

**MEDIA INTERAKTIF BENDA DI SEKITARKU (DAKU)  
UNTUK MENGENAL KOSAKATA  
BAGI ANAK DENGAN AUTISME**



**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan**

**Gelar Sarjana Pendidikan**

*Mencerdaskan &*

*Memartabatkan Bangsa*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

# MEDIA INTERAKTIF BENDA DI SEKITARKU (DAKU) UNTUK MENGENAL KOSAKATA BAGI ANAK DENGAN AUTISME

Annisa Indah Cahaya Ramadhanti

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) untuk membantu mengenalkan kosakata benda pada anak dengan autisme jenjang TKLB di SLB Maitri School, Anak yang terlibat dalam penelitian ini adalah tiga anak dengan kemampuan yang berbeda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Produk yang telah dikembangkan telah ditinjau oleh para ahli, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli kekhususan autisme. Hasil dari tinjauan para ahli, yaitu Ahli media memberikan penilaian sebesar 71% (cukup baik). Ahli materi memberikan penilaian 98% (sangat baik). Ahli kekhususan autisme memberikan penilaian 91% (sangat baik). Evaluasi formatif melalui uji coba *one to one evaluation*. Untuk meningkatkan dan menyempurnakan media interaktif Benda di Sekitar (DAKU) mendapatkan hasil sebesar 88% (Sangat Baik). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) ini dapat dimanfaatkan untuk membantu anak dengan autisme dalam mengenal benda di sekitar.

**Kata Kunci :** Media interaktif DAKU, Benda di Sekitar, Kosakata Benda, Anak dengan Autisme.

Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa

**INTERACTIVE MEDIA 'BENDA DI SEKITARKU' (DAKU) FOR  
KNOWING CHILDREN WITH AUTISM'S VOCABULARY**

**Annisa Indah Cahaya Ramadhanti**

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an interactive media, 'Benda di Sekitarku' (DAKU) for helping children with autism in order to introduce the object vocabulary at TKLB level at SLB Maitri School. The children who involved in this study were three children with different abilities. The method that used in this research is the 'Research and Development' method which using the ADDIE model. The development of products has been reviewed by the experts, consisting of media experts, material experts, and autism specialists. The results from expert reviews is material expert gave a score 71% (quite good). Materials expert gave a score 98% (very good). Autism expert gave a score 91% (very good). The Formative's evaluation through a one-to-one evaluation trial. In order to improve and accomplish, the interactive media 'Benda di Sekitarku (DAKU)' get 88% (Very Good) results. In summary, the interactive media, 'Benda di Sekitarku' (DAKU) can be used to help children with autism in order to recognize objects around them.*

*Keywords: DAKU Interactive Media, Surrounding Objects, Vocabulary Objects, Children with Autism.*

*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Media Interaktif Benda Di Sekitarku (DAKU) Untuk  
Mengetahui Kosakata Bagi Anak Dengan Autisme

Nama Mahasiswa : Annisa Indah Cahaya Ramadhanti

Nomor Registrasi : 1102617056

Program/Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 18 Agustus 2022

Pembimbing I





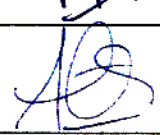
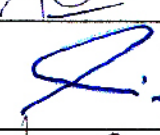
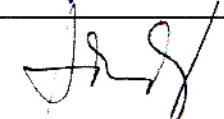
Dr. Hartini Nara, M. Si  
NIP. 197311172005012001

Pembimbing II



Drs. Bahrudin, M.Pd  
NIP. 196508161993031002

### Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		25 Agustus 2022
Dr. Wirda Hanim, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		25 Agustus 2022
Suprihatin, M.Ed, Ed.D (Ketua Penguji)***		23 Agustus 2022
Dr. Lalan Erlani, M.Ed (Anggota)****		22 Agustus 2022
Dr. Indina Tarjiah, M.Pd (Anggota)****		24 Agustus 2022

Catatan :

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Koordinator Program Studi
- \*\*\*\* Dosen Penguji Selain Pembimbing Dan Koordinator Program Studi

