

**PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF “KARAMBOL EDUKATIF” UNTUK
MENSTIMULASI KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN BAGI PESERTA
DIDIK AUTISME KELAS III
(Penelitian Karya Inovatif di SLB Negeri 7 Jakarta)
(2016)**

Sanny Ezra Yulianti
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNJ
Email: sannyezra@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik autisme. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode karya inovatif yang berlandaskan pada metode Sugiyono, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Hasil ujicoba tersebut diperoleh rata-rata keseluruhan evaluasi ahli media dengan nilai 3,54. Rata-rata keseluruhan ahli autisme dengan nilai 3,42. Rata-rata keseluruhan ahli materi dengan nilai 3,28. Jadi, didapatkan rata-rata keseluruhan dari ketiga ahli diperoleh nilai 3,41 yang berarti media ini baik. Media adaptif “Karambol Edukatif” ini dievaluasi kepada peserta didik autisme kelas III yang berjumlah 4 orang. Hasil media adaptif “Karambol Edukatif” ini dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi keterampilan membaca permulaan, sehingga peserta didik autisme mudah untuk memahaminya.

Kata kunci : Media Adaptif, Karambol Edukatif, Membaca Permulaan, Autisme

PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu cara menjelajahi dunia. Banyak pengetahuan yang dapat diperoleh dengan membaca. Membaca merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia.

Pada dasarnya membaca adalah suatu kegiatan yang kompleks karena melibatkan banyak hal. Membaca tidak hanya sekedar melafalkan tulisan saja, tapi terdapat hal yang lebih esensi dibandingkan hanya melafalkan tersebut, yakni suatu proses yang melibatkan aktivitas visual, psikolinguistik, dan metakognitif. Begitupula dalam akademik, membaca menjadi suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik karena semua mata pelajaran membutuhkan keterampilan membaca. Peserta didik yang mengalami hambatan dalam kemampuan membaca dipastikan mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran.

Membaca adalah suatu kegiatan yang kompleks. Oleh sebab itu, untuk dapat membaca seutuhnya seseorang diharuskan untuk memahami terlebih dahulu konsep membaca permulaan. Membaca permulaan umumnya diajarkan di sekolah dasar. Membaca permulaan terdiri dari beberapa aspek seperti pengenalan huruf, kosakata, kata, dan kalimat. Oleh karena itu hendaknya proses pembelajaran membaca permulaan dirancang menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan untuk anak dan menjadi suatu kebiasaan bagi anak itu sendiri. Namun, keterampilan membaca bukan hal yang mudah dipahami, begitupun dengan peserta didik autisme yang belum mampu menguasai keterampilan membaca permulaan.

Pengamatan yang dilakukan pada kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta, ditemukan peserta didik autisme yang belum mampu membaca. Keadaan ini karena peserta didik autisme belum

mengenal huruf. Media pembelajaran yang digunakan guru selama ini adalah gambar dari hasil cetak yang tidak berwarna. Menurut penuturan guru, guru belum berani menggunakan media lain dikarenakan takut mengganggu konsentrasi peserta didik. Sebaiknya, guru perlu mencoba penggunaan media pembelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Peserta didik autisme membutuhkan media pembelajaran yang bukan hanya untuk melatih kognitif, melainkan dapat menarik minat, motivasi, dan aspek-aspek lain yang dapat dicapai melalui media pembelajaran. Peserta didik autisme pun sangat membutuhkan rancangan pembelajaran yang khusus dibuat secara individual sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

Salah satu upaya mengajarkan membaca permulaan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik disebut media adaptif. Media pembelajaran yang tepat pun sebaiknya tidak mencakup fungsi kognitif saja melainkan terdapat fungsi afektif dan fungsi atensi. Peneliti beranggapan bahwa media pembelajaran berupa permainan dapat mencakup fungsi kognitif, fungsi afektif, dan fungsi atensi secara utuh. Pendapat peneliti diperkuat oleh Ki Hajar Dewantara yang mengatakan bahwa "permainan anak itulah pendidikan". Permainan akan lengkap jika terdapat alat permainan. Alat permainan yang akan dikembangkan harus sesuai dengan kondisi peserta didik autisme. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengembangan alat permainan berupa karambol edukatif.

