami/menguasai materi sebelumnya.
- 4) Sebagai wahana permainan untuk melatih kefokuskan anak ketika menyusun puzzel huruf.
- 5) Selain dapat digunakan oleh anak autis, media ini dapat digunakan juga oleh siswa reguler lainnya untuk belajar membaca maupun menulis.

c. Jenis Media

Menurut Gunawan & Ritonga, A.A. (2019), menjelaskan bahwa jenis media visual dibagi menjadi dua yaitu:

1) Media Visual yang Tidak Diproyeksikan.

Media ini sangat sederhana, tidak membutuhkan pesawat atau proyeksi, misalnya gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta kasar, kliping, majalah dinding, dan alam atau model.

2) Media Visual yang Diproyeksikan.

Media ini disampaikan melalui pesawat proyektor yang dapat dipantulkan di layar. Ada dua unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam penggunaan media ini yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Termasuk media ini antara lain OHP, transparansi, slide, film bisu, film strip, dan proyektor.

Media visual “Papan Pintar” merupakan jenis media visual yang termasuk ke dalam kategori media visual yang tidak diproyeksikan. Media visual “Papan Pintar” tidak ada menggunakan perangkat lunak (*software*) dimana media ini akan menampilkan suatu gambar/foto yang akan dipelajari secara langsung yang terdapat di media tersebut. Adapun berbagai media visual yang sering digunakan dalam pembelajaran menurut Amka (2018: 45-54), diantaranya: (1) Gambar atau foto, (2). Sketsa, (3) Diagram, (4) Bagan, (5) Grafik, (6) Peta dan globe, dan (7) Papan panel.

Pembelajaran menggunakan media visual akan menarik perhatian siswa terutama siswa yang mengalami hambatan autisme karena dengan menggunakan media visual dapat memudahkan dalam memahami materi dan minat belajar semakin meningkat. Selain itu, pembelajaran dengan

menggunakan media visual akan terasa menyenangkan dan menjadikan contoh nyata yang dapat diperlihatkan kepada siswa. Sehingga, siswa seolah-olah mengalami peristiwa nyata tersebut dengan menggunakan media visual berupa gambar, sketsa, diagram dan lain sebagainya.

3. *Autism Spektrum Disorder*

a. Pengertian

Secara etimologis kata “autisme” berasal dari kata “auto” dan “isme”. Auto artinya diri sendiri, sedangkan isme berarti suatu aliran/paham. Dengan demikian autisme diartikan sebagai suatu paham yang hanya tertarik pada dunia sendiri. Perilakunya timbul semata-mata karena dorongan dari dalam dirinya. Penyandang autisme seakan-akan tidak peduli dengan stimulus-stimulus yang datang dari orang lain.

Menurut Biran & Nurahatuti (2018: 20) menjelaskan bahwa anak autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan yang sangat kompleks dan berat, gangguan perkembangan mencakup bidang kognitif, bahasa, perilaku (pola perilaku repetitif dan resistensi artinya tidak mudah mengikuti dan menyesuaikan terhadap perubahan pada rutinitas), gangguan komunikasi (komunikasi verbal maupun nonverbal), kesulitan berimajinasi (terbatasnya aktifitas bermain, hanya mencontoh dan mengikuti secara kaku dan berulang-ulang, dan gangguan interaksi sosial. Sehingga, anak autis yang bersekolah di sekolah inklusif sangat kesulitan dalam berinteraksi dan bergaul dengan masyarakat sekolahnya.

Selaras dengan penjelasan di atas, Kristiana & Widayanti (2016: 52) mengatakan bahwa gangguan autisme ini merupakan ketidakmampuan individu dalam berinteraksi dengan individu lainnya; adanya gangguan bahasa yang ditunjukkan oleh beberapa tanda, yaitu: penguasaan bahasa yang tertunda, echolalia, mutisme, serta pembalikan kalimat; kemudian adanya aktivitas bermain yang *repetitive* dan *stereotipe*, rute keinginan yang kuat, serta adanya keinginan obsesif dalam mempertahankan keteraturan pada lingkungannya.

