

# PENGUNAAN KARTU DIGITAL BERGAMBAR (KADIBAR) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA AUTISME KELAS 7 DI SMPN 40 SURABAYA JAWA TIMUR

**Rahma Laili Al Wahidah**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[rahma.21015@mhs.unesa.ac.id](mailto:rahma.21015@mhs.unesa.ac.id)

**Suyatno**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[suyatno-b@unesa.ac.id](mailto:suyatno-b@unesa.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa autisme menggunakan media kartu digital bergambar. Metode yang digunakan adalah Applied Behavior Analysis (ABA), yang menekankan pengamatan dan pengelolaan perilaku siswa untuk mendukung komunikasi yang lebih efektif. Kartu digital bergambar dipilih karena kemampuannya dalam membantu visualisasi (gambar, warna dan bentuk) untuk membantu siswa mempermudah dan mengingat kosakata. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa selama setiap siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, dua siswa memperoleh nilai 90 dan 83, menunjukkan dampak positif dari penggunaan media ini. Pada siklus kedua, nilai siswa meningkat, dengan tiga siswa memperoleh nilai 96, 88, dan 82. Pada siklus ketiga, semua siswa mencapai pencapaian sangat baik dengan nilai 97, 91, 88, dan 80. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa kartu digital bergambar sangat efektif dalam membantu siswa autisme memahami dan menguasai kosakata. Selain itu, respons positif dari siswa terlihat pada meningkatnya minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan kartu digital bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme, memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka, serta meningkatkan respons siswa terhadap kemampuan menggunakan media pembelajaran semakin baik. Hal ini menunjukkan bahwa, media kartu digital bergambar dapat menjadi alat bantu menyampaikan materi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran bagi siswa autisme.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, kartu digital bergambar, penguasaan kosakata, siswa autisme, media digital

## Abstract

*This study aims to determine the improvement in vocabulary mastery of students with autism using digital picture cards as a learning media. The method used is Applied Behavior Analysis (ABA), which focuses on observing and managing students' behaviors to support more effective communication. Digital picture cards were chosen because of their ability to assist in visualization (images, colors, and shapes) to help students make it easier to remember and understand vocabulary. The results show significant improvement in students' vocabulary mastery during each learning cycle. In the first cycle, two students scored 90 and 83, indicating the positive impact of this media. In the second cycle, student scores increased, with three students scoring 96, 88, and 82. In the third cycle, all students achieved excellent results with scores of 97, 91, 88, and 80. This improvement indicates that digital picture cards are highly effective in helping students with autism understand and master vocabulary. Additionally, positive responses from students were evident in their increased interest and engagement in learning. Overall, the use of digital picture cards proved effective in improving vocabulary mastery for students with autism, positively impacting their learning outcomes, and enhancing their response to the ability to use the learning media more effectively. This demonstrates that digital picture cards can be an effective tool in delivering material and supporting the learning process for students with autism.*

**Keywords:** Learning media, image-based digital cards, vocabulary acquisition, students with autism, digital media.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran siswa autisme mulai berkembang dengan baik dalam beberapa tahun terakhir, namun tantangan besar masih dihadapi oleh siswa autisme. Anak berkebutuhan khusus (ABK) merujuk pada anak yang memerlukan perhatian khusus akibat gangguan perkembangan atau kelainan yang mereka alami. Terkait dengan istilah disabilitas, ABK adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam satu atau lebih kemampuan, baik yang bersifat fisik, seperti tunanetra atau tunarungu, maupun yang bersifat psikologis, seperti autisme dan ADHD (Ayuning 2022). Siswa yang mengalami autisme seringkali memiliki tantangan dalam berhubungan dengan orang lain dan dalam berkomunikasi, meskipun mereka mungkin memiliki kemampuan kognitif atau keterampilan khusus di area tertentu (Guswanti and Ardisal. 2020).

Penyebab terjadinya autisme pada anak dapat berasal dari faktor genetik serta gangguan neurologis di otak, yang mengakibatkan anak kesulitan dalam merespons ucapan atau interaksi dari orang lain (Matuzahroh 2021). Siswa autisme memiliki ciri-ciri seperti hiperaktif, perilaku repetitif, dan tindakan melukai diri sendiri (Firda 2023). Safaria (2005), berpendapat bahwa autisme adalah kondisi di mana seseorang yang mengalami hambatan dalam interaksi sosialnya cenderung mengulang atau membalikkan kalimat, mengalami gangguan dalam kemampuan berbahasa yang sering ditunjukkan dengan perkembangan bahasa yang terlambat, serta memiliki kecenderungan obsesif untuk mempertahankan keteraturan di sekitarnya.

Endang (2009), Siswa autisme adalah individu yang mengalami gangguan perkembangan, terlihat sebelum usia 3 tahun dan bersifat kompleks, memengaruhi perkembangan sosial, komunikasi, perilaku, serta emosi mereka. Akibatnya, siswa cenderung kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih fokus pada dunia mereka sendiri.

*Autism Spectrum Disorder* (ASD) merujuk pada siswa yang mengalami gangguan pada fungsi otak dan saraf yang signifikan, yang memengaruhi perilaku dan pola berpikir mereka. Siswa autisme dapat mencapai perkembangan yang maksimal jika mendapatkan penanganan yang tepat serta dukungan penuh dari orang tua, yang bersedia untuk mengomunikasikan kondisi anak secara terbuka kepada dokter dan pihak sekolah, sehingga pembelajaran yang diberikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa tersebut (Rieskiana, 2021).

Siswa autisme memiliki potensi untuk belajar, namun memerlukan dukungan dan kreativitas dari guru serta perhatian penuh dari orang tua untuk menciptakan lingkungan yang menarik, agar lebih fokus dalam proses pembelajaran. Menurut Dasopang, S & Darwis, U

(2023:323), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa. Media ini juga berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Dasopang S 2023). Peningkatan kemampuan siswa menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi ajar agar merangsang aspek kognitif, afektif, dan perhatian siswa, sehingga dapat memfasilitasi tercapainya proses pembelajaran yang lebih efektif, terstruktur, dan terarah dinamakan media pembelajaran (Yusufhadi, 2004).

