

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK
PEMBELAJARAN KESEHATAN REPRODUKSI BAGI
ANAK DENGAN *AUTISM SPECTRUM DISORDER***



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

TANIA NATASHA

1102619061

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK PEMBELAJARAN KESEHATAN REPRODUKSI BAGI ANAK DENGAN *AUTISM SPECTRUM DISORDER*

Tania Natasha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *board game* untuk pembelajaran kesehatan reproduksi bagi anak dengan *Autism Spectrum Disorder*. Pengembangan media *board game* dilakukan melalui metode *Research & Development (R&D)* model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut : (1) Analisis, (2) Desain, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Uji coba produk dilakukan di SLB Negeri X di Jakarta. Produk telah divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi pembelajaran kesehatan reproduksi, dan ahli *Autism Spectrum Disorder*. Berdasarkan hasil analisis rekapitulasi data *expert review*, maka kualitas pada media *board game* menurut penilaian ahli media mendapat skor 90,38% terkait daya tarik ilustrasi, menurut penilaian ahli materi mendapatkan skor 88,63% terkait tentang pencapaian tujuan, dan menurut penilaian ahli ASD mendapatkan skor 94,44% terkait kesesuaian dengan karakteristik belajar ASD. Hasil dari penilaian validator dan uji coba langsung pada 3 peserta didik dengan *Autism Spectrum Disorder* ringan, sedang, dan berat menunjukkan bahwa media PaMeTu mendapat rata-rata skor 98,07% terkait menarik dan tingkat kemudahan dalam bermain media PaMeTu.

Kata Kunci : *Board Game*, *Autism Spectrum Disorder*, Pembelajaran Kesehatan Reproduksi

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**DEVELOPMENT OF MEDIA BOARD GAMES FOR LEARNING
REPRODUCTIVE HEALTH FOR CHILDREN WITH AUTISM SPECTRUM
DISORDER**

Tania Natasha

ABSTRACT

This study aims to produce board game media for reproductive health learning for children with Autism Spectrum Disorder. The development of board game media is carried out through the Research & Development (R&D) method of the ADDIE model with the following stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Product trials were carried out at State X Special School in Jakarta. The product has been validated by three experts, namely media experts, reproductive health learning materials experts, and Autism Spectrum Disorder experts. Based on the results of the expert review data recapitulation analysis, the quality of board game media according to the assessment of media experts got a score of 90.38% related to illustrative attractiveness, according to the assessment of material experts got a score of 88.63% related to achieving goals, and according to ASD experts' assessment got a score of 94.44% related to suitability with the learning characteristics of ASD. The results of the validator's assessment and direct trials on 3 students with mild, moderate, and severe Autism Spectrum Disorder showed that PaMeTu media received an average score of 98.07% related to attractiveness and the level of ease in playing PaMeTu media.

Keywords: *Board Game, Autism Spectrum Disorder, Reproductive Health Learning.*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/ SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Kesehatan
Reproduksi bagi Anak dengan *Autism Spectrum Disorder*.

Nama Mahasiswa : Tania Natasha

Nomor Registrasi : 1102619061

Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 7 Agustus 2023

Dosen Pembimbing I

Suprihatin, M.Ed.

NIP. 197605112009122001

Dosen Pembimbing II

Dra. Sri Nuraini P, M.Sp.Ed.

NIP. 196109261985072001

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		25/08/23
Dr. Winda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		25/08/23
Marja, M.Pd (Koordinator Program Studi)***		23/08/2023
Dr. Indina Tarjah, M.Pd (Ketua Penguji)****		17/08/2023
Dr. Hartini Nara, M.Si (Anggota)****		22/08/2023
Dr. Trisna Mulyeni, M. Sc (Anggota)****		22/08/2023

Catatan :

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Tania Natasha

Nim : 1102619061

Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Kesehatan Reproduksi bagi Anak dengan *Autism Spectrum Disorder* adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Oktober 2022 hingga Juli 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan 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, 20 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



(Tania Natasha)



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

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

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

Nama : Tania Natasha
NIM : 1102619061
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Khusus
Alamat email : taniantsh9@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 :

Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Kesehatan Reproduksi bagi Anak dengan *Autism Spectrum Disorder*.

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, 30 Agustus 2023
Penulis

(Tania Natasha)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT dengan kelancaran serta ridho-Nya, skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar. Karya inovatif yang penulis selesaikan dipersembahkan untuk kedua orang tua peneliti, yang selalu mendoakan dan mendukung setiap waktu hingga penyelesaian studi ini selesai, dan membantu merealisasikan media *board game* untuk penelitian ini.

