PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUCATION "MARBEL HURUF " PADA SISWA AUTIS KELAS 1 DI SDLBN MANISREJO KOTA MADIUN

Suparmi
SDLBN Manisrejo Kota Madiun

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui media game education "marbel huruf" pada anak autis kelas 1 di SDLBN Manisrejo kota Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas.Subjek penelitian yaitu anak autis kelas 1 di SDLBN Manisrejo Madiun yang terdiri dari dua anak. Desain yang digunakan adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus.Siklus pertama subjek diberikan pre-test.Setiap siklus diakhiri dengan post-test.Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi dan dokumentasi.Analisis data yang digunakan yakni kuantitatif dan kualitatif.Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pembelajaran game education "Marbel Huruf"* dapat meningkatkan kemampuan membaca untuk anak autis kelas 1 di SDLBN Manisrejo Madiun. Hal ini ditunjukkan dengan Perolehan skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan dari Skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan untuk LKY dari 38 (63,33%) pada tes kemampuan awal *(pre-test*) menjadi 45 (75%) dan untuk DNI dari 40 (66,67) menjadi 48 (80%) pada tes pasca tindakan *(post-test*) siklus I. Jumlah peningkatan skor yang diperoleh subjek LKY adalah 7 (11,67%) dan untuk DNI mengalami peningkatan 8 (13,33%). LKY mendapatkan skor 54 (90%) dan DNI mendapatkan skor 58 (96,67%) pada tes pasca tindakan siklus II. Skor tersebut telah mencapai dan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Kata kunci: *Autis, Kemampuan membaca permulaan, game education "Marbel Huruf"*

PENDAHULUAN

Anak merupakan suatu anugerah yang telah diberikan oleh Tuhan pada orang tua. Memiliki anak yang normal, sehat jasmani dan rohani merupakan dambaan setiap keluarga dan orang tua. Selama dalam kandungan, orang tua terutama ibu selalu menjaga kondisi fisik dan psikisnya agar bayi yang dikandungnya lahir dengan normal dan sehat. Tetapi kenyataan yang dialami belum tentu sama dengan harapan tersebut. Tuhan bisa berkehendak lain, anak yang dititipkan tidak sesuai dengan harapan orang tua. Anak yang dilahirkan mengalami penyakit tertentu atau gangguan perkembangan yang membutuhkan perawatan maupun pendidikan khusus. Umumnya orang tua tidak mudah untuk menerima kenyataan bahwa anakanya mengalami cacat atau gangguan perkembangan, sehingga pupuslah harapan, impian, kebingungan, kekhawatiran untuk masa depan anak.

Secara hakikatnya tidak ada anak cacat melainkan anak berkebuthan khusus, karena anak – anak tersebut sama dengan anak – anak pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Tetapi karena pemahaman sebagian masyarakat yang kurang, maka masyarakat sendirilah yang memberi label cacat itu. Untuk itu perlu diberikan sebuah penjelasan kepada masyarakat bahwa anak yang memiliki keterbatasan yang ada pada fisik maupun perkembangan mereka, ternyata memiliki hak yang sama dengan anak yang normal pada umumnya demikian juga pada anak autis.

Anak autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi

dengan lingkungan, perilaku dan adanya keterlambatam pada bidang akademik (Gayatri Pamuji, 2007: 2). Akibat gangguan saraf yang dialaminya, anak autis mengalami kesulitan belajar yang mempengaruhi kemampuan dalam menyimpan dan memproses atau memproduksi informasi. Bony Danuatmaja (2003: 175) mengungkapkan "walaupun intelegensinya tergolong tinggi atau cukup, kesulitan belajar membuat anak mempunyai masalah dalam satu atau beberapa mata pelajaran di sekolah misalnya membaca, menulis, dan berhitung". Anak autis membutuhkan pengembangan kemampuan akademik dalam proses pelayanan pendidikan. Kemampuan akademik yang diberikan merupakan kemampuan akademik fungsional yang dibutuhkan anak dalam kehidupan sehari-hari.Kemampuan akademik tersebut misalnya kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas 1 autis di SDLBN Manisrejo diperoleh informasi mengenai permasalahan yang dialami anak yakni kesulitan dalam hal membaca. Kemampuan membaca anak sebatas mengenal huruf dari a-z dan saat ditanyakan secara acak tentang huruf a-z anak dapat menjawabnya, namun saat huruf tersebut dirangkai menjadi sebuah kata sederhana dengan pola KVKV dan KVKVK anak tidak dapat membacanya, sehingga dalam kegiatan pembelajaran apabila terdapat bacaan guru harus membacakan.