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar untuk membantu siswa memahami materi yang telah disampaikan guru secara terorganisir. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, seperti media audio, visual dan audiovisual. Arsyad (2011) mengemukakan tentang media pembelajaran adalah elemen pembelajaran berisi materi untuk menarik siswa dalam kegiatan belajar. Munadi (2013) menyampaikan tujuan media pembelajaran adalah penyajian materi secara terstruktur agar menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Dengan demikian, media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan tujuan agar proses kegiatan belajar memberikan dampak positif bagi siswa.

Menurut Sari (2022), menyatakan bahwa media pembelajaran harus dikembangkan dengan memperhatikan aspek sosial-emosional anak, sehingga selain melalui metode peniruan, anak juga dapat belajar dengan menggunakan media yang dapat mereka lihat secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan kartu digital bergambar sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Kartu digital bergambar merupakan alat yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui kartu digital yang berisi tema pembelajaran. Tujuan penggunaan kartu digital bergambar adalah untuk mempermudah penyampaian informasi agar lebih efisien, mengatasi hambatan ruang, waktu, dan indera, meningkatkan motivasi belajar pada siswa ABK, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka.

Seorang siswa berkembang dan tumbuh secara berturut-turut akan berproses untuk menyimpan kosakata dalam perbendaharaan kata untuk meningkatkan kemampuan mereka mengucapkan satu kalimat secara utuh dan benar untuk meningkatkan kemampuannya mengutarakan gagasan atau pendapatnya (Suyatno, 2009). Kosakata merupakan sekumpulan kata yang dikuasai oleh seseorang dan digunakan untuk berkomunikasi serta

menyampaikan informasi tertentu (Sudjianto, 2004). Penguasaan kosakata merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami, mengenali, dan menggunakan kata-kata dengan tepat dalam kegiatan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Tujuan dari kemampuan ini adalah siswa dapat memahami kosakata yang digunakan untuk kegiatan berkomunikasi. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan lancar dan efektif.

Hasanah (2016) menyatakan bahwa kosakata merupakan elemen penting dalam bahasa, karena pendapat seseorang hanya bisa dipahami dengan jelas oleh orang lain jika disampaikan menggunakan kosakata yang tepat. Perkembangan dalam menguasai kosakata seseorang berpengaruh pada kemampuan dan keterampilannya dalam menyampaikan ide dan bahasa secara tepat. Penguasaan kosakata yang baik akan memengaruhi struktur kalimat yang dihasilkan (Noermanzah, 2017).

Tujuan penguasaan kosakata adalah untuk peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan penggunaan ejaan yang tepat. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh jumlah, kualitas, dan penguasaan kosakata yang dimilikinya. Seiring bertambahnya usia, seseorang akan menguasai lebih banyak kosakata, namun hal ini tidak selalu terjadi pada siswa autisme. Siswa autisme cenderung mengalami keterbatasan dalam kosakata, yang menghambat mereka dalam berkomunikasi dengan baik.

Penelitian ini menggunakan metode behaviorisme yang mengamati tentang perilaku manusia yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti pengaruh lingkungan dan pengalaman yang dapat diamati serta diukur. John B. Watson (1878) adalah pendiri aliran behaviorisme. Ia memperkenalkan pendekatan psikologi yang memfokuskan pada studi perilaku yang dapat diamati, dengan mengabaikan aspek mental atau perasaan internal. Watson berpendapat bahwa psikologi harus menjadi ilmu yang objektif, yang hanya fokus pada pengamatan terhadap perilaku manusia. Dari uraian tersebut, masalah yang muncul adalah Bagaimana penggunaan kartu digital bergambar untuk peningkatan penguasaan kosakata siswa autisme kelas 7 di SMPN 40 Surabaya Kediri, Jawa Timur?; Bagaimana hasil belajar siswa dalam penggunaan kartu digital bergambar untuk peningkatan penguasaan kosakata siswa autisme kelas 7 di SMPN 40 Surabaya, Jawa Timur?; Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan kartu digital bergambar untuk peningkatan penguasaan kosakata siswa autisme kelas 7 di SMPN 40 Surabaya, Jawa Timur?

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SMPN 40 Surabaya yang beralamat di Jl. Bangkingan VIII No.8, Bangkingan, Kec.

Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur, 61177, dengan rentang waktu dari tanggal 21 Oktober hingga 15 November 2024. Subjek penelitian terdiri dari lima siswa kelas 7 yang memiliki karakteristik berbeda terkait dengan autisme, yaitu Anggun Putri Darma, Jonathan Imanuel Setiawan, Yohanes Advento Wilis, Lukas Galih Kusumajati, dan Najibullah Amien. Pemilihan siswa didasarkan pada variasi kemampuan sosial, kecerdasan, dan respons mereka terhadap lingkungan belajar, yang penting untuk memahami bagaimana pendekatan pengajaran yang berbeda dapat mempengaruhi pengalaman belajar mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ABA (Applied Behavior Analysis) atau Analisis Perilaku Terapan, yang dapat mendukung siswa autisme dalam mengembangkan keterampilan sosial dasar seperti mempertahankan fokus serta mengelola perilaku bermasalah (Handojo, 2009). Yuwono (2009) menyatakan bahwa teori ABA berfokus pada perilaku dengan tahap awal yang mengutamakan pengembangan kepatuhan, keterampilan meniru, dan pembentukan kontak mata pada siswa. Konsep ini sangat penting untuk membantu siswa dengan autisme mengubah perilaku mereka dan meningkatkan interaksi sosial. Oleh karena itu, teori ABA memusatkan perhatian pada perilaku siswa autisme, termasuk cara mereka berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 226), observasi adalah dasar dari segala pengetahuan ilmiah. Para ilmuwan dapat melakukan penelitian hanya dengan mengandalkan data, yaitu fakta-fakta tentang realitas dunia yang diperoleh melalui proses observasi (Sugiyono 2013). Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa lisan dan tulisan mengenai perilaku siswa yang sedang diamati (Atmajaya, 2017). Keabsahan data diuji melalui uji kredibilitas yang bertujuan untuk memverifikasi data dengan meningkatkan kekuatan melalui observasi, tes, dan angket. Menurut Sugiyono (2016) Prosedur ini mencakup uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas, dan uji objektivitas. Salah satu metode untuk menguji kredibilitas adalah triangulasi, yang merupakan proses verifikasi data dengan membandingkannya dengan data lain yang relevan. Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan objek di luar penelitian sebagai pembanding terhadap data yang telah dikumpulkan (Moleong, 2016). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menjawab 15 soal dengan sedikit bantuan, yang kemudian dihitung menggunakan rumus untuk menentukan nilai akhir. Siswa yang memperoleh nilai di atas ambang batas (75) dalam tiga siklus penelitian dianggap berhasil. Alur penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus

penelitian. Arikunto (2010) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang menggunakan beberapa subjek sasaran yaitu siswa dengan tujuan secara terstruktur untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian beserta pembahasan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Pemaparan data hasil penelitian ini berkaitan dengan penggunaan kartu digital bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme kelas 7 di SMPN 40 Surabaya, Jawa Timur.