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Annisa Indah Cahaya Ramadhanti  
No Registrasi : 1102617056  
Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat dengan judul "**Media Interaktif Benda di Sekitarlu (DAKU) Untuk Mengenal Kosakata Bagi Anak dengan Autisme**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada bulan April 2021-Juli 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi karya inovatif yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemakan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 28 Juli 2022

Yang n... an,



Annisa Indah Cahaya Ramadhanti





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Indah Cahaya Ramadhanti  
NIM : 1102617056  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan khusus  
Alamat email : annisaindahcr@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Media Interaktif Benda di sekitarku (DAKU) Untuk Mengenal  
Kosakata Bagi Anak Dengan Autisme

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 September 2022

Penulis

( Annisa Indah Cahaya .R )  
nama dan tanda tangan

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Atas berkat, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

1. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung saya sepenuhnya, serta mendoakan saya setulus hati, yaitu mama saya Goniur Reni dan Bapak saya Hepi Budiyo. Terimakasih sudah mendukung saya sejauh ini dan selalu menguatkan saya. Terimakasih juga saya ucapkan kepada adik saya, Nailah Dwi Repi Nurfadhilah yang selalu memahami kondisi saya ketika mengerjakan skripsi dan menjadi tempat penyalur emosi saya.
2. Terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman saya, Aulia Putu Wardhany, Syavira Dwi Elvandari, dan Pebri Ika Krismayana, terimakasih sudah selalu sigap sedia ketika saya membutuhkan bantuan dan mengukir kenangan manis selama saya berkuliah di UNJ.
3. Terimakasih kepada Ananda Zulia yang siap selalu membantu saya ketika saya kesulitan dan Irena Safira Larasati teman dari masa SMP saya, yang selalu mendukung saya. Terimakasih ke kucing-kucing saya, Soulmi dan Sky yang selalu jadi pendengar saya.
4. Terimakasih juga saya ucapkan kepada kepala sekolah sekaligus panutan saya, Ibu Nur Mutmainna, S.Pd yang selalu memberikan arahan dan dukungan kepada saya, teman saya Nabilla Nurmadina, serta rekan guru di SLB Maitri School yang selalu pengertian dan mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Terakhir saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri, karena sudah bertahan selama ini, terus berjuang, dan tidak menyerah. Terimakasih Icha, sudah melakukan yang terbaik sejauh ini. Terus semangat, istirahat sejenak boleh, tapi jangan pernah berhenti ya.. karena Allah Maha Baik

Ada satu kalimat yang saya selalu percaya dan saya ucapkan ketika saya sedih, panik, takut, dan perasaan lainnya, yaitu:

*“Laa Haulla Wa Laa Quwwata Illa Billah”*

-Tiada daya dan upaya kecuali atas pertolongan engkau yaaAllah-



**Terima kasih Semuanya**

**Annisa Indah Cahaya Ramadhanti**

*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Media Interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) Untuk Mengenal Kosakata Bagi Anak Dengan Autisme”.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, terdapat hambatan dan kesulitan yang peneliti alami, namun berkat bantuan, bimbingan, doa, dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga peneliti mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan rasa hormat peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

Pertama, kepada Ibu Dr. Hartini Nara, M. Si. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Bahrudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing ke II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan bimbingan dalam mengarahkan dan memotivasi peneliti dalam penyusunan skripsi penelitian ini.

Kedua, kepada Ibu Suprihatin, Ed. D selaku ketua sidang. Bapak Dr. Lalan Erlani, M. Ed selaku dosen penguji I, Ibu Dr. Indina Tarjiah, M.Pd selaku dosen penguji II.

Ketiga, Ketiga, kepada Bapak Marja, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Jakarta dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus beserta jajarannya.

Keempat, kepada kepala sekolah dan guru SLB Maitri School yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan observasi penelitian.

Kelima, kepada para *expert review* yang telah membantu dan memberikan saran yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu Bapak Dr. Lalan Erlani, M.Ed selaku dosen ahli materi, Ibu Nur Mutmainna, S.Pd selaku ahli media dan Ibu Dra. Siti Nuraini P, M.Sp,Ed selaku ahli kekhususan autisme.