Autisme dimulai pada awal masa kanak-kanak dan dapat diketahui pada minggu pertama kehidupan. Dapat ditemukan pada semua kelas sosial ekonomi maupun pada semua etnis dan ras. Penderita autisme sejak awal kehidupan tidak mampu berhubungan dengan orang lain dengan cara yang biasa. Sangat terbatas pada kemampuan bahasa dan sangat terobsesi agar segala sesuatu tetap pada keadaan semula (rutin/monoton).

b. Karakteristik Anak Autis

Menurut Powers dalam Biran & Hastuti (2018: 9-11) karakteristik anak autistik adalah adanya enam gejala/gangguan, yaitu dalam bidang:

- 1) Masalah atau gangguan di bidang komunikasi, dengan karakteristik yang nampak pada anak autistik berupa perkembangan bahasa anak autistik lambat atau sama sekali tidak ada (anak tampak seperti tuli, sulit berbicara, atau pernah berbicara lalu kemudian hilang kemampuan bicara), kadang-kadang kata-kata yang digunakan tidak sesuai artinya, mengoceh tanpa arti secara berulang-ulang, dengan

bahasa yang tidak dapat dimengerti oleh orang lain, bicara tidak dipakai untuk alat berkomunikasi, senang meniru atau membeo (echolalia). Bila senang meniru, dan dapat menghafal kata-kata atau nyanyian yang didengar tanpa mengerti artinya.

- 2) Masalah atau gangguan di bidang interaksi sosial, dengan karakteristik berupa anak autistik lebih suka menyendiri, anak tidak melakukan kontak mata dengan orang lain atau menghindari tatapan muka atau mata dengan orang lain, tidak tertarik untuk bermain bersama dengan teman, baik yang sebaya maupun yang lebih tua dari umurnya, bila diajak bermain, anak autistik itu tidak mau dan menjauh.
- 3) Masalah atau gangguan di bidang sensoris, dengan karakteristik berupa anak autistik tidak peka terhadap sentuhan, seperti tidak suka dipeluk, anak autistik bila mendengar suara keras langsung menutup telinga, senang mencium-cium, menjilat mainan atau benda-benda yang ada di sekitarnya dan tidak peka terhadap rasa sakit atau takut.
- 4) Masalah atau gangguan di bidang pola bermain, dengan karakteristik berupa anak autistik tidak bermain seperti anak-anak pada umumnya, tidak suka bermain dengan anak atau teman sebayanya, tidak memiliki kreatifitas dan tidak memiliki imajinasi, tidak bermain sesuai fungsi mainan, misalnya sepeda dibalik lalu rodanya diputar-putar, dan senang terhadap benda-benda yang berputar.

- 5) Masalah atau gangguan di bidang pola bermain, dengan karakteristik berupa: Anak autistik dapat berperilaku berlebihan atau terlalu aktif dan berperilaku berkurangan, anak autistik memperlihatkan perilaku stimulasi diri atau merangsang diri sendiri seperti bergoyang-goyang mengepakkan tangan seperti burung. Anak autistik tidak suka kepada perubahan dan anak autistik duduk benggong, dengan tatapan kosong.
- 6) Masalah atau gangguan di bidang emosi, dengan karakteristik berupa: Anak autistik sering marah-marrah tanpa alasan yang jelas, tertawa-tawa dan menangis tanpa alasan, dapat mengamuk, kadang agresif dan merusak dan anak autistik kadang-kadang menyakiti dirinya sendiri.

c. Kondisi Anak Autis di Kelas II MI Hamzanwadi No.1 Pancor

Berdasarkan hasil observasi dan hasilidentifikasi, adapun kondisi anak autis yang berada di kelas II di MI Hamzanwadi No.1 Pancor ialah sebagai berikut:

- 1) Tidak bisa berkomunikasi secara verbal sehingga komunikasi yang digunakan di sekolah ialah komunikasi non-verbal atau menggunakan simbol isyarat tertentu yang dapat dipahami oleh dirinya sendiri ataupun lawan bicaranya.
- 2) Lebih senang menyendiri atau lebih senang dengan dunianya sendiri ketika berada di lingkungan sekolah.
- 3) Tingkat kefokusannya dalam belajar masih sangat kurang.
- 4) Sosial emosinya masih belum bisa dikontrol dengan baik.

- 5) Terkadang menutup telinganya ketika mendengar suara keras di sekolah.
- 6) Keterampilan menulis masih kurang.
- 7) Lebih senang belajar dengan media nyata (secara langsung) atau menggunakan gambar-gambar.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa dapat dikatakan sebagai salah satu elemen yang terpenting dalam perkembangan berpikir. Melalui bahasa, manusia merepresentasikan pemikirannya untuk memandang setiap hal dalam dunia ini. Dengan kata lain, bahasa merupakan wujud gambaran kedalaman pikiran individu.