Pemasalahan yang guru hadapi adalah kemampuan membaca siswa yang belum dapat membaca kata dengan pola KVKV dan KVKVK.Selama kegiatan belajar mengajar membaca guru juga mengalami sesulitan dengan siswa yang mudah bosan dan minat belajar membaca siswa dipengaruhi pada suasana hati siswa. Apabila suasana hati siswa sedang baik proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, namun apabila suasana hati siswa sedang tidak baik maka siswa tidak fokus dan kegiatan pembelajaran menjadi terhambat

Berdasarkan pemaparan diatas guru mengalami kesulitan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan kata dengan pola KVKV dan KVKVK pada siswa autis. Anak autis memiliki ketertarikan pada visualisasi.Game education "marbel" merupakan perangkat lunak yang dapat membuat media pembelajaran yang dapat menggabungkan video, audio,gambar, animasi, teks, dan teks berwarna. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa autis dengan menggunakan media pembelajaran game education "Marbel Huruf".Peneliti melakukan penelitian ini karena di SDLBNManisrejo Madiun belum pernah dilakukan penelitian yang terkait dengan penggunaan game education "Marbel Huruf" untuk meningkatkan kemampuan membaca.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil peningkatan kemampuan membaca dengan menggunakan media pembelajaran game education "Marbel Huruf"pada siswa autis kelas 1 di SDLBN Manisrejo Kota Madiun.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat : Bagi guru : hasil penelitian ini sebagai salah satu pemanfaatan media game education "Marbel Huruf" untuk mengajarkan kemampuan membaca pada anak autis. Bagi kepala sekolah : hasil penelitian ini dapat digunakan kepala sekolah untuk menentukan kebijakan pelaksanaan kurikulum di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran membaca permulaan sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan khusuBagi siswa : Hasil penelitian ini dapat membantu siswa autis untuk meningkatkan prestasi belajar, khususnya pada kemampuan membaca

KAJIAN TEORI

Pengertian Autis

Anak autis merupakan anak yang mengalami gangguan dalam tiga bidang yaitu komunikasi, interaksi, dan perilaku.Hal ini sesuai dengan pendapat Pamuji (2007: 2) yang mengungkapkan bahwa anak autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi, perilaku dan adanya keterlambatan pada bidang akademik.

Perilaku anak autis ada yang berlebihan dan ada yang berkekurangan (terbatas).Selain itu, perilaku anak autis ada yang berulang-ulang

(stereotype). Menurut Sunartini dalam Yosfan Azwandi (2007: 144) menjelaskan bahwa:

Karakteristik Anak Autis

Bila dilihat dari penampilan fisik, anak autis terlihat tidak berbeda dengan anak lain. Perbedaan anak autis dengan anak lain dapat dilihat ketika anak autis melakukan aktivitas berkomunikasi, berinteraksi, dan bermain. Yosfan Azwandi (2005: 27-29) menyebutkan karakteristik anak autis adalah a) gagal dalam mengembangkan permainan bersama teman-teman sebaya, mereka lebih suka menyendiri; b) suka mengulang kata; c) sering berbicara sendiri serta mengulang potongan lagu atau iklan televisi; d) menggerakkan jari jemarinya di depan mata.