Karambol edukatif ini merupakan modifikasi dari permainan karambol. Permainan ini merupakan salah satu cabang olahraga konsentrasi dan memerlukan kemampuan visual dan motorik. Karambol yang terdiri dari papan karambol dan biji karambol dirancang sedemikian rupa untuk menjadi media pembelajaran. Ukuran ke-4 lubang papan

karambol dan ke-20 biji karambol diperbesar dan diperbanyak guna mempermudah peserta didik autisme dalam memilih biji karambol yang sesuai, menyentil biji karambol dan usaha memasukkan biji karambol ke dalam lubang karambol. Biji karambol yang awalnya bergambarkan lambang angka diubah dengan menempelkan scotlite yang nantinya akan dituliskan lambang huruf. Biji raja atau gacoan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan menempelkan foto peserta didik dalam biji raja dan ukurannya juga diperbesar. Modifikasi yang dilakukan di atas, dimaksudkan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik autisme yang memiliki kemampuan visual yang menonjol dalam dirinya.

Keunggulan lainnya yang diperoleh dari media adaptif "Karambol Edukatif" ini juga dirancang sesuai sisi individual anak autisme yakni pada saat peserta didik autisme dalam memilih biji karambol dan menyentilkan biji karambol ke arah lubang karambol lalu menyebutkan nama huruf, kosakata, ataupun kata. Selain itu interaksi sosial antar anak autisme juga dapat dilatih dengan menggunakan media adaptif "Karambol Edukatif", background biji karambol dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian anak dapat proses pembelajaran. Keadaan seperti ini akan membantu anak autisme yang mempunyai gaya belajar visual.

Sejatinya belajar seharusnya menjadi hal yang menyenangkan untuk semua anak. Pada dasarnya pun semua anak senang bermain tanpa terkecuali. Pada saat proses pembelajaran media adaptif "Karambol Edukatif" digunakan dengan metode bermain dengan teknik ini, peserta didik autisme dapat melatih keterampilan membaca permulaan dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik autisme kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta dalam materi membaca permulaan dengan menggunakan media adaptif "Karambol Edukatif"?". Fokus dalam penelitian ini tidak hanya pengembangan media

melainkan fungsi dari media pembelajaran itu yang sesungguhnya, karena belum tentu media pembelajaran yang “hebat” mampu menjadi sarana atau alat dalam mempermudah pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran

Media adaptif

Media adaptif “Karambol Edukatif”

Autisme

Hubungan media adaptif “Karambol Edukatif” dan peserta didik autisme

Membaca merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Ketidakmampuan dalam membaca akan menimbulkan banyak kesulitan. Oleh sebab itu setiap orang dituntut untuk mampu melakukan keterampilan membaca merupakan aktivitas kompleks yang memerlukan sejumlah tindakan terpisah-pisah, mencakup penggunaan pengertian, khayalan, pengamatan, dan ingatan (Abdurahman, 2012: 158). Jadi, membaca merupakan dasar untuk mempelajari berbagai hal. Seorang anak harus belajar membaca agar anak tersebut membaca untuk belajar, inilah tujuan akhir dari keterampilan membaca.

Terdapat tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya

dengan bunyi-bunyian sesuai dengan sistem tulisan yang dipergunakan, sedangkan proses *decoding* (penyajian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* berlangsung di kelas awal, yaitu Sekolah Dasar (SD) yaitu pada tingkatan kelas I – III yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah konsep perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Sementara proses *meaning* (pemahaman kata) lebih ditekankan di tingkat kelas yang tinggi (Rahim, 2005: 2). Jadi, tahapan membaca terbagi menjadi dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan biasanya didapatkan di kelas rendah yaitu kelas I – III dan membaca pemahaman didapatkan di kelas tinggi.

