Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern
Vol. 6, No. 3 Juli 2024

https://journalversa.com/s/index.php/jkpm

PENGGUNAAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENAMBAH KOSA KATA BAGI ANAK AUTIS DI SLB KARYA MURNI TANJUNG SELOR

Agata Jimur[1], Budi Susetyo[2], Imas Diana Aprilia[3]
[1,2,3]Universitas Pendidikan Indonesia
Email : agatajimur@upi.edu[1], budisusetyo@upi.edu[2], imasdiana@upi.edu[3]

ABSTRAK: Autisme merupakan anak yang mengalami hambatan atau kesulitan dalam hal komunikasi sehingga tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan atau disebut tidak ada kontak lingkungan. Proses sosial yang dialami oleh Anak Autis mengalami hambatan, karena ketidakmampuan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi karena pikiran, perasaan serta perilakunya sulit dipahami oleh orang lain. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Data penelitian diperoleh dari hasil tes mengenal nama bintang, buah-buahan, dan transportasi yang ada dalam kartu tersebut. Metode ini dilakukan pada kondisi baseline-1 (A-1), kondisi intervensi, dan kondisi baseline-2 (A-2). Pada kondisi baseline (A1) anak memperoleh dengn hasil 10%-20% dan setelah diberikan perlakuan (B) kemampuan anak meningkat dengan hasil presentasenya 75%-85%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak autis dalam menambah kosa kata.

Kata Kunci: Autis, Kartu Bergambar, Kosa Kata

ABSTRACT: *Autism is a child who experiences barriers or difficulties in communication so that he is unable to adapt to the environment or is called no environmental contact. The social processes experienced by autistic children experience obstacles, due to their inability to communicate and socialize because their thoughts, feelings and behavior are difficult for other people to understand. This research uses the Single Subject Research (SSR) experimental method with an A-B-A design. Research data was obtained from the results of tests to recognize the names of stars, fruits and transportation on the cards. This method was carried out in baseline-1 (A-1), intervention conditions, and baseline-2 (A-2) conditions. In the baseline condition (A1) the child obtained a result of 10% -20% and after being given treatment (B) the child's ability increased with a percentage result of 75% -85%. So it can be concluded that picture card media can improve the ability of autistic children to increase their vocabulary.*

Keywords*: Autism, Picture Cards, Vocabulary*

PENDAHULUAN

Peserta didik autis mengalami keterbatasan dalam komunikasi dan interaksi sosial, keterbatasan dalam komunikasi non-verbal yang digunakan untuk berinteraksi sosial,

seperti gagal dalam mengintegrasikan komunikasi verbal dan non-verbal, minim atau tidak adanya kontak mata, kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa tubuh, adanya kekurangan yang menyeluruh dalam ekspresi wajah dan bentuk-bentuk komunikasi nonverbal lainnya (del Barrio, 2004). Keterbatasan komunikasi yang dialami oleh anak dengan spektrum autis berdampak pada kesulitan dalam menyatakan apa yang dibutuhkan atau diinginkan, membuat partner komunikasi mengalami kesulitan untuk memahamiinformasi yang disampaikan anak,sehingga partner komunikasi tidak dapat memberikan umpan yang diinginkan anak (Iacono et al., 2016). Hambatan komunikasi yang dialami oleh peserta didikdengan spektrum autisme meliputi keterlambatan munculnya bahasa permulaan, minimnya kosakata yang dimiliki, minimnya kemampuan dalam menyusun kalimat, gangguan fonologi, rendahnya frekuensi berkomunikasi, minimnya tujuan berbahasa, serta cara bermain yang masih minim penggunaan bahasa(Wijayaptri, 2015). Selain itu, peserta didikdengan spektrum autisme mengalami defisit dalam komunikasi sosial dan verbal sehingga berdampak pada kehidupan sehari-hari (Khalifeh et al., 2016). Dampak dari keterbatasan kemampuan komunikasi yang dialami oleh anak dengan spektrum autisme adalah aktivitas sehari-harinya karena komunikasi merupakan sesuatu hal yang sangat amat penting bagi beberapa aspek dalam menjalankan kehidupan (Nanlohy & Siahaan, 2021). Komunikasi memiliki beberapa bentuk umum seperti: gerakan, sinyal, bahasa, penyiaran, tulisan, maupun gerakan yang bersifat interaktif maupun transaktif (Siregar et al., 2023). Selain itu, komunikasi memiliki fungsi edukatif yang dijabarkan memalui komunikasi dalam aspek pendidikan dimana memainkan peranan kunci dalam kesuksesan proses pembelajaran (Akib & Perkasa, 2022). Penggunaan kartu bergambar ini dilatar belakangi oleh minimnya kosa kata yang dimiliki oleh anak autis, sehingga anak sulit berkomunikasi atau berbicara dengan keluarga maupun orang lain. Melihat hambatan yang dialami peserta didik dengan spektrum autisme yaitu komunikasi dan peranan penting komunikasi dalam kehidupan sehari-hari setiap orang tak terkecuali anak dengan spektrum autisme, anak dengan spektrum autisme memerlukan alat bantu dalam menangani hambatan komunikasinya.