Menurut Mulyati, dkk (2018: 2.3) menyimpulkan pengertian hakikat bahasa, yaitu:

- a. Bahasa pada hakekatnya adalah bunyi ujar (lisan) yang berwujud lambang.
- b. Bahasa memiliki sistem.
- c. Bahasa itu bermakna.
- d. Bahasa memiliki fungsi.

Menurut syamsiyah (2016: 8) Bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa memiliki dua aspek yaitu system (lambang) bunyi dan makna. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Yarmi & Kaban (2015: 6) adalah upaya sadar dan sengaja, pembelajaran harus membuat

siswa belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Adapun Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Syamsiyah (2016: 10), yaitu:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif dengan berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

5. Hubungan Media visual “Papan Pintar” dengan Anak Autisme

Menurut Suprajitno & Aida (2017: 2) menjelaskan bahwa anak autisme adalah seseorang yang berusia kurang dari 18 tahun yang mengalami keterlambatan perkembangan yang kompleks untuk melakukan interaksi sosial dan emosional,

bahasa, kognitif, motorik, dan sensorik yang terjadi selama kehidupan. Ketika gejala itu muncul mengakibatkan anak sulit dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, senang dengan dunianya sendiri, muncul perilaku yang agresif, dan kesulitan dalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Dengan hambatan yang begitu kompleks terhadap anak autis, tentu akan membutuhkan bimbingan dan perhatian lebih ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Pada dasarnya, poses belajar mengajar merupakan kegiatan timbal balik atau proses komunikasi yang dilakukan antara guru dan peserta didik dan penyampaian sebuah informasi kepada peserta didik oleh guru. Informasi yang disampaikan berupa materi ajar yang berupa simbol-simbol baik secara verbal ataupun nonv-verbal dengan tujuan agar kualitas belajar dan kemampuan peserta didik dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas belajar dan kemampuan siswa autis tentu berbeda dengan siswa reguler lainnya, mungkin siswa reguler dapat menerima dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru dengan satu atau dua kali penjelasan saja. Namun, berbeda halnya dengan siswa autis yang harus dijelaskan berulang-ulang hingga berminggu-minggu, berbulan-bulan atau bahkan bertahun-tahun lamanya. Sehingga dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa autis dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru.

Nurdyansyah (2019: 60) menjelaskan bahwa selain dapat mempermudah dalam penerimaan informasi, penggunaan media pembelajaran juga dapat

menarik perhatian siswa autis. Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri. Untuk itu, sebagai seorang pendidik harus dituntut kreatif dalam memilih ataupun mengembangkan media yang akan digunakan dalam menyampaikan sebuah informasi kepada siswa (autis). Dalam pembelajaran anak autis media yang baik digunakan ialah media visual “Papan Pintar”.

Pembelajaran menggunakan media visual “Papan Pintar” akan menarik perhatian siswa terutama siswa yang mengalami hambatan autisme karena dengan menggunakan media visual dapat memudahkan dalam memahami materi dan minat belajar semakin meningkat. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media visual “Papan Pintar” akan terasa menyenangkan dikarenakan dapat dijadikan wahana permainan, dapat meningkatkan kefokuskan siswa dengan menyusun puzzle huruf, meningkatkan keterampilan menulis, menambah kosakata verbal ataupun non-verbal serta menjadikan contoh nyata yang dapat diperlihatkan kepada siswa. Sehingga, siswa seolah-olah mengalami peristiwa nyata tersebut dengan menggunakan media visual berupa gambar, sketsa, diagram dan lain sebagainya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Kamaladini Tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik pada Tema 7 Sub Tema 2

Pembelajaran 5 di Kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metodologi R&D dengan model Borg *and* Gall. Hasil validasi menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan hasil validasi media, materi dan validator praktisi yaitu 97,45% **sangat layak**, Hasil kepraktisan media pembelajaran papan pintar yang diperoleh dari data kelas 2 sebagai Uji lapangan Utama didapatkan data persentase 89,69% pada kriteria **Sangat praktis**, dari hasil Gain standar sebesar 0,95 yang menunjukkan peningkatan motivasi siswa berada pada **kriteria tinggi**.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan materi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 2 yang disesuaikan dengan kemampuan anak autis sedangkan penelitian Kamaladini menggunakan materi tematik di kelas 1 Sekolah Dasar, peneliti menggunakan model ADIIE sedangkan Kamaladini menggunakan model Borg and Gall, dan peneliti mengembangkan media papan pintar terhadap anak autis sedangkan Kamaladini mengembangkan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. Adapun Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media papan pintar.