Membaca permulaan merupakan kegiatan membaca yang dimulai dari pengenalan huruf, kosakata, kata, dan kata yang memiliki makna. Terdapat 3 alasan yang diungkapkan dalam usaha meningkatkan keterampilan membaca permulaan, yakni: a) agar tidak buta huruf dengan pengucapan bunyi huruf yang tepat dan pengetahuan tentang arti kata, b) membaca permulaan adalah kemampuan membaca awal dari membaca pemahaman, c) kemampuan membaca permulaan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran akademik di sekolah. Oleh sebab itu, keterampilan membaca permulaan sangat penting dikuasai agar nantinya anak akan mampu membaca dengan baik.

Dalam pengajaran membaca permulaan terdapat berbagai macam pendekatan, metode, dan pembelajarannya. Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan bahasa keseluruhan (*whole language*) dan pendekatan *phonic* (*phonic method*), dimulai dari pendekatan fonik untuk pengenalan huruf dan pendekatan bahasa keseluruhan untuk membaca kosakata dan kata. Peserta didik autisme akan menyebutkan huruf vokal dan konsonan, setelah itu peserta didik diminta untuk mendiskriminasi secara visual bentuk setiap hurufnya dan pada akhirnya

peserta didik autisme diminta untuk menyebutkan bunyi huruf. Setelah pengenalan huruf sudah dikuasai anak kemudian dilanjutkan dengan pengajaran membaca kosakata dan kata. Peserta didik diberikan satu kata dalam ruang lingkup tubuh. Misalkan kata yang diminta adalah kata "mata", peserta didik mendeskripsikan bahwa mata terdiri dari 2 kosakata yaitu, /ma/ dan /ta/. Kemudian peserta didik membaca kosakata yang sudah ada dan memilih kata yang diminta dalam papan karambol. Kedua pendekatan ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Sedangkan untuk pembelajarannya menggunakan metode fonik Penerapan metode fonik ini berlandaskan pada tahapan-tahapan membaca permulaan dimana setelah anak mampu menyadari adanya huruf cetak, peserta didik haruslah mampu membunyikan setiap huruf. Pembelajaran yang dilakukan secara bertahap diharapkan mampu mencapai tujuan yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam membuat media adaptif "Karambol Edukatif" adalah metode karya inovasi yang berlandaskan pada model pengembangan Sugiyono. Tahapan yang ada dalam karya inovatif ini adalah 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Namun pada metode karya inovasi ini hanya sampai 7 tahap awal langkah model Sugiyono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, dan revisi desain. Hal ini dilakukan karena media adaptif "Karambol Edukatif" ini tidak untuk digeneralisasikan atau untuk diproduksi massal.

Uji coba dilakukan oleh para ahli yang terkait dalam media ini adalah Dra. Suprayakti, M.Pd selaku ahli media, Dra. Siti Nuraini P. M.Ed selaku ahli autisme, dan Rini Madyaningati, S.Pd selaku ahli materi. Setelah dilakukan uji coba kepada Expert kemudian diujicobakan kembali

kepada pengguna. Pengguna media adaptif "Karambol Edukatif" adalah peserta didik autisme kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta.

Instrumen yang akan digunakan dalam karya inovatif ini berupa kuesioner dan lembar pengamatan. Kuesioner digunakan untuk ahli media, ahli autisme, dan ahli materi dalam menilai kesesuaian materi dengan media adaptif "Karambol Edukatif". Lembar pengamatan digunakan bagi peserta didik autisme untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan media pembelajaran ini.

Kepada para ahli diberikan kuesioner yang terdiri dari tiga aspek yaitu ketepatan media, kesesuaian media dengan sasaran, dan kemudahan dalam memperoleh media. Hal ini untuk mengetahui apakah media adaptif "Karambol Edukatif" ini sudah tepat digunakan di sekolah tersebut atau belum. Untuk mengolah data hasil kuesioner digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Kemudian diolah data statistika sederhana yaitu dengan menggunakan penilaian skala angka satu sampai empat. Dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif, acuan yang digunakan sebagai berikut:

1 – 1,9	= kurang baik
2 – 2,9	= cukup baik
3 – 3,9	= baik
4	= sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media adaptif "Karambol Edukatif" ini mengacu pada model pengembangan Research and Development (R&D) menurut Sugiyono yang telah dikerucutkan, di mana terdapat 7 langkah dalam pengembangan, yakni mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

a. Potensi dan Masalah

Tahapan awal ini, peneliti mengidentifikasi perlu atau tidaknya mengembangkan

permainan karambol yang tadinya hanya untuk kesenangan menjadi media adaptif “Karambol Edukatif” yang fungsinya akan bertambah menjadi media pembelajaran.

