

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Kemampuan Mengenal Huruf

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Ada banyak penjelasan pengertian mengenai kemampuan mengenal huruf. Pengertian pertama dijelaskan oleh Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, mereka menjelaskan bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dengan mengenali ciri-ciri dari tanda aksara dalam suatu tulisan yang merupakan bentuk abjad yang melambangkan bunyi bahasa.¹

Pendapat kedua dikemukakan oleh Ehri dan Mc. Cormack bahwa belajar mengenal huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Bahkan lazimnya, anak dapat membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di lingkungannya sebelum mereka mengetahui abjad. Sedangkan menurut Burnett, mengenal huruf merupakan hal yang penting bagi anak usia dini yang mereka dapati dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak dari lingkungan, dapat menumbuhkan kemampuan anak untuk memilih dan memilah berbagai jenis

¹ Bunga Anjelina dkk, "Pengaruh Permainan Jemuran Kata Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Insan Utama 2 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru", Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Februari 2017, h. 3

huruf. Salah satu cara untuk melatih anak mengenal huruf yaitu dengan mengucapkannya secara berulang-ulang.²

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Slamet Suyanto yaitu bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti huruf D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu pondasi utama yang harus dimiliki oleh setiap anak sebagai kemampuan dasar mereka sebelum mempelajari ke tahap selanjutnya yaitu belajar membaca. Anak juga dapat belajar mengenal huruf di lingkungan sekitarnya. Namun alangkah lebih baik, dalam belajar mengenal huruf menggunakan media permainan yang menarik, yang dapat digunakan secara berulang-ulang, serta dapat digunakan dimana saja.

² Rusti Alam Siregar, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal Literasiologi*, Vol. 2 No.1, Januari-Juni 2019, hh. 59-60

³ Darti Murdliyanti dan Arif Budi Raharjo, "Efektivitas Metode Asosiasi (Metas-Q) dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini", *Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan*, Volume VII, No. 2 Juli 2017 h. 3

2. Pentingnya Mengenal Huruf

Pada bagian sebelumnya, dijelaskan bahwa belajar mengenal huruf itu merupakan hal yang penting. Pentingnya mengenal huruf dapat dilihat dari penjelasan Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik bahwa, membaca merupakan keterampilan berbahasa yang juga merupakan suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan dalam hal ini adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak. Cara berinteraksinya yaitu dengan belajar mengenal huruf. Belajar mengenal huruf bertujuan untuk mencapai kemampuan membaca permulaan bagi anak-anak.

Proses pengenalan huruf dibagi menjadi dua tahapan yaitu, a) proses yang sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis yang dapat disebut juga sebagai proses *recoding*, serta b) proses psikologis yang berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi yang dapat disebut sebagai proses *decoding*.

Proses yang bersifat fisik bentuknya berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak belajar mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, anak akan mengasosiasikan gambar-gambar (bentuk) beserta kombinasi dengan bunyi-bunyinya. Proses ini merupakan rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna.

Melalui proses *recoding*, anak akan berada dalam proses *decoding*. Dalam proses ini gambar-gambar bunyi dan kombinasinya itu diidentifikasi, lalu diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.⁴

Melalui penjelasan di atas, mengenal huruf merupakan hal yang penting untuk mengembangkan keterampilan seseorang dalam membaca. Terlebih, mengenal huruf merupakan salah satu keterampilan membaca yang prosesnya bersifat fisik yaitu proses belajar mengamati bentuk huruf secara visual serta bunyinya dan bersifat psikologis yaitu proses mengolah informasi yang telah diamatinya dan disimpan dalam memori ingatan.

3. Permainan Mengasah Kemampuan Mengenal Huruf

Bermain merupakan dunia yang lekat dengan anak. Aktivitas belajar dalam usaha mengembangkan berbagai aspek perkembangan baik fisik-motorik, kognitif, maupun bahasa dapat dilakukan sambil bermain.

Bagi beberapa anak yang sudah mengenal huruf akan sangat mudah untuk menjawab pertanyaan dalam permainan tebak huruf. Namun bagi anak lain yang belum mengenal huruf akan kesulitan dalam menjawabnya.

⁴ Rusti Alam Siregar, *op.cit*, hh. 60-61

Orang tua atau guru hendaknya mengerti tahap-tahap pengenalan membaca pada anak usia dini, antara lain; proses melihat tulisan di lingkungan bermain atau di lingkungan sekitar anak, mengerti arti simbol huruf atau arti tulisan. Dari tahapan-tahapan tersebut, anak dapat diajak belajar untuk mengenal huruf maupun kata dengan bermain, salah satunya dengan bermain kata sebagai upaya mengembangkan bahasa.