2. Amalia Risqi Puspitaningtyas dan Vidya Pratiwi Tahun 2020 dengan judul Pengaruh Media Visual (Gambar) Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Autis. Penelitian menggunakan metode penelitian ini kuantitatif dengan menggunakan *Single Subject Research (SSR)* desain A-B-A dengan A adalah baseline dan B adalah intervensi. Kemampuan kosakata anak autis sebelum

intervensi atau pada pelaksanaan A-1 sebesar 24% yang berarti kemampuan kosakata anak autis sangat rendah dalam mengenal kosakata hewan, buah-buahan dan benda, selanjutnya pelaksanaan intervensi (B) kemampuan anak autis naik menjadi 60%. Kemudian pelaksanaan terakhir yaitu tes tahap A-2 sebagai tolak ukur subjek tanpa adanya intervensi, dan ternyata kemampuan kosakata subjek meningkat menjadi 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh media visual (gambar) terhadap kemampuan kosakata anak autis.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* menurut ADDIE sedangkan Amalia dan Vidya menggunakan jenis penelitian Kuantitatif dengan *Single Subject Research* (SSR) desain A-B-C. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu anak autis sebagai subjek penelitian.

3. Siti Nurhasanah, Tri Ariani, dan Sukenda Egok Tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Rejosari. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli, validasi bahasa memperoleh skor 29 dengan rata-rata 4,14, validasi media memperoleh skor 37 dengan rata-rata 4,63 dan validasi materi memperoleh skor 45 dengan rata-rata 4,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Papan Pintar memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor keseluruhan 4,42. Nilai yang menunjukkan

kepraktisan Media Papan Pintar Materi Sumber Energi memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 88,4%. Sedangkan nilai yang menunjukkan keefektifan Media Papan Pintar Materi Sumber Energi memenuhi kriteria efektif dengan $t_{hitung}=11,02$ dan $t_{tabel}=1,64$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Papan Pintar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti mengembangkan media papan pintar terhadap anak autis siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian ini mengembangkan media papan pintar untuk siswa legurel kelas IV pada mata pelajaran IPA.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun demikian, semuanya tidak terlepas dari tuntutan seorang guru dimana guru harus terampil dan kreatif dalam menyampaikan materi sehingga apa yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Terkait pembelajaran dengan menggunakan media terdapat masalah yang sering dihadapi guru kelas maupun guru pendamping khusus yang peneliti temukan yaitu kurangnya media ajar yang digunakan oleh guru untuk

