

PENGARUH MEDIA ORIGAMI TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HEWAN PADA ANAK AUTIS DI SLB-B DAN AUTIS TPA JEMBER

Farah Laila Hurriyah

SLB ABC Balung

email: farahlailahurriyah@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media origami tiga dimensi terhadap kemampuan mengenal hewan pada anak autis di SLB-B dan AUTIS TPA Jember Tahun Ajaran 2017/2018. Metode yang digunakan adalah *single subject research* (SRR) dengan desain A-B, dimana (A) merupakan fase *baseline* dan (B) merupakan fase *treatment/intervensi*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal 5 hewan ini ditunjukkan dengan data persentase nilai pada fase *baseline* (A) antara lain 0%, 20%, 20%, 20%, dan 40%, sedangkan pada fase intervensi (B) antara lain 60%, 60%, 80%, 80%, dan 80%. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, maka dapat dibuktikan bahwa penggunaan media origami tiga dimensi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal hewan anak autis di SLB-B dan AUTIS TPA Jember .

Kata Kunci: *Media Origami Tiga Dimensi, Kemampuan Mengenal Hewan, Autis.*

PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya hak kebutuhan warga atau masyarakat tertentu saja, melainkan hak semua warga negara. Anak autis juga tidak dibedakan dalam hal pendidikan, mereka berhak untuk mendapatkan suatu pengajaran disekolah walaupun mereka memiliki kemampuan yang terbatas. Pengenalan hewan dapat merangsang otak anak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Selama ini berdasarkan penelitian

dalam materi mengenal hewan di Sekolah Luar Biasa, khususnya siswa autis cenderung menirukan gerakan dan suara hewan tetapi mereka tidak mengenali hewan tersebut. Hal ini karena mereka belum mengetahui jenis hewan yang ada disekitarnya. Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku bergambar atau kartu gambar yang kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan.

Pengenalan hewan dapat merangsang otak anak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Selama ini berdasarkan penelitian dalam materi mengenal hewan di Sekolah Luar Biasa, khususnya siswa autis cenderung menirukan gerakan dan suara hewan tetapi mereka tidak mengenali hewan tersebut. Hal ini karena mereka belum mengetahui jenis hewan yang ada disekitarnya. Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku bergambar atau kartu gambar yang kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan.

Hasil observasi yang dilakukan di SLB-B dan AUTIS TPA Jember, ternyata masih ada siswa autis yang mengalami kesulitan dalam materi mengenal hewan, walaupun hanya beberapa hewan saja. Dengan demikian, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan dalam mengenal hewan pada anak autis

dengan menggunakan media yang menarik yaitu origami tiga dimensi yang berbentuk hewan, seperti angsa, ikan, ayam, kupu-kupu, burung dan lain-lain untuk membantu mengembangkan imajinasi dan mengembangkan intelektual siswa sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan paparan diatas, maka penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengaruh Media Origami Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Mengenal Hewan pada Anak Autis di SLB-B dan Autis TPA Jember

METODE

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode dengan subyek tunggal (*single subject research*). Subjek Tunggal (*single subject resarch*), yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perilaku yang diberikan

secara berulang-ulang dalam waktu tertentu (Tawney dkk. 1987, hlm. 2). Pada desain subyek tunggal pengukuran variabel terikat atau target behavior dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Pada penelitian dengan desain subyek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase *baseline* dan fase intervensi (Sunanto, 2005, hlm. 54).

Pada penelitian ini menggunakan desain A-B, desain A-B merupakan desain dasar dari penelitian eksperimen subyek tunggal. Prosedur desain ini disusun atas dasar apa yang disebut dengan logika *baseline* (*baseline logic*). Logika *baseline* menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target behavior pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi intervensi (B).

Prosedur utama yang ditempuh dalam desain A-B meliputi pengukuran target behavior pada fase *baseline* dan setelah trend dan level datanya stabil kemudian intervensi mulai diberikan. Selama fase intervensi target behavior secara kontinyu dilakukan pengukuran sampai mencapai data yang stabil (Sunanto 2005, hlm. 55). Jika terjadi perubahan target behavior pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan *baseline*, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi. Pada desain A-B ini tidak ada replikasi (pengulangan) pengukuran dimana fase *baseline* (A) dan intervensi (B) masing-masing dilakukan hanya sekali untuk subjek yang sama. Desain ini tidak dapat disimpulkan atau tidak ada jaminan bahwa perubahan pada target behavior disebabkan semata-mata oleh variabel

bebas (intervensi) (Sunanto, 2005, hlm. 56).