LANDASAN TEORI

Istilah autisme dipergunakan untuk menunjukkan suatu gejala psikosis pada anak-anak yang unik dan menonjol yang sering disebut Sindrom Kanker yang dicirikan dengan ekspresi wajah yang kosong seolah-olah sedang melamun, kehilangan pikiran dan sulit sekali bagi orang lain untukmenarik perhatian mereka atau mengajak mereka berkomunikasi (Lubis, Harahap, and Armanila 2021). Yuniar menambahkan bahwa autisme adalah gangguan perkembang (Nurhayati 2006)an yang kompleks, mempengaruhi perilaku, dengan akibat kekurangan kemampuan komunikasi, hubungan sosial dan emosional dengan orang lain, sehingga sulit untuk mempunyai ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat. Kartono berpendapat bahwa autisme adalah gejala menutup diri sendiri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar keasyikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri.Dalam pengertian ini, anak autisme memiliki ciri yaitu anak yang sulit bersosialisasi dengan teman yang lain. Kartono berpendapat bahwa autisme adalah cara berpikir yang dikendalikan oleh kebutuhan personal atau diri sendiri, menanggapi dunia berdasarkan penglihatan dan harapan sendiri dan menolak realitas(Noya and Ambarwati 2020). Oleh karena itu menurut Faisal Yatim, penyandang akan berbuat semaunya sendiri, baik cara berpikir maupun berperilaku. Dari keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa autisme adalah gejala menutup diri sendiri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar, merupakan gangguan perkembangan yang kompleks, mempengaruhi perilaku, dengan akibat kekurangan kemampuan komunikasi, hubungan sosial dan emosional dengan orang lain dan tidak tergantung dari ras, suku, strata-ekonomi, strata sosial, tingkat pendidikan, geografis tempat tinggal, maupun jenis makanan. Autisme adalah gangguan perkembangan kompleks yang gejalanya harus sudah muncul sebelum anak berusia 3 tahun. Karakteristik anak autis adalah Masalah komunikasi yang kerap dialami anak penderita autisme, antara lain sulit bicara, menulis, membaca, dan memahami bahasa isyarat, (Palupi 2018)seperti menunjukdan melambai. Hal ini kemudian membuatnya sulit untuk memulai percakapan dan memahami maksud dari suatu perkataan atau petunjuk yang diberikan orang lain. (Winarto, Syahid, and Saguni 2020) Salah satu ciri-ciri anak autis adalah sulit bersosialisasi. Anak dengan autisme sering kali terlihat asyik dengan dunianya sendiri, sehingga sulit terhubung dengan orang-orang di