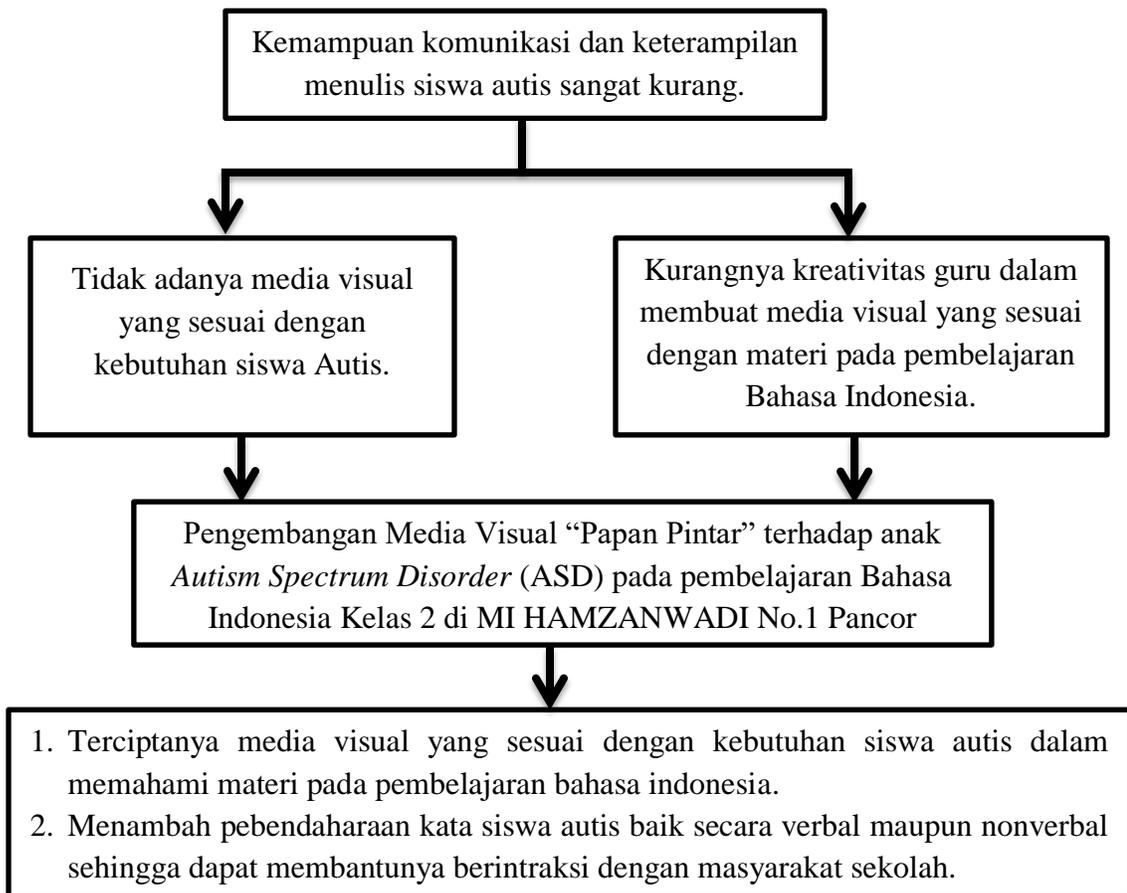
menyampaikan materi khususnya kepada siswa berkebutuhan khusus (Autis) dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas sesuai dengan yang diharapkan tentu sebagai guru harus kreatif dan pandai memilih media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya ialah dengan menggunakan media “Papan Pintar” yang dikembangkan khusus untuk anak berkebutuhan khusus (Autis). Namun, dapat juga digunakan oleh siswa lain pada umumnya sehingga media ini sangat cocok digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi baik untuk melatih keterampilan menulis, keterampilan membaca, dan menambah pembedaharaan kosakata baik secara verbal maupun nonverbal.

Media visual “Papan Pintar” merupakan jenis media yang dirancang untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran anak autis yang bersekolah di sekolah inklusif. Guru seringkali kebingungan ketika menyampaikan materi pembelajaran karena mungkin sebagian siswa akan langsung paham terkait materi yang disampaikan guru, tetapi berbeda dengan siswa autis. Harus dijelaskan secara berulang-ulang, teliti, dan tentunya didukung dengan alat atau media yang dapat mempermudah siswa autis memahami materi yang disampaikan.

Siswa autis yang terdapat di MI Hamzanwadi No.1 Pancor memiliki hambatan salah satunya dalam berkomunikasi sehingga komunikasi yang digunakan sehari-hari ialah dengan menggunakan bahasa tubuh ataupun bahasa isyarat tertentu yang dapat dipahami oleh dirinya sendiri ataupun orang lain. Sehingga, dengan adanya media visual “Papan Pintar” diharapkan mampu menambah pembedaharaan kosakata verbal

maupun nonverbal siswa autis serta dapat meningkatkan keterampilan menulis maupun pemahaman terkait materi yang disampaikan oleh guru. Berikut bagan alur kerangka pikir dapat dilihat pada bagan 1.