Jadi karakteristik anak autis antara lain: a) kontak mata sangat kurang; b) senang meniru kata atau membeo *(echolalia);* c) sering berbicara sendiri serta mengulang potongan lagu atau iklan televisi; d) suka sekali terhadap benda tertentu; e) sering marah-marah, tertawa dan menangis tanpa sebab; f) tidak mempunyai empati dan tidak mengerti perasaan orang lain; g) menggerakkan jari jemarinya di depan mata.

Klasifikasi Anak Autis

Penyandang autisme dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai faktor. Penyandang autisme dapat dikelompokan berdasarkan interaksi sosial dan saat muncul kelainan (Widyawati dalam Yosfan Azwandi, 2005: 40-41) sebagai berikut:1) Klasifikasi berdasarkan interaksi social 2) Kelompok yang menyendiri *(allof).*3)Klasifikasi berdasarkan saat kemunculan kelainan

Hambatan yang Dialami Anak Autis

Gangguan yang anak autis meliputi tiga bidang yaitu motorik, kognitif, dan komunikasi.Dalam bidang motorik, beberapa anak autis bersikap stereotip, hiperaktif atau sebaliknya hipoaktif.Dalam bidang kognitif, anak kesulitan memusatkan perhatian, memahami perintah yang komplek, dan kesulitan mengekspresikan pikiran serta perasaannya.Dalam bidang komunikasi, anak mengalami kesulitan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, mutisme, *echolalia,* sulit memahami konsep "ya" dan "tidak", serta kesulitan menggunakan kata ganti orang.

Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang menjadi prasyarat yang harus dikuasai dalam penguasaan keterampilan membaca.Akan tetapi, banyak dijumpai anak dengan kemampuan membaca permulaan yang rendah, salah satunya adalah anak autis yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Akibat gangguan saraf yang diderita, anak autis mengalami kesulitan belajar yang mempengaruhi kemampuan dalam menyimpan dan memproses atau memproduksi informasi.Bony Danuatmaja (2003: 175) mengungkapkan bahwa walaupun intelegensinya tergolong tinggi atau cukup, kesulitan belajar membuat anak mempunyai masalah dalam satu atau beberapa mata pelajaran di sekolah misalnya membaca, menulis, dan berhitung.

Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman, dkk. (2006: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa agar proses belajar terjadi. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini senada dengan Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010: 121) mengemukakan bahwa media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2011: 122) mengatakan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik.

Game Education "Marbel" (Mari Belajar)

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang- senang. Menurut Anggra (2010) *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing.*

METODE PENELITIAN

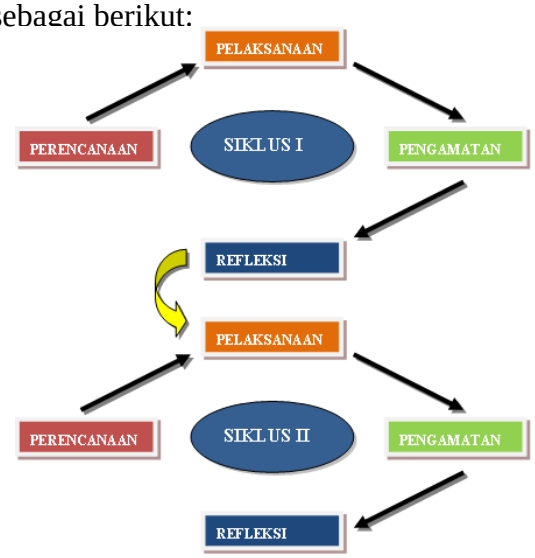
Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 autis di SDLBNManisrejokotaMadiun. Subjek tersebut terdiri dari 2 (dua) siswa yaitu LKY dan DNI. Penelitian dilaksanakan di SDLBN Manisrejo kota Madiun..Penelitian dilakukan di dalam ruang kelas 1 autis. Penelitian dilakukan selama 1 bulan yaitu mulai tanggal 5 September - 8 Oktober 2016.

Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas atau *classroom action research.* Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan bentuk kolaboratif. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru lain di SDLBN Manisrejo Madiun.

Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dari model Kemmis dan Mc. Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2010: 131) yang secara garis besar terdapat empat tahapan dalam desain penelitian tindakan kelas yakni 1) perencanaan, 2) pelaksanaan,3) pengamatan,4) refleksi. Proses tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Prosedur PTK model Kemmis dan Mc. Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 17)

Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode ini digunakan dalam mengamati proses pembelajaran membaca. Aspek yang diamati adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan media pembelajaran game education "Marbel Huruf".

b. Metode Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil proses untuk mendapatkan kondisi awal sebelum proses *(pre-test* dan *post-test)* teknik ini dapat dipakai. Instrumennya dapat berupa soal tes.

Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan hasil penelitian.Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis komparatif yaitu membandingkan data hasil *pretest* tentang prestasi belajar membaca permualaan pada siswa autis dengan hasil *posttest.*Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk membandingkan secara proporsional hasil perhitungan tes prestasi belajar membaca kata dengan pola KVKV dan KVKVK, yaitu data hasil penelitian *(pre test, post test)* disajikan dalam bentuk angka. Hasil tes yang berupa skor diubah menjadi nilai. Nilai yang diperoleh setiap tes disajikan dalam bentuk tabel dan grafik serta dideskripsikan lalu dibandingkan antara skor *pre test* dan *post test.*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Kemampuan Awal Subjek

Data kemampuan awal diperoleh dari hasil tes kemampuan awal *(pre-test)* yang dilakukan pada minggu pertama pelaksanaan penelitian.Tes kemampuan awal *(pre-test)* dilakukan dengan memberikan soal tes kepada subjek berupa tes lisan dengan jumlah 10 kata. Subjek diminta untuk membaca 10 kata tersebut. Total skor keseluruhan dari soal tersebut adalah 60 . Skor yang diperoleh subjek pada tes kemampuan awal (pre-test) untuk LKY adalah 38 (63,33%) dengan kategori cukup dan LKY 40 (66,67%) . Skor tersebut belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 45 (75%).

Diskripsi Kegiatan Penelitian

Siklus I

a. Pelaksanaan Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan siklus I terjadi pembagian kerja antara guru dan peneliti. Guru memberikan tindakan dalam

pembelajaran membaca permulaan dan peneliti melakukan pengamatan. Pemberian tindakan siklus I dilakukan sebanyak empat pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu pertemuan untuk melaksanakan tes pasca tindakan (post-test) siklus I. Satu kali pertemuan dilaksanakan selama 30 menit.

b. Data hasil siklus tindakan I

Data hasil silus tindakan I diperoleh dengan mengamati proses pembelajaran membaca permulaan pada siswa autis dengan menggunakan media pembelajaran game education "Marbel Huruf" Berdasarkan tes pasca tindakan *(post-test*) yang dilakukan pada siklus I diketahui bahwa hasil tes kemampuan membaca pada anak autis kelas 1 mengalami peningkatan dibandingkan tes kemampuan awal *(pretest).* Skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan untuk LKY dari 38 (63,33%) pada tes kemampuan awal *(pre-test*) menjadi 45 (75%) dan untuk DNI dari 40 (66,67) menjadi 48 (80%) pada tes pasca tindakan *(post-test*) siklus I. Jumlah peningkatan skor yang diperoleh subjek LKY adalah 7 (11,67%) dan untuk DNI mengalami peningkatan 8 (13,33%).

c. Diskripsi hasil observasi

Pada pertemuan pertama, subjek diperkenalkan media pembelajaran game education "Marbel Huruf". Subjek sangat antusias saat mengetahui menggunakan tablet sebagai media pembelajarannya. Subjek meminta untuk bermain *game,* karena di rumah subjek sering bermain game menggunakan tablet. Guru menjelaskan bahwa tablet ini digunakan untuk belajar bukan untuk bermain game. Guru mulai membimbing siwa untuk mengaktifkan tablet, cara penggunaannya, dan cara membuka serta menjalankan aplikasi "Marbel Huruf" untuk belajar membaca. Subjek cepat mengerti dengan penjelasan yang guru berikan. Pada pertemuan selanjutnya subjek sudah mampu melakukan persiapan dan penggunaan media pembelajaran game education "Marbel Huruf".