sekitarnya. Terkadang anak dengan autisme juga terlihat kurang responsif atau sensitif terhadap perasaannya sendiri atau pun orang lain.Oleh karena itu, anak autis biasanya tidak mudah berteman, bermain dan berbagi mainan dengan teman, atau fokus terhadap suatu objek atau mata pelajaran di sekolah. Dampak keautisan pada anak adalah Anak yang mengalami autisme akan mengalami gangguan perkembangan dalam berbagai bidang, yaitu gangguan dalam berkomunikasi baik verbal maupun non-verbal (berkomunikasi dengan bahasa yang aneh), gangguandalam interaksi sosial (gangguan menolak atau menghindar untuk bertatap muka), gangguan dalam bermain. Autisme merupakan gangguan perkembangan yang membuat seseorang sulit berinteraksi, berkomunikasi, dan berperilaku seperti umumnya. (Chamidah 2012)

Bromley (dalam Fitriani, 2019) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan untuk mengungkapkan sesuatu dalam bentuk kata-kata.ada yang bersifat reseptif (dimengerti danditerima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan dengan orang lain. Dalam mengembangkan kemampuan berbicara, guru memerlukan media yang menunjang agar keberhasilan tujuan pendidikan tercapai dengan baik. Media yang ingin difokuskan pada penelitian ini adalah media kartu bergambar yang sering disebut dengan mediavisual/grafis.Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, jenis media ini tampaknya sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini, contohnya: gambar/foto, sketsa, diagram, kartun, poster, peta, papan flanel, papan tulis.Menurut Ibrahim, dkk (dalam Tegeh, 2008:7) mendefinisikan bahwa, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Kartu bergambar adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yangada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin (Arsyad, 2011: 120-121). Kartu bergambar adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yangada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini

mungkin (Arsyad, 2011: 120-121). Kartu bergambar yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran baca tulis banyak macam dan jenisnya. Berikut ini beberapa materi dalam Flash Card atau Dots Card dan cara penggunaannya:

1. Flash Card Benda Perkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada di sekitar anak, seperti hewan, buah-buahan, dan sebagainya, sehingga perbendaharaan benda yang dilihat semakin banyak.
2. Flash Card AbjadPada bagian ini, anak diperkenalkan dengan 26 huruf sejak dini. Sebenarnya masih banyak jenis flash card yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia dini, misal huruf hijaiyah (dasar-dasar huruf arab, huruf cina), dan jenis gambar yang lain.
3. Flash CardDapatdibuat sendiri, seperti contoh dibawah ini, dengan cara memotong gambar kemudian ditempelkan di atas kertas buffalo dan dapat juga dibeli di toko buku. Pahmadhi (dalam Madyawati, 2014) menjelaskan manfaat kartu gambar bagi anak yakni:(a)Alat untuk mengutarakan atau mengekspresikan isi hati, pendapat, maupun gagasan(b)media bermain fantasi, dan imajinasi, stimulasi bentuk ketika lupa (c)untuk menambah gagasan baru, dan alat untuk menjelaskan bentuk serta situasi".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan perhitungan single subject research (SSR). Menurut Sunanto (2005, hlm. 54) single subject research (SSR) adalah suatu penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan yang diberikan kepada subyek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari disain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan disain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan disain A-B, pada disain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline

yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intrvensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.