Keenam, kepada orang tua peneliti yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi, serta semangat selama penyusunan skripsi ini.

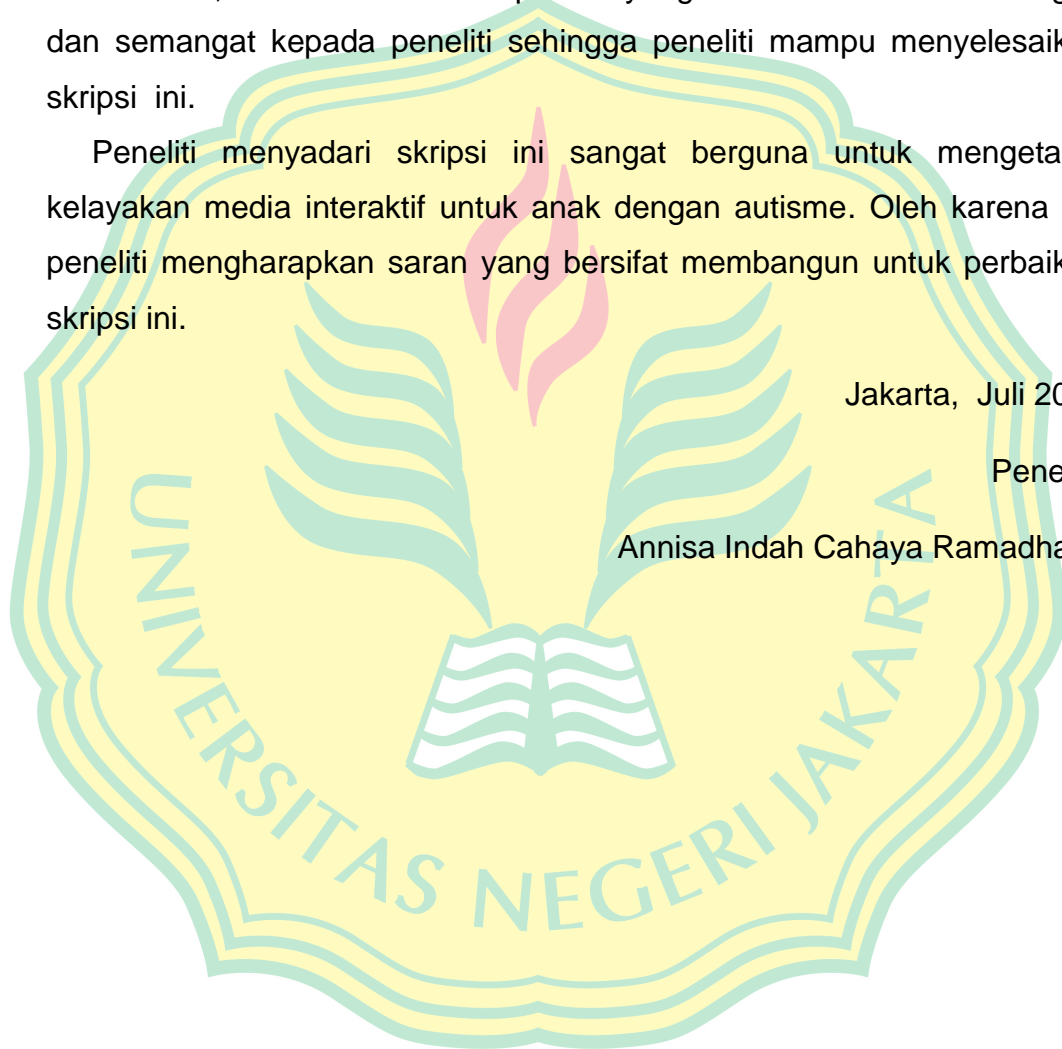
Keenam, untuk teman-teman peneliti yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini sangat berguna untuk mengetahui kelayakan media interaktif untuk anak dengan autisme. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan skripsi ini.