Variabel Terikat (target *Behavior*) Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Sunanto, 2005, hlm. 12). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal hewan pada siswa autis. Variabel Bebas (intervensi) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat (Sunanto, 2005, hlm. 12). Variabel bebas dalam penelitian eksperimen biasa disebut dengan intervensi atau perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media origami tiga dimensi.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data produk permanen dengan cara memberikan tes, tes berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian kemampuan dalam mengenal hewan yang dilakukan pada saat fase *baseline* dan fase intervensi. Dalam penelitian

ini instrument yang digunakan berupa tes, yaitu pemberian soal tentang mengenal hewan, soal tes terdiri dari 5 soal dalam bentuk tes menjodohkandengan jawaban singkat, dijadikan alat ukur untuk mengetahui kemampuan mengenal hewan anak autis yang diberikan pada saat fase *baseline* dan fase *intervensi*.

Berdasarkan data yang ada disekolah terdapat satu siswa autis berumur 7tahun yaitu siswa dengan inisial RF. RF adalah siswa laki-laki kelas Idi SLB-B dan AUTIS TPA Jember. Kemampuan mengenal hewan RF adalah terbatas pada mengetahui hewan dengan menirukan suara saja, namun tidak mengetahui nama hewan yang dijumpai.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan pencatatan dengan produk permanen ini dilakukan terhadap variabel atau target behavior yang dihasilkan oleh subyek dimana datanya secara

langsung berada pada dokumen tertentu, misalnya seorang peneliti atau guru meminta seorang siswa untuk menyelesaikan soal matematika yang dikerjakan di lembar jawaban yang diberikan oleh guru, karena lembar jawaban telah disediakan maka guru dapat mencatat data misalnya persen jawaban benar (*percent correct response*) dapat dilihat secara langsung dari lembar jawaban. Lembar jawaban itulah yang dimaksud sebagai produk permanen dalam hal ini (Sunanto, 2015, hlm. 19).

Anallisis data disajikan dengan menggunakan statistik deskriptif yang berbentuk grafik. Hal ini bertujuan untuk mempermudah memahami data, apakah ada peningkatan kemampuan mengenal hewan pada anak autis setelah diberikan perlakuan tertentu dan jangka waktu tertentu dengan penggunaan media origami tigadimensi. Sedangkan datanya dijabarkan dalam bentuk grafik.

Adapun grafik yang digunakan adalah bentuk grafik garis. Menurut Sunanto (2005, hlm. 36-37) ada beberapa komponen grafik garis, yaitu: a) Absis (misalnya sesi, hari, tanggal), b) Ordinat (misalnya persen, frekuensi, durasi), c) Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat, d) Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkkn ukuran (misalnya: 0%, 25%, 50%, 75%), e) Label kondisi (misalnya *baseline* atau *intervensi*), f) Garis perubahan kondisi, g) Judul grafik.

Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan. Perhitungan ini dilakukan dengan dua analisis yaitu: 1) Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi *intervensi*.

Sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi komponen yakni tingkat stabilitas, kecenderungan arah dan tingkat perubahan (*level change*). Sunanto, (2005, hlm. 96). Komponen analisis visual dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu: a) Panjang kondisi, b) Estimasi kecenderungan arah, c) Kecenderungan stabilitas, d) Jejak data, e) Tingkat stabilitas (*level stability*), f) Rentang, g) Perubahan level. 2) Analisis antar kondisi adalah adalah data yang stabil harus

mendahului kondisi yang akan dianalisis, misalnya ketika data *baseline* bervariasi (tidak stabil) maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasi pengaruh terhadap variabel terikat. Sunanto, (2005, hlm. 100). Komponen analisis visual untuk antar kondisi meliputi 5 komponen, yaitu: a) Jumlah variabel yang dirubah, b) Estimasi kecenderungan, c) Perubahan stabilitas, d) Perubahan level, e) Data overlap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data perolehan nilai kemampuan mengenal hewan RF pada setiap sesi fase *baseline* akan dipresentasikan dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{nilai yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil data perolehan nilai diatas, maka persentase yang didapatkan untuk kemampuan mengenal hewan RF adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Fase

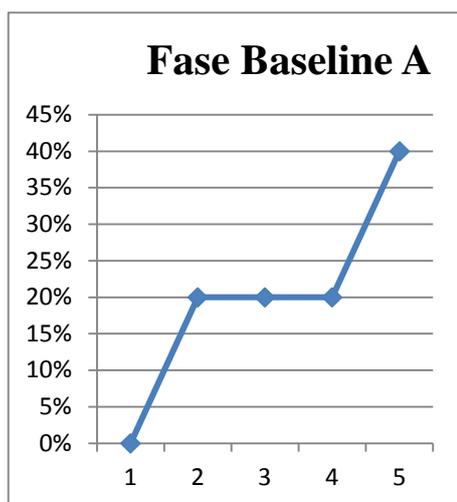
Baseline RF

No.	Sesi	Jumlah Soal	Jumlah Jawaban benar	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase
1	1	5	0	0	100	0%
2	2	5	1	20	100	20%
3	3	5	1	20	100	20%
4	4	5	1	20	100	20%
5	5	5	2	40	100	40%

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada fase *baseline* (A) yang dilakukan sebanyak lima sesi

diperoleh jumlah jawaban benar terendah yaitu 0 dengan nilai 0 dan persentase 0%, sedangkan jumlah jawaban benar terbanyak yaitu 1 dengan nilai 20 dan persentase 20%.