### 1. Penggunaan Kartu Digital Bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme kelas 7

Sebelum pelaksanaan penelitian, diperlukan data awal melalui pengamatan langsung untuk memahami karakteristik siswa autisme dan menentukan media pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih media kartu digital bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme. Media ini bertujuan memberikan hasil yang berbeda pada setiap siswa dengan menyajikan gambar dan pilihan kata yang sesuai, serta memberikan dorongan dan dukungan yang diperlukan untuk memperlancar penguasaan kosakata mereka.

Untuk penilaian lembar observasi jika siswa memenuhi kriteria "ya" maka mendapat skor 2 kemudian jumlah skor adalah 20, untuk mengetahui persentasenya maka skor perolehan dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Sehingga untuk skor Aji adalah  $10 \times 20 : 100\% = 50\%$ ; Anggun skor perolehan  $12 \times 20 : 100\% = 63\%$ ; Jonathan skor perolehan  $14 \times 20 : 100\% = 74\%$ ; Lukas skor perolehan  $7 \times 20 : 100\% = 37\%$ ; Yohanes skor perolehan  $14 \times 20 : 100\% = 74\%$ . Dengan perolehan nilai kelima siswa autisme tersebut dinyatakan belum tercapai karena masih di bawah ambang batas (75).

#### a. Respon Siswa

Observasi terhadap respon siswa autisme menunjukkan variasi yang signifikan. Najibullah Amien (7C) merespon tepat saat dipanggil, meski membutuhkan pengulangan instruksi dan lebih suka mengamati daripada berinteraksi aktif. Anggun Putri Darma (7D) merespon tetapi perlu mendekat dan menghindari kontak mata, serta terkadang kurang tepat dalam menjawab. Jonathan Imanuel Setiawan (7B) hiperaktif, sering mengalihkan perhatian dan kesulitan menjaga kontak mata. Lukas Galih Kusumajati (7B) kesulitan merespon panggilan dan membutuhkan pengulangan instruksi serta kesulitan dengan kontak mata. Yohanes Advento Wilis (7B) merespon dengan jawaban tepat, tetapi sering menghindari kontak mata dan hiperaktif dalam berkomunikasi.

Observasi ini menunjukkan tantangan bagi guru dalam mendukung perkembangan mereka.

#### a. Perilaku di Dalam Kelas

Perilaku siswa autisme bervariasi dalam pembelajaran. Aji dapat duduk tenang dan beradaptasi dengan baik, meskipun membutuhkan usaha ekstra dalam akademik. Anggun patuh, tetapi terkadang impulsif dan berperilaku bising saat lingkungan ramai. Jonathan sulit diarahkan dan hiperaktif, sering memukul teman tanpa alasan. Lukas kesulitan merespon panggilan dan memahami instruksi, membutuhkan dorongan verbal. Yohanes hiperaktif, sering mengajukan pertanyaan tidak relevan namun tetap berinteraksi. Semua siswa ini memerlukan pendekatan khusus dalam pengelolaan kelas.

#### b. Penyampaian Materi

Penyampaian materi oleh guru diterima dengan baik oleh Jonathan meskipun ia sering kehilangan fokus dan memerlukan bantuan untuk mengerjakan tugas. Aji kesulitan menyerap materi dan membutuhkan pengulangan serta penjelasan lebih pelan, namun tetap berusaha belajar dengan fokus yang kuat. Anggun dapat memahami materi dan mengerjakan soal dengan bantuan guru, sehingga penyampaian materi dapat dikatakan berhasil. Lukas kesulitan menyerap materi meskipun fokus, dan sangat bergantung pada bantuan guru, sehingga penyampaian materi belum berhasil. Yohanes kesulitan fokus dan sering tidak mendengarkan instruksi, sehingga penyampaian materi kurang berhasil.

#### d. Pemahaman Materi

Pemahaman materi siswa autisme bervariasi. Aji kesulitan mengenali gambar dan ejaan, membutuhkan bimbingan intensif, namun menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Anggun mudah menangkap materi, terutama terkait hewan, buah, dan warna, meski kadang kesulitan dengan gambar yang tidak dikenalnya. Jonathan mampu mengerjakan soal dengan media kartu digital bergambar meski kadang mengganggu media dengan interaksinya. Lukas kesulitan menangkap materi dan memerlukan bantuan guru untuk memahami dan menjawab soal. Yohanes sering terfokus pada pertanyaan di luar materi, tetapi ketika fokusnya kembali, ia bisa menjawab dengan benar.

#### e. Media Kartu Digital Bergambar

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kemampuan siswa sangat efektif dalam mendukung pembelajaran autisme. Aji antusias dengan media kartu digital bergambar yang penuh warna, yang membantu meningkatkan penguasaan kosakata. Anggun juga tertarik dengan gambar dan warna dalam media, dapat mengerjakan soal dan berlatih mengeja kata dengan baik. Jonathan menunjukkan ketertarikan pada media serupa, meski kadang mengganggu fokusnya, ia tetap dapat menyelesaikan soal dengan baik. Lukas kurang tertarik

dan memerlukan bantuan guru untuk memahami media, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai maksimal. Yohanes tertarik dengan media tersebut, meskipun fokusnya sering terpecah, ia dapat menyelesaikan soal dengan baik.

#### **f. Hasil Belajar Siswa Autisme**

Hasil belajar siswa autisme dengan media kartu digital bergambar menunjukkan perkembangan positif. Aji mulai dapat menggunakan media dengan sedikit bantuan, meningkatkan kosakata untuk komunikasi. Anggun dan Jonathan menunjukkan kemajuan signifikan, mengenal hewan dan mengeja dengan benar, meski masih membutuhkan sedikit bantuan dari guru. Pada tes kedua, keduanya semakin mahir dan skor mereka meningkat. Lukas masih kesulitan menggunakan media pada tes pertama, tetapi mulai menunjukkan fokus pada siklus kedua, meski masih membutuhkan bantuan. Yohanes, meski sering terganggu fokusnya, tetap dapat mengerjakan soal dengan baik, dengan peningkatan skor di siklus kedua.