Jakarta, Juli 2022

Peneliti,

Annisa Indah Cahaya Ramadhanti



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Analisis Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Kegunaan Hasil Pengembangan .....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2. Media Pembelajaran Interaktif .....	9
3. Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus ....	10
4. Media Pembelajaran Adaptif berdasarkan karakteristik Anak dengan autisme .....	11
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	12
6. Pemilihan warna untuk Media .....	13
B. Hakikat Mengenal Kosakata .....	15
1. Pengertian Kosakata .....	15
2. Pentingnya Mengenal Kosakata .....	16
3. Macam-Macam Kosakata Dasar .....	17

4. Media pembelajaran Interaktif mengenal kosakata .....	18
C. Hakikat Autisme .....	20
1. Pengertian Autisme .....	20
2. Penyebab Autisme .....	21
3. Klasifikasi Autisme .....	23
4. Karakteristik Autisme .....	25
D. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) .....	27
E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	28
F. Kerangka Konsep Pengembangan .....	29
1. Pengertian Media Interaktif .....	29
2. Hubungan Media Interaktif Bagi Anak dengan autisme .....	29
G. Rancangan Model .....	30
1. Rancangan Pembuatan Media Interaktif Benda Di Sekitarku (DAKU) Mengenal Kosakata Benda .....	30
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>35</b>
A. Tujuan Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
1. Tempat Penelitian .....	35
2. Waktu Penelitian .....	35
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	35
D. Prosedur Pengembangan .....	36
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	40
2. <i>Desain</i> (perancangan) .....	41
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	52
4. <i>Implementation</i> (implementasi) .....	53
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	53
E. Teknik Evaluasi .....	54
1. Expert Review (Tinjauan Ahli) .....	54
2. <i>One to one Evaluation</i> (Evaluasi satu – satu) .....	55
F. INSTRUMEN .....	57



<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
A. Nama Produk.....	61
B. Karakteristik Produk.....	61
1. Tujuan Pembuatan .....	61
2. Komponen-komponen Media Interaktif DAKU.....	63
3. Kelebihan dan Kelemahan Media interaktif DAKU Mengenal Kosakata Benda.....	65
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	67
D. Prosedur Pengembangan.....	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	109
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>115</b>
A. Kesimpulan.....	115
B. Implikasi.....	117
C. Saran .....	118
D. Rekomendasi.....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>123</b>