d. Refleksi siklus I**.**

Berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan guru terdapat beberapa permasalahan dan kekurangan dalam penelitian siklus I. permasalahan tersebut yaitu konsentrasi belajar siswa yang mudah teralihkan karena ganguan dari teman dan siswa yang menyentuh layar tablet secara acak.

Berdasarkan tes pasca tindakan *(post-test*) Skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan untuk LKY dari 38 (63,33%) pada tes kemampuan awal *(pre-test*) menjadi 45 (75%) dan untuk DNI dari 40 (66,67) menjadi 48 (80%) pada tes pasca tindakan *(post-test*) siklus I. Jumlah peningkatan skor yang diperoleh subjek LKY adalah 7 (11,67%) dan untuk DNI mengalami peningkatan 8 (13,33%). Akan tetapi, peningkatan tersebut belum optimal karena masih ada beberapa kata yang belum mampu dibaca subjek secara mandiri.Subjek masih kesulitan dalam membaca kata berpola KVKVK (konsonan vokal konsonan vocal konsonan) dan beberapa kata berpola KVKV (konsonan vokal konsonan vokal).

Siklus II

a. Perencanaan siklus II

Pada siklus II ini guru juga akan melakukan pengulangan materi pembelajaran dan memberikan *rewarding* untuk menarik perhatian siswa sehingga lebih fokus.

b. Pelaksanaan siklus tindakan II

Pada pertemuan pertama, materi yang diberikan adalah membaca kata berpola KVKV (konsonan vokal konsonan vokal) dan KVKVK (konsonan vokal konsonan vokal konsonan) yang meliputi palu, lusa, sore, siram, mahal, bedak, keras, putih, layar, serta kapal.

Pada pertemuan kedua, materi yang diberikan adalah membaca kata berpola KVKV (konsonan vokal konsonan vokal) dan KVKVK (konsonan vokal konsonan vokal konsonan) yang meliputi pola, dahi, busa,tolak, becak, malas,salam, bebek, sikap, serta cicak.

Pertemuan ketiga siklus II dilakukan tes hasil belajar pasca tindakan (post-test) siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan anak autis setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran game education "Marbel Huruf". Skor yang diperoleh subjek pada tes pasca tindakan (post-test) siklus II untuk LKY adalah 54 (90%) dan DNI 58 (96,67). Skor tersebut sudah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebesar 45.

c. Data hasil siklus tindakan II

Berdasarkan hasil skor yang diperoleh subjek pada siklus II dan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan yang telah berjalan dengan baik maka pelaksanaan penelitian cukup sampai siklus II dan tidak dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan untuk LKY dari 38 (63,33%) pada tes kemampuan awal *(pre-test*) menjadi 45 (75%) dan untuk DNI dari 40 (66,67) menjadi 48 (80%) pada tes pasca tindakan *(post-test*) siklus I. Jumlah peningkatan skor yang diperoleh subjek LKY adalah 7 (11,67%) dan untuk DNI mengalami peningkatan 8 (13,33%). LKY mendapatkan skor 54 (90%) dan DNI mendapatkan skor 58 (96,67%) pada tes pasca tindakan siklus II. Nilai yang diperoleh subjek telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 65.

d. Hasil Observasi

Objek pengamatannya difokuskan pada partisipasi subjek dalam menggunakan media game education "Marbel Huruf" untuk belajar membaca. Pada peremuan pertama subjek langsung dapat mengaktifkan tablet dan membuka aplikasi "Marbel Huruf" secara mandiri. Subjek sudah hafal langkah-langkah penggunaan "Marbel Huruf".