## **2. Hasil Belajar Siswa Autisme Kelas 7 dalam Penggunaan Media Kartu Digital Bergambar**

Hasil belajar siswa autisme menggunakan kartu digital bergambar bertujuan meningkatkan kosakata melalui tes dengan 15 soal pilihan ganda tentang gambar hewan, buah, dan benda. Setiap siswa mengerjakan tes satu per satu untuk menjaga fokus. Penelitian dilakukan dalam siklus untuk mengevaluasi efektivitas media kartu digital bergambar pada siswa autisme kelas 7 di SMPN 40 Surabaya, dengan hasil yang bervariasi sesuai kemampuan siswa:

### **a. Siklus 1**

Pada siklus 1 dimana peneliti mulai mengamati siswa autisme dengan lembar observasi, jika siswa memenuhi kriteria “ya” maka mendapat skor 1 kemudian jumlah skor adalah 20, untuk mengetahui persentasenya maka skor perolehan dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Sehingga untuk skor Aji adalah  $13 \times 20 : 100\% = 68\%$ ; Anggun skor perolehan  $14 \times 20 : 100\% = 74\%$ ; Jonathan skor perolehan  $15 \times 20 : 100\% = 79\%$ ; Lukas skor perolehan  $10 \times 20 : 100\% = 53\%$ ; Yohanes skor perolehan  $17 \times 20 : 100\% = 89\%$ . Dari siklus 1 ini sudah nampak peningkatan dari siswa meskipun masih ada yang belum melewati ambang batas (75). Dua siswa telah melewati ambang batas dan tiga siswa lainnya masih belum melewati ambang batas, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus 2.

Selanjutnya untuk data tes pada siklus 1, diperoleh data yang menunjukkan bahwa penggunaan kartu digital bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme. Meskipun hanya sebagian kecil siswa yang berhasil mencapai ketentuan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Secara lebih rinci, sebanyak dua siswa berhasil mencapai target indikator yang diharapkan dengan persentasi ketercapaian sebesar 40%. Sementara sisanya belum mampu memenuhi target tersebut. Dengan demikian, perolehan data hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 40% siswa berhasil mencapai target indikator, sedangkan 60% sisanya belum mencapai kriteria yang ditentukan. Aji dengan nilai  $19 : 90 \times 100 = 21$ ; Anggun dengan nilai  $63 \times 90 : 100 = 70$ ; Jonathan dengan nilai  $74 \times 90 = 83$ ; Lukas dengan nilai  $15 \times 90 : 100 = 17$ ; Yohanes dengan nilai  $81 \times 90 : 100 = 90$ .

Oleh karena itu, berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus 1, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat sebagian siswa yang telah menunjukkan pencapaian yang memadai, mayoritas siswa masih memerlukan tindakan pembelajaran lebih lanjut untuk memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal dan memastikan semua siswa memperoleh manfaat maksimal dari media pembelajaran yang digunakan, maka penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya yakni siklus 2, dengan melakukan perbaikan dan penyesuaian terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan.

Hasil angket pada siklus 1, Pada siklus 1, dimana peneliti mulai mengamati siswa autisme, jika siswa memenuhi kriteria “ya” maka mendapat skor 2 kemudian jumlah skor adalah 20, untuk mengetahui persentasenya maka skor perolehan dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Sehingga untuk skor Aji adalah  $12 \times 20 : 100\% = 60\%$ ; Anggun skor perolehan  $12 \times 20 : 100\% = 60\%$ ; Jonathan skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 80\%$ ; Lukas skor perolehan  $10 \times 20 : 100\% = 50\%$ ; Yohanes skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 80\%$ . Dari siklus 1 ini sudah nampak peningkatan dari siswa meskipun masih ada yang belum melewati ambang batas (75). Dua siswa telah melewati ambang batas dan tiga siswa lainnya masih belum melewati ambang batas, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus 2.

Pada penelitian di siklus 1 hasilnya belum maksimal. Para siswa melaksanakan evaluasi tidak sesuai dengan harapan. Siswa saling melihat tampilan gambar di media pembelajaran temannya, lalu muncul keinginan untuk menggantikan, mengganggu atau berebut media dengan meraih media temannya untuk dibawa. Dengan kejadian ini, peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa tidak bisa maksimal, sehingga hasil penelitian yang diperoleh masih dalam tahap persentase kecil. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan dalam

menyerap dan memproses informasi yang diberikan, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tingkat kecerdasan dan kecepatan adaptasi setiap siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Beberapa siswa tampak masih memerlukan bantuan lebih lanjut dalam memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan.

Oleh karena itu, evaluasi lebih lanjut terhadap proses pembelajaran perlu dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Hasil evaluasi tersebut selanjutnya digunakan untuk merumuskan langkah-langkah perbaikan atau tidak lanjut dan rekomendasi untuk dapat diterapkan dalam siklus berikutnya. Jika hasil penelitian belum mencapai indikator yang telah ditentukan, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya guna mencapai hasil yang lebih optimal bagi semua siswa.

#### **b. Siklus 2**

Pada Siklus 2, guru melanjutkan pembelajaran dengan memperbaiki formasi tempat duduk siswa untuk meningkatkan fokus. Doa dilakukan untuk menciptakan suasana kondusif, diikuti dengan penjelasan penggunaan media kartu digital bergambar. Tes dilakukan untuk mengukur kemajuan siswa. Perbedaan dengan Siklus 1 adalah posisi duduk siswa yang lebih berjarak, mengurangi gangguan antar siswa. Meskipun beberapa siswa masih menghadapi tantangan, sebagian besar menunjukkan peningkatan dalam memori dan pemahaman kosakata. Penggunaan media kartu digital bergambar terbukti efektif, dengan antusiasme dan respon siswa yang lebih baik.