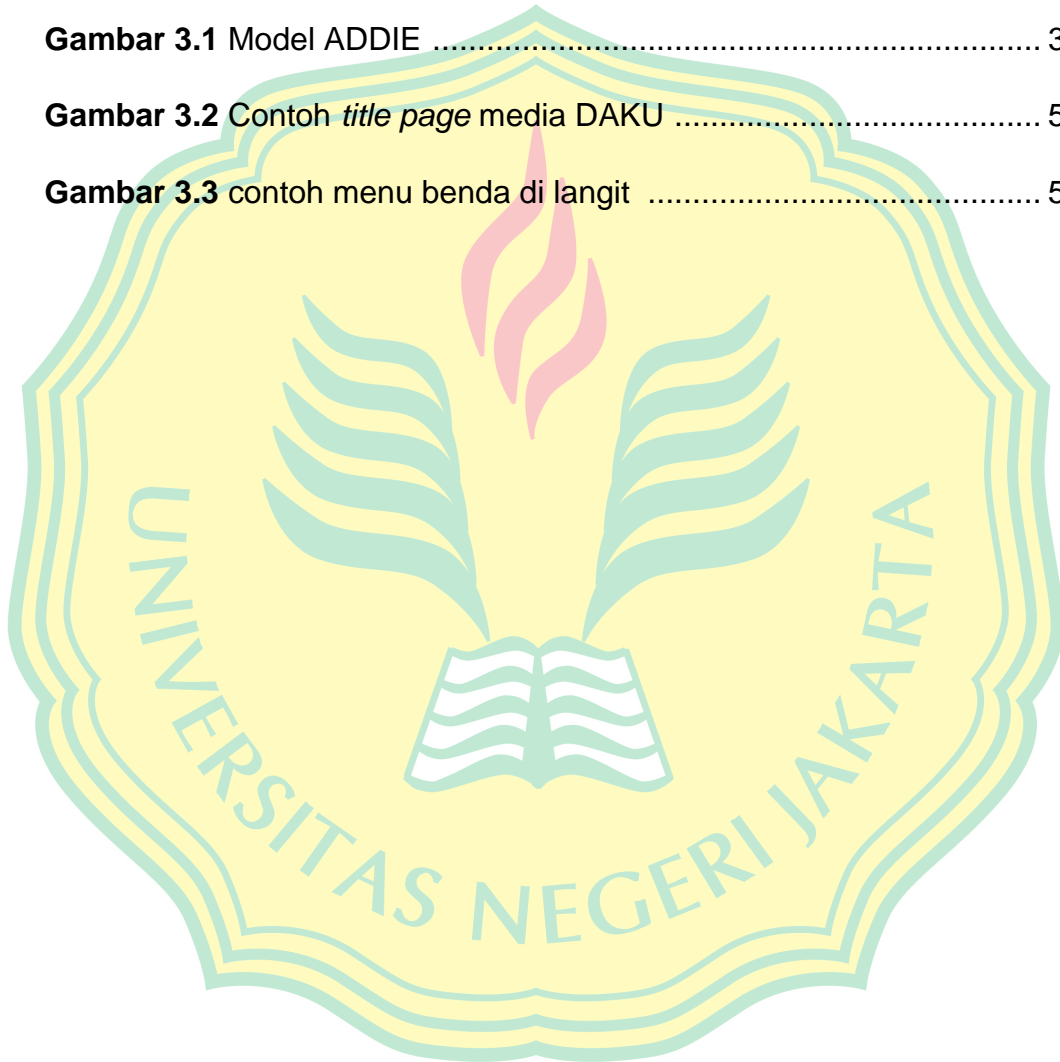
*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Rancangan Media Interaktif Benda di Sekitarku (DAKU) .....	32
<b>Tabel 3.1</b> Storyboard ( <i>Prototype 1</i> ) Media Interaktif DAKU .....	44
<b>Tabel 3.2</b> Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 .....	56
<b>Tabel 3.3</b> Deskripsi singkat langkah-langkah model ADDIE.....	57
<b>Tabel 3.4</b> Kisi – Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli.....	59
<b>Tabel 3.5</b> Kisi – Kisi Instrumen untuk Sasaran .....	61
<b>Tabel 4.1</b> Langkah-langkah Penggunaan Media Interaktif DAKU.....	71
<b>Tabel 4.2</b> <i>Storyboard prototype 1</i> Media Interaktif DAKU.....	76
<b>Tabel 4.3</b> <i>Storyboard Prototype 2</i> Media Interaktif DAKU .....	84
<b>Tabel 4.4</b> Desain Awal ( <i>Prototype 1</i> ) Media Interaktif DAKU.....	88
<b>Tabel 4.5</b> Perbaikan Media Interaktif DAKU Saran Ahli Media .....	92
<b>Tabel 4.6</b> Rata-rata Hasil <i>Expert Review</i> Ahli Media .....	94
<b>Tabel 4.7</b> Perbaikan Media Interaktif DAKU Saran Ahli Materi .....	96
<b>Tabel 4.8</b> Rata-rata Hasil <i>Expert Review</i> Ahli Materi .....	98
<b>Tabel 4.9</b> Perbaikan Media Interaktif DAKU Saran Ahli kekhususan Autisme .....	99
<b>Tabel 4.10</b> Rata-rata Hasil <i>Expert Review</i> Ahli Kekhususan Autisme ..	100
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Rekapitulasi Uji Coba Para Ahli .....	100
<b>Tabel 4.12</b> Hasil Pengamatan <i>One To One Evaluation</i> .....	106
<b>Tabel 4.13</b> Hasil Akhir Media Interaktif DAKU .....	112