Bagan 1. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

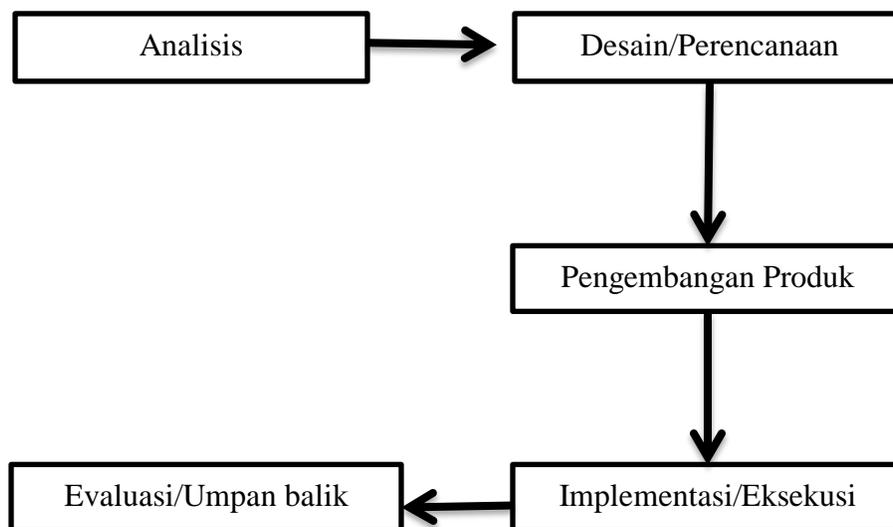
1. Bagaimana prosedur pengembangan produk media visual “Papan Pintar” terhadap anak *autism Spectrum Disorder* (ASD) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MI Hamzanwadi No 1 Pancor?
2. Bagaimana hasil validasi dari ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media visual “Papan Pintar” terhadap siswa *autism Spectrum Disorder* (ASD) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MI Hamzanwadi No 1 Pancor?
3. Bagaimana respon guru dan kepala sekolah terhadap pengembangan media visual “Papan Pintar” terhadap Anak *autism Spectrum Disorder* (ASD) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MI Hamzanwadi No 1 Pancor?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media visual “Papan Pintar” menggunakan desain penelitian pengembangan ADDIE. Desain penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis, Disain/perencanaan, pengembangan, implementasi/eksekusi, dan Evaluasi/Umpan balik. Bagan tahapan sebagai berikut:



Bagan 2. Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada desain penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis, Disain/perencanaan, pengembangan, implementasi/eksekusi, dan Evaluasi/Umpan balik.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Berikut ini dijabarkan lima tahap desain penelitian ADDIE yang digunakan, antara lain:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kegiatan belajar mengajar di MI Hamzanwadi No 1 Pancor dengan melakukan wawancara terhadap masyarakat sekolah yakni guru dan kepala sekolah.
- 2) Menganalisis media pembelajaran yang terdapat di kelas II dan faktanya terdapat beberapa media pembelajaran yang ada di kelas II. Akan tetapi, media yang sesuai dengan kebutuhan dan penunjang siswa Autis tidak ada.
- 3) Menganalisis relevansi dan integritas media dengan materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MI Hamzanwadi No 1 Pancor.
- 4) Mewawancarai kepala sekolah dan wali kelas yang bertujuan untuk mengidentifikasi (kebutuhan) untuk mengetahui permasalahan yang ada.

b. Tahap Desain/Perencanaan (*Design*)

Desain/Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan sebuah media visual “ Papan Pintar” terhadap anak Autis pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di MI Hamzanwadi No 1 Pancor. Adapun beberapa hal yang direncanakan oleh peneliti antara lain:

- 1) Menentukan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 yang akan diintegrasikan ke dalam media visual “Papan Pintar” yang akan dikembangkan.
- 2) Peneliti memilih materi Bahasa Indonesia pada semester 2.
- 3) Indikator-indikator dari kompetensi dasar materi yang dipilih berkaitan dengan isi dari buku pada materi Bahasa Indonesia misalnya macam-macam hewan disekitarku, tumbuh-tumbuhan disekitarku, dan membuat kata/kalimat sederhana dengan cara menyusun puzzle huruf kemudian menulis kembali kata/kalimat yang sudah disusun (puzzle huruf) dengan cara menirukan tulisan yang sudah disusun tersebut.
- 4) Selanjutnya, setelah memilih materi pelajaran yang akan diintegrasikan peneliti menyiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan setiap materi yang sudah dipilih, gambar-gambar ini di dapatkan melalui aplikasi canva, google, dan aplikasi lainnya yang mendukung.
- 5) Materi yang ada di media visual “Papan Pintar” ini bisa di ganti menyesuaikan dengan isi materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

- 6) Pembuatan media visual “Papan Pintar“ sesuai dengan isian materi yang telah ditentukan.
- 7) Merancang bentuk media visual “Papan Pintar” yang tahan lama untuk digunakan oleh siswa autis.
- 8) Menyusun instrumen yang digunakan untuk uji validasi ahli materi dan ahli desain tampilan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*).