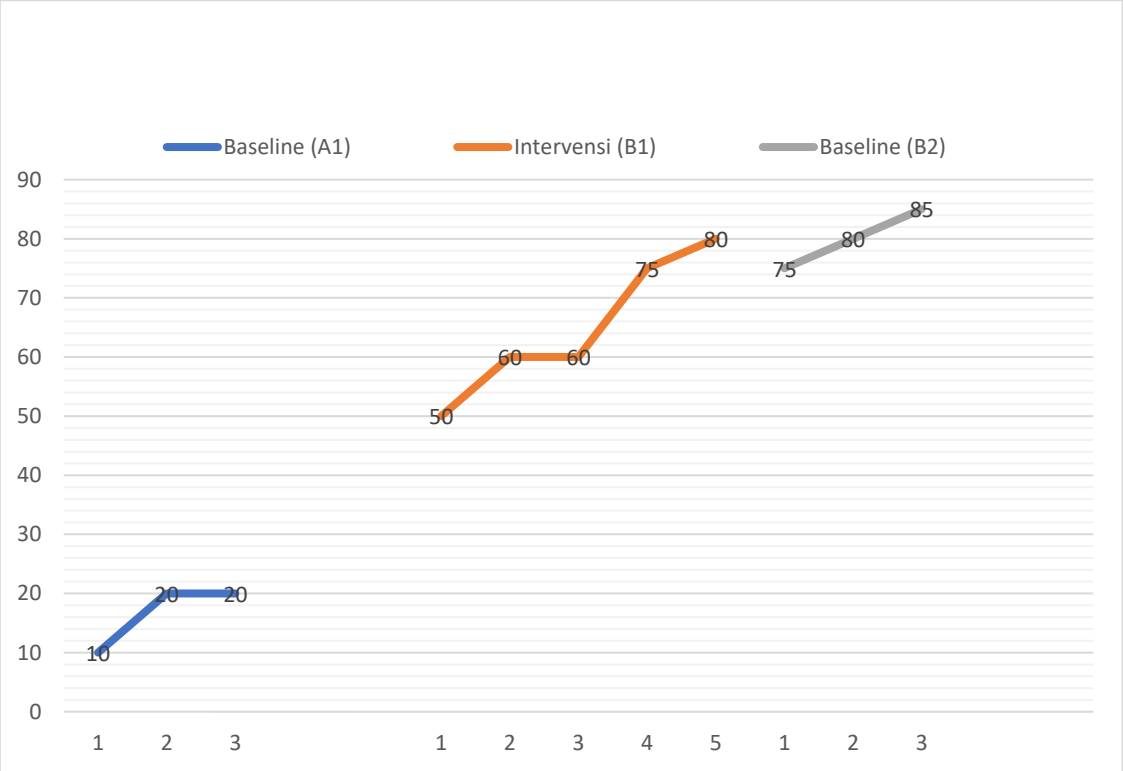
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan 11 kali pertemuan. Pada awal subyek atau kondisi A1 (baseline) dilaksanakan 3 kali pertemuan. Awal melihat gambar dulu, lalu anak menyebut gambar tanpa dibantu. Pengamatan terhadap kemampuan subyek pada kondisi maka dilakukan intervensi B (intervensi) dilaksanakan 5 kali pertemuan dan pertemuan terhadap subyek setelah perlakuan atau keadaan tidak lagi diberikan perlakuan atau keadaan baseline A2 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Hasil dari metode ini sangat membantu anak dalam menyebutkan nama atau gambar yang ada dalam kartu bergambar tersebut. Pada akhirnya, ketika peneliti bertanya dengan menunjukkan gambar untuk tes kemampuan, anak bisa menyebut tanpa bantuan dan hampir semua gambar yang ditunjukkan anak dapat menyebutnya dengan baik.

Tabel 1. Data Pada Desain A-B-A

Baseline (A1	Jumlah
Sesi	Kosa Kata Verbal
1	10
2	20
3	20

Intervensi (B1) Sesi	
1	50
2	60
3	60
4	75
5	80
Baseline (A2)	
Sesi	
1	75
2	80
3	85



Grafik 1. Rekapitulasi Meningkatkan kemampuan mengenal gambar dalam kondisi baseline(A1), perlakuan (B) dan baseline (A2)

Berdasarkan Grafik 1 didapatkan hasil persentase kemampuan mengenal nama binatang awal siswa (A1) dengan data tertinggi 20% pada kondisi intervensi (B) hasil

data tertinggi yaitu 80% kemudian pada kondisi baseline II (A2) kemampuan siswa setelah tidak ada lagi diberikan perlakuan mendapatkan hasil data tertinggi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada setiap kondisi yang diberikan dengan membaca nama binatang yang ada dalam kartu. Pada baseline A2 yang mengalami penurunan saat anak mengalami kondisi kurang baik, maka ada penurunan yang signifikan, namun, kondisi selanjutnya cukup baik.