Pada siklus 2 dimana peneliti mulai mengamati siswa autisme dengan lembar observasi, jika siswa memenuhi kriteria "ya" maka mendapat skor 20 kemudian jumlah skor adalah 20, untuk mengetahui persentasenya maka skor perolehan dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Sehingga untuk skor Aji adalah  $14 \times 20 : 100\% = 74\%$ ; Anggun skor perolehan  $15 \times 20 : 100\% = 79\%$ ; Jonathan skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 84\%$ ; Lukas skor perolehan  $12 \times 20 : 100\% = 63\%$ ; Yohanes skor perolehan  $17 \times 20 : 100\% = 89\%$ . Dari siklus 2 ini sudah nampak peningkatan dari siswa meskipun masih ada yang belum melewati ambang batas (75). Tiga siswa telah melewati ambang batas dan dua siswa lainnya masih belum melewati ambang batas, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus 3.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus 2, data menunjukkan bahwa sebanyak tiga siswa, atau 60% dari jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian, berhasil mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan, sementara dua siswa lainnya sejumlah 40% dari total jumlah siswa, masih belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan

yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang tercatat pada siklus 1, di mana sebelumnya lebih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan. Aji dengan nilai  $36 \times 90 : 100 = 40$ ; Anggun dengan nilai  $73 \times 90 : 100 = 82$ ; Jonathan dengan nilai  $79 \times 90 : 100 = 88$ ; Lukas dengan nilai  $15 \times 90 : 100 = 17$ ; Yohanes dengan nilai  $86 \times 90 : 100 = 96$ . Pencapaian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu digital bergambar (Kadibar) mulai memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa autisme, meskipun masih terdapat tantangan bagi sebagian siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi.

Meskipun terdapat kemajuan pada siklus 2, perolehan data yang menunjukkan 40% siswa belum mencapai target ketuntasan ini menandakan bahwa proses pembelajaran melalui media pembelajaran kartu digital bergambar (Kadibar) belum sepenuhnya optimal bagi seluruh siswa. Oleh karena itu, untuk memantapkan hasil yang telah dicapai dan meningkatkan penguasaan kosakata siswa yang masih kesulitan, perlu dilanjutkan dengan siklus 3. Siklus ini diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media kartu digital bergambar serta memberikan pendekatan yang lebih spesifik dan personal sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga pada akhir siklus 3 seluruh siswa dapat mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan dan memperoleh penguasaan kosakata yang lebih baik.

Pada siklus 2 dimana peneliti mulai mengamati siswa autisme dengan angket, jika siswa memenuhi kriteria "ya" maka mendapat skor 2 kemudian jumlah skor adalah 20, untuk mengetahui persentasenya maka skor perolehan dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Sehingga untuk skor Aji adalah  $14 \times 20 : 100\% = 70\%$ ; Anggun skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 80\%$ ; Jonathan skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 80\%$ ; Lukas skor perolehan  $12 \times 20 : 100\% = 60\%$ ; Yohanes skor perolehan  $18 \times 20 : 100\% = 85\%$ . Dari siklus 2 ini sudah nampak peningkatan dari siswa meskipun masih ada yang belum melewati ambang batas (75). Tiga siswa telah melewati ambang batas dan dua siswa lainnya masih belum melewati ambang batas, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus 3.

Untuk hasil pengujian pada siklus 2 menunjukkan adanya perkembangan yang positif, meskipun tidak semua siswa mencapai hasil yang diinginkan. Tiga siswa berhasil mencapai ambang batas penilaian, dengan skor 70, 80, dan 90 yang menunjukkan bahwa mereka telah memperoleh penguasaan kosakata yang cukup baik. Keempat siswa tersebut sebelumnya telah lolos pada siklus 1, sehingga pencapaian ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman kosakata yang mereka miliki. Meskipun demikian, beberapa siswa masih menghadapi tantangan dalam menggunakan media pembelajaran dengan tepat dan sedikit kesulitan dalam mengeja. Hal ini

menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk memberikan perhatian lebih kepada siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi.

Secara keseluruhan, hasil penilaian pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa autisme, terutama bagi mereka yang telah berhasil pada siklus 1. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu digital bergambar efektif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Namun, masih terdapat tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan penggunaan media dan keterampilan mengeja bagi beberapa siswa. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk memperbaiki aspek-aspek yang masih kurang, serta memberikan pendekatan yang lebih personal untuk siswa yang mengalami kesulitan, agar mereka dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

### **c. Siklus 3**

Pada Siklus 3, siswa ditempatkan dengan jarak yang sama seperti pada Siklus 2 untuk mendukung konsentrasi. Setelah doa bersama, guru menjelaskan kembali penggunaan media kartu digital bergambar untuk memastikan pemahaman siswa. Tes dilakukan secara bergantian untuk mengevaluasi perkembangan siswa dibandingkan dengan Siklus 2. Penggunaan media tetap efektif, dan antusiasme siswa meningkat. Mereka tampak lebih fokus, menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dan respon yang lebih maksimal.

Pada siklus 3 dimana peneliti mulai mengamati siswa autisme dengan lembar observasi, jika siswa memenuhi kriteria “ya” maka mendapat skor 1 kemudian jumlah skor adalah 20, untuk mengetahui persentasenya maka skor perolehan dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Sehingga untuk skor Aji adalah  $15 \times 20 : 100\% = 79\%$ ; Anggun skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 79\%$ ; Jonathan skor perolehan  $17 \times 20 : 100\% = 89\%$ ; Lukas skor perolehan  $15 \times 20 : 100\% = 79\%$ ; Yohanes skor perolehan  $18 \times 20 : 100\% = 95\%$ . Dari siklus 3 ini sudah nampak peningkatan dari siswa, seluruh siswa telah melewati ambang batas (75). Seluruh siswa telah lolos melewati ambang batas dan dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh pada siklus 3, ketercapaian indikator penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa, yaitu lima siswa atau 100% dari jumlah siswa yang terlibat, berhasil mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Tidak ada siswa yang gagal mencapai target indikator, yang menandakan bahwa penggunaan media kartu digital bergambar (Kadibar) berhasil meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme secara signifikan. Hal ini menunjukkan efektivitas media dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru, serta kemampuan mereka dalam mengeja dan menebak gambar dengan benar. Aji dengan nilai  $71 \times 90 :$

$100 = 80$ ; Anggun dengan nilai  $79 \times 90 : 100 = 88$ ; Jonathan dengan nilai  $82 \times 90 : 100 = 91$ ; Lukas dengan nilai  $70 \times 90 : 100 = 78$ ; Yohanes dengan nilai  $87 \times 90 : 100 = 97$ .