1) Membuat Produk Media

Pada tahap ini peneliti membuat media visual “Papan Pintar” terhadap siswa Autis pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2, dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahapan ini juga peneliti membuat petunjuk penggunaan media visual “Papan Pintar”.

2) Validasi Ahli Materi dan Ahli Desain Tampilan

Pada tahap ini Peneliti akan berdiskusi/konsultasi dengan ahli media dan ahli desain tampilan terkait dengan media visual yang dikembangkan

3) Memperbaiki media visual sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli desain tampilan sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media revisi.

d. Tahap Implementasi/Eksekusi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti akan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil penilaian oleh validator. Setelah melalui tahap ini maka produk akan diujicobakan kepada siswa sebagai

subjek penelitian ini sejumlah 1 siswa Autis kelas 2 di MI Hamzanwadi No 1 Pancor.

e. Tahap Evaluasi/Umpan balik (*Evaluation*)

Pada proses ini, peneliti melakukan wawancara terhadap respon guru dan kepala sekolah terhadap media visual “Papan Pintar” yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain tampilan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek pada penelitian pengembangan media visual “Papan Pintar” terhadap siswa Autis pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di MI Hamzanwadi No 1 Pancor sangat terbatas karena siswa penyandang Autis di kelas tersebut berjumlah 1 siswa.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data merupakan suatu informasi ataupun keterangan suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan, atau suatu fakta dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode ADDIE. Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif yang diperoleh dari kritik, saran, masukan, dan komentar serta hasil wawancara dari para guru/kepala sekolah dan berdasarkan hasil observasi awal secara tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi ahli oleh ahli materi dan ahli desain tampilan media yang kemudian dikonversi menjadi data kualitatif skala lima dengan mengikuti skala likert.

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli desain tampilan media.

a. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan pada saat memvalidasi dan menguji keefektifan produk. Lembar validasi yang digunakan yaitu, lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli desain tampilan. Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi. Kisi-kisi angket instrumen ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO PERNYATAAN
1	Format	1. Kesesuaian materi pada pembelajaran bahasa indonesia serta Kompetensi Dasar. 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1,2,3
2	Materi	1. Urutan Materi. 2. Tingkat kesulitan materi yang disajikan. 3. Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa. 4. Gambar aktual dan menarik. 5. Deskripsi yang jelas.	4,5,6,7,8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,16
3	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa yang disajikan	17,18,19, 20

2) Lembar Validasi Ahli Desain Tampilan

Validasi ahli desain tampilan dilakukan oleh dosen ahli dalam tampilan pembelajaran. Berikut akan disajikan kisi-kisi angket instrumen ahli media:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Tampilan

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO PERNYATAAN
1	Desain Tampilan	1. Desain bentuk dan ukuran media. 2. Bentuk dan ukuran huruf serta gambar yang jelas. 3. Kontras warna dan huruf jelas. 4. Bentuk dan ukuran puzzel huruf.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,5,16
2	Isi	Kesesuain pentunjuk penggunaan media.	17,18,19,20

3) Pedoman Wawancara Guru dan Kepala Sekolah

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan wawancara terhadap respon guru dan kepala sekolah terhadap media visual “Papan Pintar” yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain tampilan.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan/saran yang dikemukakan ahli materi dan ahli desain tampilan. Kemudian, data

kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi desain tampilan selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP). Berikut teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Lembar Validasi

Data penilaian media visual “Papan Pintar” diperoleh dari pengisian instrument dari ahli materi dan ahli desain tampilan. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Data yang berupa skor tanggapan ahli yang diperoleh melalui instrumen disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1).
- 2) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

Tabel 3. Konversi Data Kualitatif dengan Skala Lima

NILAI	INTERVAL SKOR	KATEGORI
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sb_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sb_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

$$\bar{X}_i \text{ (Rata-rata skor ideal)} = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$Sb_i \text{ (Simpangan baku ideal)} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$X = \text{Skor Aktual}$$

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan dan keefektifan produk minimal “C” dengan kategori “cukup”, sehingga hasil penilaian dari materi dan ahli desain tampilan jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau keseluruhan dengan nilai minimal “C” (Cukup), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap cukup layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

b. Pedoman Wawancara Guru dan Kepala Sekolah

Hasil wawancara menggunakan pedoman wawancara guru dan kepala sekolah berupa data kualitatif kemudian disimpulkan oleh peneliti berupa narasi terhadap jawaban pertanyaan pada pedoman wawancara.