Peneliti menemukan fakta di kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta bahwa peserta didik autisme belum mampu membaca, setelah diidentifikasi ternyata rata-rata kemampuan peserta didik baru sampai pengenalan beberapa huruf. Potensi yang dimiliki peserta didik adalah peserta didik sudah mampu mengenal beberapa huruf dan peserta didik sudah mampu memahami instruksi. Permasalahan yang timbul dari keadaan ini adalah ketidakmampuan peserta didik autisme dalam mengikuti pembelajaran, prestasi akademiknya pun rendah. Salah satu kemungkinan peserta didik belum mampu membaca adalah karena media yang digunakan guru selama ini belum mampu menarik minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran membaca. Kemudian, peneliti mulai mempertimbangkan apakah diperlukan media pembelajaran untuk belajar membaca permulaan bagi peserta didik autisme. Media pembelajaran yang sangat disesuaikan dengan kebutuhan dan cara belajar peserta didik autisme diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang mampu menarik minat, perhatian, dan motivasi peserta didik autisme dalam belajar membaca permulaan.

b. Pengumpulan Data

Peneliti kembali mengumpulkan data mengenai berbagai hal yang akan dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik autisme. Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengamatan proses kegiatan belajar di SLB Negeri 7 Jakarta pada saat pelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, peneliti mewawancarai guru kelas mengenai hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Peneliti juga melakukan diskusi dengan guru kelas untuk menemukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan dan tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik autisme yang mengandalkan kemampuan visual dalam belajar.

Peneliti mencari referensi dari berbagai jenis media pembelajaran yang sudah

pernah dikembangkan sebelumnya, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran berupa alat permainan merupakan media pembelajaran yang cukup efektif. Peneliti juga menemukan bahwa penelitian tentang karambol juga sudah pernah dilakukan dalam rangka mengenalkan huruf kepada peserta didik tunagrahita. Namun, pengembangan media yang dilakukan hanya mengubah angka menjadi huruf. Sebaiknya pengembangan pada komponen karambol yang lainnya harus dibuat untuk membuat peserta didik menjadi lebih memahaminya.

Maka dari itu, peneliti memilih mengembangkan media adaptif “Karambol Edukatif” yang akan dikembangkan dengan memperbesar ukuran lubang karambol, memperbesar biji karambol dan gacoan, mengubah warna dasar biji karambol, adanya kartu materi yang berfungsi untuk menulis huruf yang akan dibahas, dan kartu begilir.

c. Desain Produk

Peneliti kemudian membuat rancangan awal produk. Peneliti mulai memilih bahan yang digunakan serta membuat bentuk rancangan media yang akan dibuat nanti. Berikut ini ada desain awal produk yang dibuat

d. Validasi Desain Produk

Desain produk yang sudah dibuat peneliti kemudian dibawa kepada para ahli. Validasi desain dilakukan oleh para ahli, setiap ahli menilai produk “Karambol Edukatif” ini secara objektif. Berikut ini masukan dan saran dari setiap para ahli:

1) Dra. Suprayakti, M.Pd selaku ahli media, yakni dengan masukan rumusan tujuan pembelajaran ditulis dengan kata kerja operasional, sasaran penggunaan dicantumkan secara spesifik, media karambol edukatif disesuaikan dengan kondisi fisik peserta didik, saran-saran dilakukan pada rancangan media pembelajaran, dan media diproduksi untuk diujicobakan kembali

2) Dra. Siti Nuraini P. M. Sp. Ed selaku ahli autisme dengan masukan penjelasan analisis masalah harus hati-hari dalam penggunaan kata permainan, dikarenakan kecenderungan orang lebih mengatakan bahwa permainan itu masuk ke metode, fakta dan masalah harus

diperjelas untuk menuju mengapa alat tersebut dimodifikasi untuk peserta didik autisme