Dengan demikian, hasil penelitian pada siklus 3 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu digital bergambar dapat diterapkan dalam pembelajaran siswa autis, penggunaan media kartu digital bergambar (Kadibar) terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme, dan penggunaan media pembelajaran kartu digital bergambar dapat meningkatkan respon siswa kelas 7 di SMPN 40 Surabaya dalam kegiatan pembelajaran. Pencapaian 100% ketuntasan oleh seluruh siswa pada siklus 3 menandakan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dinyatakan berhasil dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa autisme.

Pada siklus 3 dimana peneliti mulai mengamati siswa autisme dengan angket, jika siswa memenuhi kriteria “ya” maka mendapat skor 20 kemudian jumlah skor adalah 20, untuk mengetahui persentasenya maka skor perolehan dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Sehingga untuk skor Aji adalah  $16 \times 20 : 100\% = 80\%$ ; Anggun skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 80\%$ ; Jonathan skor perolehan  $18 \times 20 : 100\% = 90\%$ ; Lukas skor perolehan  $16 \times 20 : 100\% = 80\%$ ; Yohanes skor perolehan  $18 \times 20 : 100\% = 90\%$ . Pada siklus 3 ini, seluruh siswa autisme telah melewati ambang batas (75).

Sedangkan hasil pengujian pada siklus 3 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa autisme, dengan sebagian besar siswa berhasil mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan. Peningkatan ini membuktikan bahwa media kartu digital bergambar (Kadibar) efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa, terutama dalam menambah kosakata mereka. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media yang konsisten di seluruh siklus memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kemampuan siswa autisme dalam mengeja serta mengidentifikasi kata-kata, sehingga penguasaan kosakata mereka semakin meningkat dan telah mencapai target yang diharapkan.

Hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, penggunaan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan siswa autisme dari siklus 1 hingga 3 terdapat perubahan yang signifikan yaitu pada siklus 1, hanya ada 2 siswa yang mencapai ambang batas (75) dan 3 lainnya belum mencapai. Selanjutnya pada siklus 2, ada 3 siswa yang mencapai ambang batas dan 2 lainnya belum mencapai. Pada siklus terakhir, seluruh siswa autisme dapat mencapai ambang batas 75 sehingga menunjukkan

bahwa adanya peningkatan dari setiap siswa autisme kelas 7 di SMPN 40 Surabaya.

Selanjutnya, Hasil tes siswa autisme dengan menggunakan media kartu digital bergambar pada siklus 1 hingga 3 memunculkan nilai pada setiap siswa dan menunjukkan peningkatan hasil belajar dari siswa. Siklus 1 ada 2 siswa yang mencapai ambang batas (75) dengan nilai 82,2 dan 90. Selanjutnya pada siklus 2, terdapat 3 siswa yang mencapai ambang batas (75) yaitu dengan nilai 82,88, dan 96. Pada siklus 3, seluruh siswa autisme telah mencapai ambang batas (75) dengan nilai 80,88,81,78, dan 97.

Terakhir, pada pengamatan respon siswa menggunakan angket dimana terdapat 10 pertanyaan dan dengan skor yang telah dihasilkan siswa pada siklus 1 terdapat 2 siswa yang dapat mencapai ambang batas (75) yaitu dengan nilai 80. Selanjutnya, di siklus 2 terdapat 3 siswa yang mencapai ambang batas (75) yaitu nilai 80 diperoleh 2 siswa dan 90 satu siswa. Siklus 3 seluruh siswa telah mencapai ambang batas (75) dengan nilai 80 diperoleh 3 siswa, dan 90 diperoleh 2 siswa. Sehingga dinyatakan peningkatan respon penggunaan kartu digital bergambar siswa autisme telah tercapai pada siklus 3.

### **3. Respon Siswa Autisme Kelas 7 dalam Penggunaan Media Kartu Digital Bergambar**

Angket yang digunakan setelah tes dengan media kartu bergambar digital berfungsi untuk mengukur respon siswa autisme terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, khususnya dalam hal efektivitas media pembelajaran tersebut. Media kartu bergambar digital dirancang untuk membantu siswa memahami kosakata melalui gambar dan kata yang jelas, namun setiap siswa autisme memiliki karakteristik dan tingkat pemahaman yang berbeda.

Oleh karena itu, angket ini disusun untuk menilai seberapa baik media tersebut diterima oleh siswa dan apakah ada perubahan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mereka sebelum dan sesudah tes. Pertama-tama, angket ini bertujuan untuk menggali pengalaman siswa selama tes. Dengan pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan kondisi siswa selama tes, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat berinteraksi dengan media dan apakah mereka merasa tertarik atau tertantang oleh materi yang disajikan.

Selanjutnya, angket ini juga bertujuan untuk melihat perubahan dalam pemahaman dan kemampuan siswa setelah mereka mengikuti tes. Ini mencakup perbandingan antara respons siswa sebelum dan sesudah tes. Misalnya, angket dapat mencatat apakah siswa merasa lebih percaya diri dalam mengeja kata-kata yang sebelumnya sulit, atau apakah mereka merasa lebih mudah mengenali gambar dibandingkan sebelumnya. Dengan