Refleksi siklus tindakan II

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini, berjalan dengan baik. Walau kadang masih terdapat ganguan dari siswa lain yang menganggu konsentrasi belajar siswa, namun guru dapat menarik perhatian subjek untuk focus pada pembelajaran dengan menjanjikan sebuah reward bila subjek mau focus. Subjek mampu menjalankan dan mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil skor yang diperoleh subjek pada siklus II dan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan yang telah berjalan dengan baik maka pelaksanaan penelitian cukup sampai siklus II dan tidak dilanjutkan dengan siklus berikutnya.Skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan untuk LKY dari 38 (63,33%) pada tes kemampuan awal *(pre-test*) menjadi 45 (75%) dan untuk DNI dari 40 (66,67) menjadi 48 (80%) pada tes pasca tindakan *(post-test*) siklus I. Jumlah peningkatan skor yang diperoleh subjek LKY adalah 7 (11,67%) dan untuk DNI mengalami peningkatan 8 (13,33%). LKY mendapatkan skor 54 (90%) dan DNI mendapatkan skor 58 (96,67%) pada tes pasca tindakan siklus II.Nilai yang diperoleh subjek telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 65.

PEMBAHASAN

Pada tes kemampuan awal (pre-test) subjek diberikan 10 soal untuk membaca kata. Kata yang diberikan yaitu sepi, beda, paha, siku, pita, , gemuk, tolak, siram, tidak, dan rusak.. Skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan untuk LKY dari 38 (63,33%) pada tes kemampuan awal *(pre-test*) menjadi 45 (75%) dan untuk DNI dari 40 (66,67) menjadi 48 (80%) pada tes pasca tindakan *(post-test*) siklus I. Jumlah peningkatan skor yang diperoleh subjek LKY adalah 7 (11,67%) dan untuk DNI mengalami peningkatan 8 (13,33%). LKY mendapatkan skor 54 (90%) dan DNI mendapatkan skor 58 (96,67%) pada tes pasca tindakan siklus II.Skor tersebut telah mencapai dan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Meskipun skor subjek pada post-test siklus I telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), subjek masih mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan dalam membaca kata berpola KVKV (konsonan vocal konsonan vokal) dan KVKVK (konsonan vokal konsonan vokal konsonan). Oleh karena itu, dilakukan tindakan siklus II untuk mengulang kata yang belum mampu dibaca subjek secara mandiri. Skor yang diperoleh subjek pada post-test siklus II adalah 58 (96,67%) dengan kategori sangat baik.

Penggunaan media pembelajaran game education "Marbel Huruf"dapat digunakan sebagai media pembelajaran membacabagi siswa autis.media pembelajaran game education "Marbel Huruf"merupakan aplikasi dari tabletmaupun smartphone yang dapat menampilkan *audiovisual* berupa gambar, tulisan, video dan suara. Dengan kemampuan audiovisual yang dimiliki media pembelajaran game education "Marbel Huruf" dapat membantu untuk mempermudah siswa autis belajar membaca. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Yosfan Azwandi (2007: 172) tentang media *audio-visual* yang mampu memberikan rangsangan visual dan suara secara bersamaan yang akan membantu

membentuk pemahaman yang akurat. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2006: 10) bahwa: "Semakin banyak alat indera yang dipergunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan".