Selanjutnya untuk dosen pembimbing ibu Suprihatin, M.Ed, Ed.D selaku dosen pembimbing I dan Dra. Siti Nuraini P, M. Sp.Ed selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan membimbing selama penyusunan laporan penelitian ini. Serta kepada seluruh Dosen Prodi Pendidikan Khusus UNJ yang telah memberikan segudang ilmu pengetahuan kepada penulis.

Selanjutnya untuk *My Ebiw* Muhammad Reyhan Aditya dan para sahabat yaitu *sky children*, bff unj fip pkh, Sekar Ayu Stika, Prissy Dewanti, Sayidah yang selalu menguatkan dan menemani penulis saat suka maupun duka, saat letih maupun semangat, dan mendukung penuh semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada teman pendidikan khusus angkatan 2019 lainnya yang tidak disebutkan namanya, yang telah mendukung dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, terima kasih kepada teman laboratorium pendidikan khusus yang telah memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti, peneliti berharap, penelitian skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya pada bidang pendidikan khusus.

Jakarta, 23 Juli 2023

Peneliti,

Tania Natasha

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Kesehatan Reproduksi bagi Anak dengan *Autism Spectrum Disorder*”. Dalam penyusunan laporan penelitian ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Pertama, kepada ibu Suprihatin, M.Ed, Ed.D selaku dosen pembimbing I dan Dra. Siti Nuraini P, M. Sp.Ed selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan membimbing selama penyusunan laporan penelitian ini. Kedua kepada Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, kepada Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan I, kepada bapak Marja, M. Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Khusus dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya.

Ketiga kepada Dr. Lalan Erlani, Ed.S.,M.Ed selaku ahli media pada penelitian ini, kepada Dr. Ishak Gerald Bachtiar, S.Si, M.Pd selaku ahli materi pembelajaran kesehatan reproduksi, dan kepada ibu Sri Yuniati, S.Pd selaku ahli *Autism Spectrum Disorder*. Keempat kepada teman-teman yang telah mendoakan dan mendukung peneliti selama proses penyusunan. Peneliti berharap laporan penelitian dan media yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi semua pihak dan berjalan lancar dalam proses pengembangannya.

Jakarta, 30 Juli 2023

Peneliti

Tania Natasha

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah.....	5
C.Pembatasan Masalah.....	5
D.Perumusan Masalah.....	5
E.Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	7
A.Hakikat Media Pembelajaran.....	7
1.Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.Klasifikasi Media Pembelajaran.....	8
3.Fungsi Media Pembelajaran.....	9
4.Media Pembelajaran Asistif.....	10
B.Hakikat Pembelajaran Kesehatan Reproduksi.....	11

1. Pengertian Pembelajaran Kesehatan Reproduksi	11
2. Materi Pembelajaran Kesehatan Reproduksi	12
3. Kesehatan Reproduksi	15
4. Tujuan Pembelajaran Kesehatan Reproduksi	16
C. Hakikat Autisme	17
1. Pengertian <i>Autism Spectrum Disorder</i>	17
2. Prinsip Pembelajaran <i>Autism Spectrum Disorder</i>	18
3. Karakteristik Belajar <i>Autism Spectrum Disorder</i>	19
D. Hakikat Media <i>Board Game</i>	20
1. Pengertian Media <i>Board Game</i>	20
2. Manfaat Media <i>Board Game</i>	21
3. Deskripsi Pengembangan Media <i>Board Game</i>	22
4. Hubungan Media <i>Board Game</i> dengan Gaya Belajar Peserta Didik <i>Autism Spectrum Disorder</i>	23
5. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Board Game</i>	24
E. Hasil Penelitian yang Relevan	24
F. Kerangka Konsep Pengembangan	27
G. Rancangan Model Media <i>Board Game</i>	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Tujuan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	30
D. Prosedur Pengembangan	35
E. Instrumen Penelitian	43
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	49

A.Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	49
B>Nama Produk	68
C.Karakteristik Produk	69
D.Analisis Data	70
E.Prosedur Pemanfaatan Produk.....	79
F.Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
G.Keterbatasan Penelitian	82
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	83
A.Kesimpulan	79
B.Implikasi.....	70
C.Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	89