adanya angket, guru bisa melihat apakah ada peningkatan atau kemunduran dalam penguasaan kosakata siswa. Angket ini juga membantu untuk memahami perbedaan kemampuan antara siswa yang memiliki karakteristik autisme yang berbeda-beda. Setiap siswa mungkin membutuhkan dukungan yang berbeda dalam mengolah materi pembelajaran, dan angket memberikan data yang objektif mengenai kebutuhan individu mereka. Hasil angket akan memberi gambaran yang jelas mengenai sejauh mana media pembelajaran seperti kartu bergambar digital berhasil menjangkau dan membantu siswa. Secara keseluruhan, angket ini berguna untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran serta untuk menentukan langkah-langkah pembelajaran berikutnya. Dengan mengetahui perbedaan sebelum dan setelah tes, guru dapat merencanakan strategi yang lebih tepat dalam mendukung perkembangan siswa autisme, memperbaiki media pembelajaran, dan menyesuaikan metode pengajaran agar lebih efektif bagi setiap siswa. Angket yang digunakan untuk mengamati perilaku dan kemampuan siswa autisme di kelas 7 bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran, khususnya dalam hal perhatian dan fokus. Angket ini berfokus pada dua aspek utama: kemampuan siswa untuk menoleh ketika dipanggil dan kemampuan mereka untuk mempertahankan fokus pada guru serta media yang digunakan selama pembelajaran. Pada bagian pertama, angket mengukur respons siswa ketika dipanggil oleh guru. Siswa autisme sering kali memerlukan beberapa kali panggilan sebelum mereka dapat menoleh dan memberi perhatian. Guru dapat mencatat berapa kali panggilan diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan seberapa cepat mereka dapat merespons. Hal ini membantu guru memahami apakah siswa memerlukan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan instruksi atau apakah mereka menghadapi kesulitan dalam merespons panggilan. Setelah perhatian siswa tertarik, angket ini mengukur seberapa lama siswa mampu mempertahankan fokus pada guru. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan seberapa lama siswa dapat tetap terfokus pada penjelasan guru tanpa teralihkan atau kehilangan perhatian. Ini penting untuk mengetahui apakah siswa dapat mengikuti instruksi secara efektif selama pembelajaran. Selanjutnya, angket ini juga mengevaluasi kemampuan siswa untuk fokus pada media pembelajaran, dalam hal ini kartu digital bergambar. Guru mencoba mengalihkan perhatian siswa dari guru ke media dan angket ini menilai apakah siswa mampu tetap fokus pada media tersebut. Beberapa pertanyaan dalam angket mengukur berapa lama siswa dapat mempertahankan perhatian pada gambar-gambar di media dan sejauh mana mereka berinteraksi dengan media tersebut, seperti memilih gambar atau mengeja kata dengan benar. Secara keseluruhan, angket ini bertujuan untuk memberikan

gambaran yang lebih jelas mengenai perilaku dan kemampuan siswa autisme dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dengan data dari angket, guru dapat menilai tingkat perhatian siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif. Angket ini juga membantu guru mengidentifikasi siswa yang mungkin memerlukan dukungan tambahan untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Saat tes dilakukan, dapat diketahui kemampuan ingatan siswa autisme mengenali gambar dan kemampuannya untuk mengeja huruf per huruf untuk membentuk kata sesuai dengan gambar. Siswa autisme yang mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka dapat dinyatakan siswa autisme dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dari awal hingga akhir.

Kemampuan siswa autisme dalam menggunakan media pembelajaran, seperti media kartu digital bergambar, menjadi indikator penting dalam mengukur apakah ada kemajuan dalam kemampuan mereka, khususnya dalam mengenali gambar dan mengucapkan kosakata dengan benar. Media kartu digital bergambar ini dirancang untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa autisme dalam proses pembelajaran, yang sering kali berhubungan dengan kesulitan dalam memahami konsep abstrak atau mengingat informasi visual. Oleh karena itu, media ini bertujuan untuk memberikan representasi visual yang jelas dan mudah dipahami melalui gambar yang mewakili objek atau kata yang ingin diajarkan, yang pada gilirannya membantu siswa mengenali gambar tersebut dan mengaitkannya dengan kosakata yang benar.

Media pembelajaran kartu digital bergambar memiliki berbagai manfaat, salah satunya adalah mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa autisme dalam belajar. Gambar yang menarik dan warna yang mencolok dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang sangat penting untuk siswa dengan kebutuhan khusus seperti autisme. Dengan tampilan yang menarik, siswa lebih cenderung merasa terlibat dalam pelajaran dan bersemangat untuk berinteraksi dengan media tersebut. Hal ini juga dapat membantu siswa untuk tetap fokus dalam belajar dan mengurangi gangguan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.

Salah satu tujuan utama penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme. Melalui gambar yang disertai dengan teks atau suara yang menyebutkan kosakata terkait, siswa diajarkan untuk mengenali objek atau benda yang ditunjukkan dan mengucapkan nama benda tersebut dengan benar. Pengenalan kosakata ini dapat terjadi secara berulang, yang sangat bermanfaat untuk siswa yang kesulitan mengingat atau mengucapkan kata-kata baru. Dengan pengulangan yang konsisten, siswa mulai mengasosiasikan gambar dengan kata yang tepat,

meningkatkan pemahaman dan kemampuan berbicara mereka. Sebagai bentuk pengecekan kemajuan, guru dapat mengamati sejauh mana siswa dapat mengenali gambar dan mengucapkan kosakata yang benar setelah menggunakan media tersebut. Guru dapat memonitor apakah siswa mengalami peningkatan dalam hal ketepatan dalam mengenali gambar dan pengucapan kata, serta apakah siswa semakin percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Jika siswa mampu mengidentifikasi gambar dan mengucapkan kata-kata dengan benar, maka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu digital bergambar efektif dalam membantu siswa autisme dalam mengembangkan keterampilan tersebut. Selain itu, penggunaan media ini juga memberikan gambaran yang lebih jelas tentang perbedaan kemampuan antar siswa, mengingat bahwa setiap siswa autisme memiliki kecepatan dan cara belajar yang berbeda. Bagi siswa yang menunjukkan kemajuan, guru dapat memberikan tantangan lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman mereka, sementara bagi siswa yang masih kesulitan, guru dapat merancang pendekatan yang lebih personal untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, media kartu digital bergambar diharapkan dapat menjadi terobosan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan penguasaan kosakata siswa autisme. Dengan menggunakan media yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, siswa diharapkan dapat belajar dengan lebih baik, mengembangkan kemampuan berbicara mereka, serta memperluas kosa kata yang dimiliki, sehingga mendukung perkembangan mereka dalam aspek bahasa dan komunikasi.

Siswa dapat merespon ketika dipanggil oleh guru dan pandangan dapat fokus ke guru maupun ke media pembelajaran. Dengan adanya media kartu digital bergambar ada siswa yang sedikit mengalami kesulitan saat mengenali gambar, memilih kata dan mengeja huruf yang benar sesuai dengan gambar. Meskipun begitu siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Dengan kondisi tersebut penguasaan kosakata melalui media pembelajaran mengalami peningkatan.

## **SIMPULAN**

Penggunaan kartu digital bergambar untuk peningkatan penguasaan kosakata pada siswa autisme memerlukan data awal yang diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap kondisi dan karakteristik siswa. Media pembelajaran berupa kartu digital bergambar sebagai alat untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Keberhasilan penggunaan media ini diukur melalui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan setelah

menggunakan media kartu digital bergambar yang diamati melalui lembar observasi untuk mencatat respon siswa, perilaku di kelas, pemahaman materi, serta pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media kartu digital bergambar diharapkan memberi dorongan yang diperlukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme secara efektif.