3) Rini Madyaningati, S.Pd sebagai ahli materi dengan masukan media adaptif “Karambol Edukatif” lebih efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

e. Revisi Desain

Setelah divalidasi, peneliti menerima banyak masukan dari para ahli untuk memperbaiki media adaptif “Karambol Edukatif”. Setelah tahapan revisi desain ini selesai, tahapan selanjutnya adalah uji coba produk.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahapan, yakni Expert View dan Field Test. Tahapan Expert View dilakukan uji coba produk media adaptif “Karambol Edukatif” yang dilakukan para ahli. Para ahli yang terkait dalam menilai produk media adaptif “Karambol Edukatif”, yakni : Dra. Suprayekti, M.Pd sebagai ahli media, Dra. Siti Nuraini P. M. Sp. Ed sebagai ahli autisme, dan Rini Madyaningati, S.Pd sebagai ahli materi.

Setelah tahapan *Expert View* dilakukan, kemudian dilakukan revisi terhadap media adaptif “Karambol Edukatif” untuk diujicobakan ditahapan *Field Test*. Pada tahapan ini media adaptif “Karambol Edukatif” akan langsung diujicobakan pada sasaran. Sasaran terdiri dari 4 peserta didik autisme di SLB Negeri 7 Jakarta. Uji coba dilakukan dengan tahapan 3 kelompok, yang terdiri dari 1 peserta didik autisme, 2 peserta didik autisme, dan 3 peserta didik autisme. Tahapan ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif penggunaan media adaptif “Karambol Edukatif” untuk berbeda-beda jumlah penggunaannya. Hasil dari Field Test akan diperbaiki kembali dan akhirnya akan menjadi produk final.

g. Revisi Produk

Tahapan terakhir adalah revisi produk, dimana produk akhir sudah ditentukan di tahapan ini.

Berikut ini adalah hasil uji coba kepada para ahli:

Media Adaptif “Karambol Edukatif” yang telah didesain selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan diberikan masukan serta saran. Ahli media memberi masukan

dan saran untuk mengemas kartu materi dan kartu bergilir agar lebih rapi lagi pada saat penempelan scotlite tidak perlu disisakan dan dilipat ke belakang karena itu terlihat berantakan, oleh sebab itu penempelan scotlite sesuai dengan ukuran kartu materi dan kartu bergilir. Ahli media juga menyarankan untuk bentuk tulisan pada biji karambol dan bentuk angka pada kartu bergilir agar dipertebal agar anak mudah untuk melihatnya. Ahli media juga menyarankan untuk pengemasan semua perlengkapan yang dibutuhkan selain papan karambol untuk dikemas dalam satu wadah agar mudah pada saat dirapihkan. Selanjutnya, peneliti merevisi media sesuai masukan dan saran dari ahli media.

Setelah merevisi media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media, peneliti kembali merevisi media ke ahli autisme. Masukan dan saran juga didapat dari ahli autisme, yaitu dalam hal background atau warna dasar untuk setiap karambol untuk diperbaiki menjadi warna merah dan hitam dikarena anak autisme lebih tertarik dengan warna tersebut. Penentuan warna juga dilakukan dengan cara selang-seling. Ahli autisme juga menyarankan untuk biji raja ditambah ukurannya untuk membedakan bentuknya dari biji karambol yang lain dan anak pun lebih jelas melihat fotonya sendiri. Ahli autisme pun menyarankan kembali untuk menebalkan kembali bentuk tulisan huruf pada biji karambol. Peneliti selanjutnya memperbaiki media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli autisme.

Media yang sudah diperbaiki sesuai dengan ahli media dan ahli autisme, kemudian divalidasi oleh ahli materi di SLB Negeri 7 Jakarta. Revisi dari ahli materi adalah seputar penggunaan media adaptif “Karambol Edukatif”. Ahli mengatakan bahwa aturan dalam bermain harus selalu ditegaskan kepada anak nantinya. Peneliti juga sebelumnya sudah berdiskusi tentang pewarnaan biji karambol. Ahli materi setuju dengan pendapat ahli autisme untuk diubahnya pewarnaan biji karambol dari berwarna primer (merah, kuning, dan biru) menjadi warna hitam dan merah. Tulisan huruf pun disesuaikan dengan pewarnaan. Biji karambol berwarna merah ditulis dengan

tinta berwarna hitam dan biji karambol berwarna hitam ditulis dengan tinta berwarna putih.