Tabel 2. Analisis dalam kondisi level perubahan

No	Kondisi	A1	B1	A2
1	Panjang Kondisi	3	5	3
2	Estimasi Kecendrungan arah			
3	Kecendrungan Stabil	20% stabil	80% Tidak stabil	85% Tidak stabil
4	Kecendrungan jejak data	(-)	(+)	(+)
5	Lavel Stabil Rentang	10%-20% (-)	50%-80% (+)	75%-85% (+)
6	Lever perubahan	20%	80%	85%

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan sebanyak 11 kali pertemuan terdiri dari tiga tahap, yang pertama yaitu baseline (A1) sebelum diberikan intervensi atau perlakuan yang dilakukan selama 3 kali, yang kedua yaitu tahap intervensi (B) dimana pada tahap ini adalah pemberian perlakuan kepada anak menggunakan media kartu bergambar yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, dan selanjutnya baseline (A2) yaitu dimana kondisi anak setelah diberikan intervensi atau perlakuan yang dilakukan selama 3 kali dengan hasil adanya perubahan kemampuan mengenal gambar. Jenis penelitian ini menggunakan

penelitian SSR dengan menggunakan desain A-B-A yang merupakan teknik penilaian yang menggunakan presentase yang bertujuan untuk mengetahui nilai atau jumlah suatu peristiwa atau kejadian perilaku yang dibandingkan dengan semua kemungkinnan akan terjadi pada suatu peristiwa yang dikaitkan dengan nilai 100% (Sunanto, 2005). Analisis data menunjukkan bahwa kemampuan anak Autis meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan media kartu bergambar merupakan sebuah media atau alat yang berupa kartu yang bergambar binatang yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih memudahkan anak mengikuti pembelajaran dan dapat menjadikan motivasi agar anak lebih giat lagi belajar (Amalia, 2020).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SLB Tanjung Selor dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang mengalami hambatan dalam komunikasi dapat meningkatkan dari kemampuan awalnya. Dapat dilihat pada kondisi baseline (A1) anak memperoleh dengn hasil 10%,20%,20%, dan setelah diberikan perlakuan (B) kemampuan anak meningkat dengan hasil presentasenya 75%, 80%, 85%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak autis dalam menambah kosa kata. Anak dapat menyebut nama benda atau gambar dalam kartu tanpa bantuan, bahkan ketika kartunya di tambah atau gambar yang baru, anak bisa menyebutnya, ketika di perkenalkan hanya satu atau dua kali. Selain itu, hal pertama yang di lakukan peneliti adalah mengkondisikan keadaan anak, mengarahkan supaya anak fokus dan bisa mendengarkan perintah sederhana yang akan anak lakukan. Hal ini sangat membantu anak supaya konsentrasi dan mau melihat apa yang harus dilakukan anak. Pada saat anak menghadapi benda nyata, anak bisa menyebutkan nama benda tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Azis Fatimah, dkk. (2021) Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Inklusi(Studi Sosiologi Pada Sekolah Inklusi di Kota Makassar) https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/index

Susila D. Komang, Dwi Juniayanti. (2022) Efektivitas PenggunaanMedia PECS untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Autis di SLB Negeri 1 Gianyar. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk

Sunanto Juang. (2005) Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal https://psikologi.unimudasorong.ac.id/app/upload/file/metode-penelitian-subjek-tunggal.pdf

Novea Eka Putri, Damri. (2020) Efektivitas PermainanLompat Katak untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar bagi Siswa Tunagrahita Ringan. ttps://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/639

Rahmadani .D, Kasiyati. (2023) Efektivitas Mengenal Huruf Vokal Menggunakan Media Pembelajaran Pin Activity Pada Anak Tunagrahita Ringan file:///C:/Users/Asus/Downloads/122904-79504-2-PB.pdf

Nuri Safitri, dkk. (2022) EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK KELOMPOK B DI TK ISLAM NURUL IMAN TAHUN AJARAN 2021/2022 https://www.jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/view/3546/2591

Armanila, dkk. (2023) Perilaku Anak Autis : Perkembangan dan Penangan. https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/1980/1886