Hasil belajar siswa dalam Penggunaan media kartu digital bergambar untuk peningkatan penguasaan kosakata siswa autisme diukur melalui tes singkat yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda, yang mencakup gambar hewan, buah, dan benda. Setiap siswa diuji secara individual untuk memastikan fokus dan kenyamanan, serta agar mereka dapat mengerjakan tes dengan baik. Proses tes melibatkan siswa dalam mengenali gambar, mengeja kata, dan mengucapkannya dengan benar. Hasil tes ini dapat bervariasi antara siswa karena perbedaan kemampuan mereka. Penggunaan media kartu digital bergambar dilakukan dalam siklus, yang memungkinkan untuk mengukur efektivitas media tersebut dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme berdasarkan hasil yang diperoleh dari tes. Pada siklus pertama terdapat 2 siswa yang melewati ambang batas (75) yaitu dengan nilai 82 dan 90 sedangkan ada 3 yang belum berhasil, kemudian dilanjutkan pada siklus 2. Di siklus 2 terdapat 3 siswa yang melewati ambang batas (75) yaitu dengan nilai 82, 88 dan 96 sedangkan 2 lainnya belum berhasil, kemudian dilanjutkan ke siklus 3. Siklus 3 seluruh siswa autisme telah melewati ambang batas (75) yaitu dengan nilai 80, 88, 91, 78, dan 97 sehingga dinyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar digital sebagai peningkatan penguasaan kosakata anak autisme kelas 7 SMPN 40 Surabaya berhasil.

Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media kartu digital bergambar memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa autisme, meskipun hasilnya dapat bervariasi tergantung pada kemampuan siswa. Melalui angket yang mengukur respon siswa setelah tes, terlihat bahwa siswa dapat fokus pada guru dan media pembelajaran meskipun perlu beberapa kali panggilan untuk menarik perhatian. Siswa seperti Jonathan dan Yohanes menunjukkan minat yang tinggi terhadap media ini, meskipun beberapa mengalami kesulitan dalam mengenali gambar, memilih kata, dan mengeja dengan benar. Namun, media ini membantu mereka untuk menguasai kosakata dengan baik, menunjukkan bahwa media digital bergambar efektif sebagai alat pembelajaran yang menarik dan mendukung perkembangan kosakata siswa autisme.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. "Penggunaan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Serang 07." *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arsyad, Azhar. 2011. "Belajar, Pembelajaran, Media Pembelajaran, Media Gambar, Media Video, Hasil Belajar, Ekosistem." *Jakarta: Rajagrafindo*.
- Arsyad, Azhar. 2002. "Media Kartu Bergambar." *Jakarta: Rajawali Press*.
- Atmajaya, D. 2017. "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif". *ILKOM Jurnal Ilmiah*
- Ayuning. 2022. "Penyandang Autisme Yang Berhasil Meraih Gelar Sarjana." *ITTC Indonesia: Journal Sains Farmasi dan Kesehatan*.
- Chodidjah, and Kusumasari. 2018. "Pengalaman Ibu Merawat Anak Usia Sekolah Dengan Autis." *Jurnal Keperawatan Indonesia*, Vol. 21 No. 2. 9–34.
- Dasopang S. 2023. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Budaya Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku." *Riau: Jurnal Cakrawala Ilmiah*.
- Endang Supartini. 2009. "Program Son-Rise untuk Pengembangan Bahasa Anak Autis". *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Firda. 2023. "Meningkatkan Konsentrasi Anak ADHD Kelas 1 SD Melalui Work System Di SLB Putra Mandiri Tarik Sidoarjo." *Surabaya: JOEAI (Journal of Education and Instruction)*.
- Guswanti, Trivani., and Ardisal. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Mencuci Sepatu Melalui Metode Latihan Terbimbing Pada Siswa Autisme ( Penelitian Tindakan Kelas ) Di SLB YPPA Padang." *Journal of Multidisciplinary Research and Development 2*
- Handojo. 2009. "Autisme Pada Anak". *Jakarta: Bhuana Ilmu Populer*.
- Hasanah, L. 2016. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar". *Buana Ilmu*.
- Matuzahroh. 2021. "Analisis Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) Pada Siswa Sd Negeri Sudimara Timur 2 Kota Tangerang." *T S A Q O F A H Jurnal Penelitian Guru Indonesia*.

Moleong, Lexy J. 2016. "Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi." *Jakarta: Rosdakarya*.

Noermanzah. 2017. "Pengaruh Penguasaan Kalimat Efektif Dan Kosakata Siswa SD Kelas V Kecamatan Banyumas." *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.

Rieskiana, Fahmi. 2021. "Peran Sekolah Inklusi Terhadap Tumbuh Kembang Anak Autisme." *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*

Safaria, Triantoro. 2005. "Pembalikan Kalimat, Adanya Aktivitas Bermain." *Yogyakarta: Graha Ilmu*.

Sari. 2022. "Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Makassar: Jurnal Edukasi*

Sudjiyanto. 2004. "Kosakata Bahasa Indonesia." *Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama*. 8–24.

Sugiyono. 2016. "Manajemen Sarana Dan Prasaran Penjasorkes Di SD Negeri Kota Bengkulu." *Bengkulu: Journal of Chemical Information and Modeling*.

Sugiyono. 2013. "Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu." *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.

Suryana. 2004. "Penerimaan Diri Orangtua Terhadap Anak Autisme Dan Peranannya Dalam Terapi Autisme." *Jurnal Psikologi*.

Suyatno, 2009. "Pembelajaran Inovatif dalam Konteks Sastra Anak." *Jogjakarta: Pascasarjana UNY. (Makalah Seminar Nasional, 18 April 2009)*, 3.

Suyatno, 2009. "Struktur Narasi Novel Karya Anak." *Surabaya: JP Books*.

Yusufhadi. 2004. "Media Pembelajaran." 138–40. *Jakarta: Pustekom Diknas*.

Yuwono, Joko. 2009. "Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik). *Jurnal Keperawatan Soedirman (The Soedirman Journal of Nursing)*, Volume 7, No.1, Maret 2012. 1–9. *Bandung: Alfabeta*.