Peningkatan kemampuan membaca yang diperoleh subjek dipengaruhi oleh penggunaan media yang disesuaikan dengan karakater anak autis.Yuniar dalam Pamuji (2007: 12) menyatakan bahwa anak autis memiliki karakter suka sekali terhadap benda tertentu. Anak autis yang menjadi subjek dalam penelitian ini memiliki minat terhadap alat elektronik seperti tablet, smartphone, laptop, televisi. Penggunaan media pembelajaran game education "Marbel Huruf"dengan tablet membuat subjek merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Subjek diminta untuk mengoperasikan tablet untuk melaksanakan pembelajaran membaca permulaan. Dengan subjek merasa senang dan tertarik pelaksanaan pembelajaran menjadi lancar dan hasil yang didapatkan menjadi lebih baik.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak autis juga dipengaruhi oleh pengulangan materi yang dilakukan guru.Pada pelaksanaan tindakan, guru melakukan pengulangan pemutaran media pembelajaran game education "Marbel Huruf"untuk mengulangi atau mengajarkan kembali kata yang sudah mampu maupun yang belum mampu dibaca anak autis secara mandiri.Berdasarkan pemutaran ulang media media pembelajaran game education "Marbel Huruf"skor yang diperoleh anak autis mengalami peningkatan.Pembelajaran yang dilakukan guru tersebut sesuai dengan karakter anak autis yang membutuhkan pengulangan dalam belajar. Rudi Sutanti (2000: 75) mengemukakan bahwa pengulangan merupakan suatu metode penting untuk anak autis dan mereka akan belajar lebih efektif jika diulangi beberapa kali.

Hasil skor yang telah dicapai subjek pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan dapat mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu sebesar 45 (75%). Selain itu, penggunaan media media pembelajaran game education "Marbel Huruf" dalam proses pembelajaran membaca pada anak autis kelas 1 SDLBN Manisrejo Madiun mendapatkan respon yang baik dari subjek yaitu subjek merasa senang ketika belajar membaca menggunakan media media pembelajaran game education "Marbel Huruf".

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan di bawah ini:

Game education (Marbel Huruf) dapat meningkatkan kemampan membaca permualaan pada siswa autis yang dapat dibuktikan dalam penelitian ini. Pada siklus pertama konsentrasi subjek mudah hilang untuk LKY karena belum bisa menggunakan aplikasi sedangkan untuk DNI konsentrasi juga mudah hilang karena dignggu oleh LKY. Pada siklus kedua guru menjanjikan sebuah hadiah kepada subjek apabila subjek dapat berkonsentrasi penuh kepada materi pembelajaran sebagai motivasi. Pada siklus dua subjek sudah dapat menjalankan aplikasi dan mengoperasikan tablet secara mandiri.

Skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan untuk LKY dari 38 (63,33%) pada tes kemampuan awal *(pre-test*) menjadi 45 (75%) dan untuk DNI dari 40 (66,67) menjadi 48 (80%) pada tes pasca tindakan *(post-test*) siklus I. Jumlah peningkatan skor yang diperoleh subjek LKY adalah 7 (11,67%) dan untuk DNI mengalami peningkatan 8 (13,33%). LKY mendapatkan skor 54 (90%) dan DNI mendapatkan skor 58 (96,67%) pada tes pasca tindakan siklus II. Skor tersebut telah mencapai dan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Bagi guru: Hendaknya penggunaan media pembelajaran game education (Marbel Huruf) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak autis. 2) Bagi kepala sekolah: Hendaknya kepala sekolah menjadikan media pembelajaran game education (Marbel

Huruf)sebagai bahan pertimbangan kepala sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karater anak autis

.

DAFTAR PUSTAKA

Emzir.(2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Hembing Wijayakusuma. (2004). *Psikoterapi Anak Autisma.* Jakarta: Pustaka Populer Obor.

Hurlock, Elizabeth B. (2005). *Perkembangan Anak* (Jilid 1, Edisi Keenam). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Moleong, Lexy J. (2012).*Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi.* Bandung: PT Mulyono Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Berkesulitan Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Nana Syaodih Sukmadinata.(2011). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pamuji.(2007). *Model Terapi Terpadu Bagi Anak Autisme.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Parwoto.(2007). *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Raco, J.R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif (Jenis, kharakteristik, dan Keunggulannya). Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Sardjono.(2005). *Terapi Wicara.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Setiati Widihastuti. (2007). *Pola Pendidikan Anak Autis.* Yogyakarta: CV Datamedia.

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sunardi & Sunaryo.(2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yosfan Azwandi. (2005). *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

.