Grafik 1. Kemampuan Mengenal Hewan fase *baseline*(A) RF



Grafik 1 menggambarkan kemampuan RF dalam mengenal hewan masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai 0% dan persentase tertinggi 40%. Persentase masih dibawah

50%. Dalam fase *baseline* siswa masih mengalami kesulitan mengerjakan soal menjodohkan karena siswa belum menguasai tentang nama-nama hewan, sehingga disetiap sesi persentase nilai RF naik turun. Pada sesi ke lima nilai RF mengalami peningkatan dengan persentase 40%. Data pada fase *baseline* (A) ini sudah stabil karena dalam lima sesi pengamatan terdapat tiga nilai yang sama dengan persentase 20% sehingga dapat dilakukan tahap ke dua yaitu fase intervensi (B).

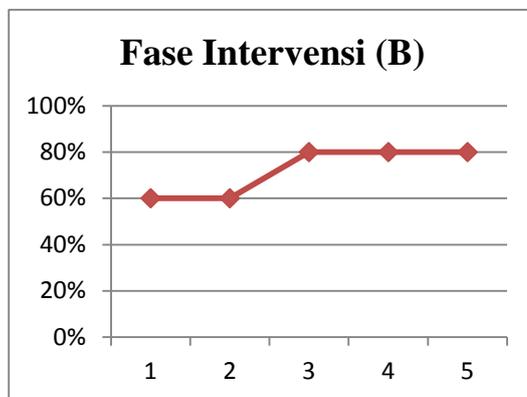
Tabel 2. Data Fase Intervensi (B) RF

No.	Sesi	Jumlah Soal	Jumlah Jawaban benar	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase
1	1	5	3	60	100	60%
2	2	5	3	60	100	60%
3	3	5	4	80	100	80%
4	4	5	4	80	100	80%
5	5	5	4	80	100	80%

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada fase intervensi (B) yang dilakukan sebanyak lima sesi diperoleh data jumlah jawaban benar

terendah yaitu 3 dengan nilai 60 dan persentase 60%, sedangkan jumlah jawaban benar terbanyak yaitu 4 dengan nilai 80 dan persentase 80%.

Grafik 2. Kemampuan mengenal hewan fase Intervensi (B) RF



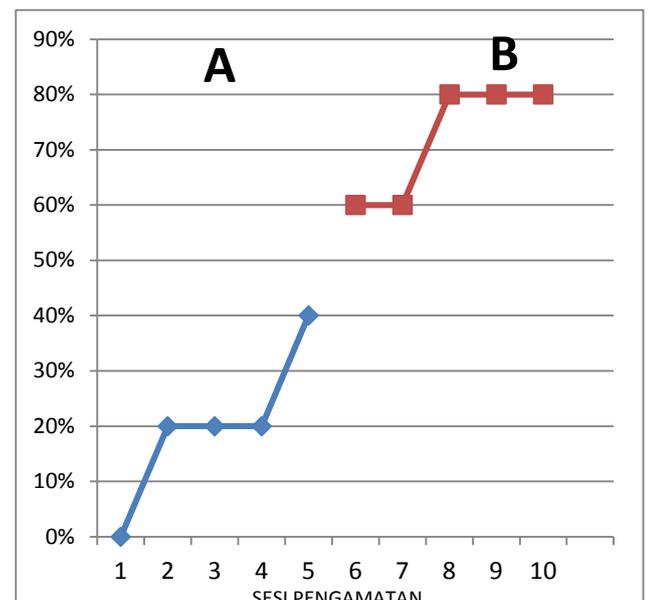
Grafik 2 menggambarkan kemampuan RF dari lima sesi fase intervensi (B) yang menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenal hewan. Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai terendah 60% dan persentase nilai tertinggi 80%. Pada sesi ke dua nilai persentase masih 60% namun data ini masih stabil karena pada sesi ke tiga sampai sesi ke lima

persentase nilai RF meningkat dengan persentase 80%.