Media yang sudah diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran para ahli selanjutnya diujicobakan kepada 4 peserta didik autisme kelas 3 di SLB Negeri 7 Jakarta. Uji coba yang dilakukan dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu 1 sasaran, 2 sasaran, dan 4 sasaran. Namun, dalam pelaksanaannya, peneliti belum mampu mengujicobakannya terhadap 4 sasaran dikarenakan ketidakhadiran salah satu peserta didik disaat ingin diujicobakan kepada peserta didik. Jadi, uji coba dilakukan terhadap 3 kelompok, yaitu dengan 1 sasaran, 2 sasaran, dan 3 sasaran. Setiap uji coba kepada masing masing sasaran dilakukan sebanyak 3 kali yakni untuk melihat sejauh mana dampak penggunaan media adaptif "Karambol Edukatif" dalam menstimulasi keterampilan membaca permulaan. Pada uji coba dengan 1 sasaran, peneliti kesulitan pada saat menggunakan kartu materi yang dilapisi scotlite yang pada saat ditulis dengan menggunakan spidol hitam dan dihapus

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada pengembangan karya inovasi yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapatkan bahwa media adaptif "Karambol Edukatif" ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam meteri membaca permulaan.

Berdasarkan simpulan tersebut, adapun saran dari peneliti sebagai berikut: bagi pihak sekolah, hendaknya menambahkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif, bagi guru khususnya guru Pendidikan Luar Biasa sebaiknya dalam menggunakan media pembelajaran harus mencakup fungsi kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar, dan bagi orangtua sebaiknya menggunakan media pembelajaran edukatif untuk digunakan pada saat belajar di rumah maupun untuk mengisi waktu luang peserta didik.

Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran

masih meninggalkan sisa kotor sehingga penulisan materi yang lainnya akan menyulitkan anak dalam melihat materi yang diminta. Oleh karena itu, peneliti mengganti lapisan kartu tersebut dengan bahan kertas foto yang dilaminating agar mudah dihapus dan tidak meninggalkan sisa. Kemudian peneliti melanjutkan pada uji coba dengan 2 sasaran. Pada uji coba ini, permasalahannya salah satu peserta didik belum memahami cara bergilir. Peneliti mencoba mengatasinya dengan cara memberitahukan kembali aturan bermainnya. Kemudian, uji coba dilanjutkan dengan 3 sasaran. Permasalahan yang dihadapi masih sama dengan uji coba kepada 2 sasaran yaitu masalah menunggu giliran Oleh sebab itu, peneliti kembali menegaskan aturan bermain dalam menggunakan media ini.

Antusias peserta didik dari awal sampai akhir uji coba semakin meningkat. Interaksi sosial dan motivasi dalam pembelajaran pun meningkat. Namun, setiap pemimpin permainan media ini harus selalu menegaskan kepada pemain untuk selalu menaati peraturan pada saat bermain.

sejenisnya sebaiknya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman, dkk., 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Abdul Hadis. 2006. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autistik*. Bandung: Alfabeta
- Elly Sari Melinda. 2013. *Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media
- Johanne Hanko. 2012. *100 Permainan Edukatif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Jogjakarra: Power Books

Yani Meimulyani dan Caryoto. 2013.
Media Pembelajaran Adaptif.
Jakarta: Luxima Metro Media

Yuwono. 2009. *Memahami Anak Autistik*.
Bandung: Alfabeta

[http://www.si-pedia.com/2014/12/psikologi-warna-
arti-warna-dan-dampak-nya.html](http://www.si-pedia.com/2014/12/psikologi-warna-arti-warna-dan-dampak-nya.html)
diakses pada tanggal 06 Januari
2016 pukul 14.00 WIB