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Langkah-Langkah Model Sugiyono Metode <i>R&D</i>	31
Tabel 3.2 Tahapan <i>R&D</i> oleh Sugiyono dan <i>ADDIE</i>	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli <i>Autism Spectrum Disorder</i>	46
Tabel 4.1 Desain Pametu.....	58
Tabel 4.2 Pedoman Observasi Penggunaan Pametu	67
Tabel 4.3 Hasil Tinjauan Ahli	72
Tabel 4.4 Presentasi Hasil Data <i>Expert Review</i>	74
Tabel 4.5 Garis Rentan Skor Kriteria <i>Expert Review</i>	74
Tabel 4.6 Revisi Media Pametu	75
Tabel 4.7 Hasil Instrumen Uji <i>One to One</i>	79
Tabel 4.8 Presentasi Hasil Data Rekapitulasi Uji <i>One to One</i>	80
Tabel 4.9 Garis Rentan Skor Kriteria Uji <i>One to One</i>	80

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Langkah-Langkah Media <i>Board Game</i>	24
Gambar 2.2 Flowchart <i>Board Game</i>	27
Gambar 2.3 Rancangan Media <i>Board Game</i>	28
Gambar 3.1 Tahapan Metode ADDIE.....	32
Gambar 3.2 Hasil Angket Pemilihan Media	35
Gambar 3.3 Tampilan Depan <i>Board Game</i>	38
Gambar 3.4 Komponen <i>Board Game</i>	39
Gambar 3.5 Panduan <i>Board Game</i>	39
Gambar 3.6 Langkah-Langkah <i>Board Game</i>	39
Gambar 4.1 Hasil Angket Pemilihan Media	50
Gambar 4.2 Tampilan Depan <i>Board Game</i>	53
Gambar 4.3 Komponen <i>Board Game</i>	54
Gambar 4.4 Panduan <i>Board Game</i>	54
Gambar 4.5 Langkah-Langkah <i>Board Game</i>	54
Gambar 4.6 <i>Impraboard</i>	55
Gambar 4.7 Bel Sepeda dan Kabel Bintik Serabut Tembaga 0,5	56
Gambar 4.8 Lem Tembaga, <i>Velcro</i> , Gunting, <i>Double Tip</i>	57
Gambar 4.9 Alat dan Bahan Media PaMeTu.....	61
Gambar 4.10 Papan <i>Impraboard</i>	61
Gambar 4.11 Kartu Jawaban dan Papan dengan <i>Velcro</i>	62
Gambar 4.12 Pola Serabut Audio	62
Gambar 4.13 Komponen yang Terpasang	63
Gambar 4.14 Kartu Jawaban Media PaMeTu.....	64
Gambar 4.15 Media PaMeTu	64
Gambar 4.16 Panduan PaMeTu dan Langkah-Langkah PaMeTu	65
Gambar 4.17 Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Studi Pendahuluan Angket untuk Peserta didik dengan <i>ASD</i>	92
Lampiran 2 Intsrumen Ahli Media	93
Lampiran 3 Instrumen Ahli Materi	94
Lampiran 4 Instrumen Ahli Kekhususan <i>ASD</i>	96
Lampiran 5 Instrumen Wawancara Guru	98
Lampiran 6 Instrumen Media PaMeTu Uji <i>One to One</i>	100
Lampiran 7 Desain Rancangan Media PaMeTu.....	101
Lampiran 8 Hasil Media Fisik PaMeTu	102
Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Media	104
Lampiran 10 Hasil Angket Studi Pendahuluan	107
Lampiran 11 Hasil Wawancara Guru	110
Lampiran 12 Pedoman Observasi	115
Lampiran 13 Hasil Instrumen Uji <i>One to One ASD</i> Ringan	117
Lampiran 14 Hasil Instrumen Uji <i>One to One ASD</i> Sedang	118
Lampiran 15 Hasil Instrumen Uji <i>One to One ASD</i> Berat.....	119
Lampiran 16 Lembar Persetujuan Ahli Media	120
Lampiran 17 Lembar Persetujuan Ahli Materi	121
Lampiran 18 Lembar Persetujuan Ahli <i>Autism Spectrum Disorder</i>	122
Lampiran 19 Instrumen Ahli Media	123
Lampiran 20 Hasil Rekapitulasi Ahli Media	124
Lampiran 21 Instrumen Ahli Materi	125
Lampiran 22 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 23 Instrumen Ahli <i>Autism Spectrum Disorder</i>	128
Lampiran 24 Hasil Rekapitulasi Ahli <i>Autism Spectrum Disorder</i>	130
Lampiran 25 Silabus Pembelajaran.....	131
Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	137
Lampiran 27 Surat Pernyataan Penelitian.....	141
Lampiran 28 Daftar Riwayat Hidup.....	142
Lampiran 29 Persetujuan Perbaikan Skripsi Setelah SUP	143