Analisis Dalam Kondisi

Data yang diperoleh dari fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B) dibandingkan agar dapat dianalisis, yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Grafik 3. Perbandingan Fase Baseline (A) dan Fase Intervensi (B)



Komponen visual analisis dalam kondisi ini dirangkai dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang kondisi	5	5
Estimasi Kecenderungan Arah	_____	↗
Kecenderungan Stabilitas	Variabel (60%)	Variabel (0%)
Kecenderungan Jejak Data	(+)	↗(+)
Level Stabilitas Data Rentang	$\frac{\text{Variabel}}{0-40}$	$\frac{\text{Variabel}}{60-80}$
Level Perubahan	$\frac{40-0}{(+40)}$	$\frac{80-60}{(+20)}$

Komponen visual analisis dalam kondisi ini dirangkai dengan hasil sebagai berikut:

Tabel Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi

Kondisi	B ₁ /A ₁
Perbandingan kondisi	2:1
Jumlah variabel yang diubah	1
Perubahan stabilitas	(+) _____ (+) Positif
Perubahan variabel	Variabel ke Variabel

Perubahan level	40-60 (+20)
Persentase level	(0%)

Penggunaan media origami tiga dimensi dapat membantu RF dalam mengenal hewan. Hal ini terbukti pada hasil penelitian terjadi perubahan yang pesat terhadap kemampuan mengenal hewan pada anak autis. Pada fase *baseline* (A) persentase nilai terendah 0% dan persentase nilai tertinggi 40% dengan mean level 20, sedangkan pada fase intervensi (B) persentase nilai terendah 60% dan persentase nilai tertinggi 80% dengan mean level 72. Selisih perubahan level dari fase *baseline* (A) sampai fase intervensi (B) meningkat +20 dengan menggunakan media origami tiga dimensi. Selisih perubahan level kemampuan RF pada fase intervensi (B) meningkat 2 kali dari fase *baseline*(A). Dari pembahasan diatas

maka dapat dibuktikan bahwa media origami tiga dimensi sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal hewan pada anak autis di SLB-B dan AUTIS TPA Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan di SLB-B dan AUTIS TPA Jember Tahun Ajaran 2017/2018 dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan pada anak autis dengan menggunakan media origami tiga dimensi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 sesi pertemuan, yaitu 5 sesi fase *baseline*(A)sebelum dilakukan intervensi dan 5 sesi fase intervensi (B) dan setiap sesi dilakukan dihari yang berbeda. Persentase pada fase *baseline* (A) antara lain 0%, 20%, 20%, 20%, dan 40%, sedangkan pada fase intervensi (B) antara lain 60%, 60%, 80%, 80%,

80%. Pada fase *baseline* (A) persentase nilai terendah 0% dan persentase nilai tertinggi 40%. Persentase kemampuan RF masih dibawah 50%. Pada fase intervensi (B) persentase nilai terendah 60% dan persentase nilai tertinggi 80%. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Penggunaan media pembelajaran origami tiga dimensi dapat membantu RF dalam mengenal hewan.Ini terbukti pada hasil penelitian yang mana terjadi perubahan yang sangat signifikan terhadap kemampuan memahami konsep mengenal hewan pada anak autis dengan menggunakan media origami tiga dimensi. Terlihat dari mean level fase *baseline* (A) yaitu 20, sedangkan pada fase intervensi (B) dengan mean level 72. Selisih perubahan level dari fase *baseline* (A) sampai fase intervensi (B) meningkat

+20 dengan menggunakan media origami tiga dimensi. Selisih perubahan level kemampuan RF pada fase intervensi (B) meningkat 2 kali dari fase *baseline*(A). Penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan kembali karena penelitian ini mengacu pada *Single Subject Research* (SSR) yang dilakukan pada satu subjek yaitu RF.

Dari hasil kesimpulan penelitian diatas maka penggunaan media origami tiga dimensi berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan pada anak autis di SLB-B dan AUTIS TPA Jember.

Saran

Ada beberapa saran dalam penelitian ini, yaitu: 1) Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengkaji dan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media origami tiga dimensi dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan pada

anak berkebutuhan khusus. 2) Bagi guru, dapat mengembangkan dan memanfaatkan media origami tiga dimensi dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka. 3) Bagi sekolah, dapat mendukung dan mengembangkan media origami tiga dimensi untuk menunjang kemampuan anak dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Sunanto, Juang. Takeuchi, Koji, dan Nakata, Hideo. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Tsubuka: CRICED University.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tim Pengelola Program Skripsi FIP IKIP PGRI JEMBER. 2017. *Pedoman Program dan Penulisan Skripsi Mahasiswa FIP IKIP PGRI JEMBER*. Jember: IKIP PGRI Jember.