## DAFTAR GAMBAR

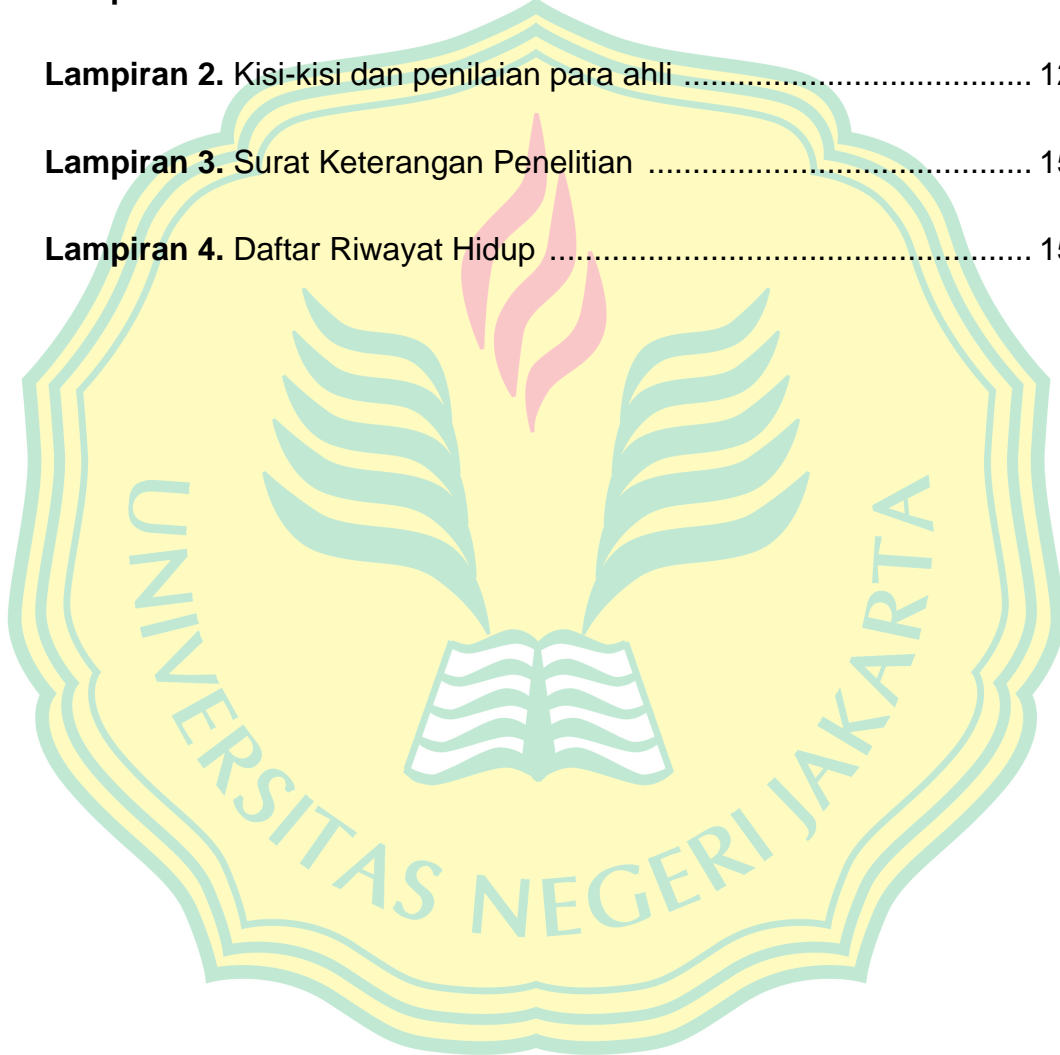
<b>Gambar 3.1</b> Model ADDIE .....	39
<b>Gambar 3.2</b> Contoh <i>title page</i> media DAKU .....	53
<b>Gambar 3.3</b> contoh menu benda di langit .....	53



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi .....	120
Lampiran 2. Kisi-kisi dan penilaian para ahli .....	121
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian .....	152
Lampiran 4. Daftar Riwayat Hidup .....	153



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*