Sebagai guru maupun orang tua, hendaknya jeli dan kreatif dalam membantu kemampuan berbahasa anak. Untuk melatih kemampuan berbahasa, dapat diawali dengan melatih kemampuan mengenal huruf terlebih dahulu. Terdapat aneka permainan yang dapat diberikan pada anak dalam menumbuhkan kemampuan mengenal hurufnya.

Langkah pertama, kenalkan anak dengan huruf vocal (a,i,u,e,o) dengan mengucapkannya beberapa kali. Hal ini dapat juga dilakukan dengan bermain mengucap huruf sambil bertepuk tangan atau dengan bernyanyi huruf vokal. Kemudian kenalkan anak dengan huruf-huruf lepas dari A-Z melalui kegiatan bernyanyi. Setelah itu lakukan Tanya jawab nama-nama huruf tersebut secara urut, dari atas ke bawah, dari belakang maupun secara acak.

Dapat juga bermain huruf awalan atau akhiran pada suatu kata maupun bermain acak kata, sebagai contoh yaitu nama-nama hewan, benda-benda di rumah, dan lain sebagainya. Berbagai macam permainan yang lainnya yaitu bermain bisik kata berantai bersama teman-teman kelasnya, teka-teki huruf,

bermain huruf atau kata yang hilang, maupun bermain menebak judul lagu atau meneruskan syair lagu.⁵

4. Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Mengenal Huruf

Media pembelajaran dapat dikembangkan seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang memberi kemudahan seseorang dalam mengemas dan menyajikan informasi.⁶ Media pembelajaran tersebut dapat disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf.

Menurut definisi Hofstetter, multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.⁷

Berdasarkan hasil penelitian dalam suatu jurnal bahwa multimedia interaktif mempunyai dampak yang sangat baik terhadap proses dan hasil

⁵ AnggunPAUD, "Bermain Kata, Melatih Perkembangan Bahasa Anak", diakses dari <http://anggunpaud.kemendikbud.go.id/>, pada tanggal 26 September 2018

⁶ Lovandri Dwanda Putra&Ishartiwi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini", Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 2 No. 2, Oktober 2015, h. 170

⁷ Mochamad Miswar Hadibin dkk, "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif", *Indonesian Journal on Computer Science FTI UNSA*, 2012, h. 3

belajar, serta membantu siswa dalam memahami konsep materi secara konkret sehingga tidak abstrak dalam materi mengenal huruf.⁸

Sedangkan berdasarkan hasil penelitian yang lain menuliskan bahwa, pengenalan menggunakan multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pengenalan suatu objek pada anak. Aplikasi yang dirancang dalam jurnal tersebut merupakan aplikasi berbasis Android karena banyak digunakan oleh masyarakat pada zaman sekarang untuk memudahkan kegiatan sehari-hari. Dikatakan bahwa anak autis lebih mudah memahami benda menggunakan media visual dan audio.⁹

Berdasarkan hasil penelitian dalam jurnal tersebut, maka peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menarik dalam materi mengenal huruf untuk digunakan oleh anak dengan autisme.

⁸ Lovandri Dwanda Putra&Ishartiwi, *op.cit*, h. 174

⁹ Tomi Wingga Pratama dkk, "Aplikasi Pengenalan Benda Sekitar untuk Anak Autis Berbasis Android", *Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 2019, h. 89

B. Hakikat Autisme

1. Pengertian Autisme

Autis atau autisme adalah salah satu dari lima tipe gangguan perkembangan *pervasive* atau PDD (*Pervasive Development Disorders*), yang ditandai tampilnya abnormalitas pada domain interaksi sosial dan komunikasi.

Sementara cakupan dari kelima tipe PDD tersebut, yang pertama yaitu autisme. Autisme merupakan tipe yang paling populer dari PDD. Autisme mengacu pada problem dengan interaksi sosial, komunikasi, dan bermain imajinatif yang mulai muncul sejak anak berusia di bawah 3 tahun. Tipe yang lainnya yaitu sindrom *Asperger*, gangguan disintegrasi masa kanak-kanak, sindrom *rett*, dan *Pervasive Development Disorder-Not Otherwise Specified* (PDD-NOS).¹⁰

Sedangkan menurut Rini, autis adalah suatu gangguan perkembangan yang dapat muncul di awal kehidupan seorang anak, yang ditandai oleh ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, masalah dalam hal komunikasi, dan adanya pola tingkah laku tertentu yang diulang-ulang.¹¹

Autisme berasal dari kata *auto* yang berarti sendiri. Penyandang autisme seakan-akan hidup di dunianya sendiri. Istilah autisme diperkenalkan sejak

¹⁰ Andri Priyatna, *Amazing Autism: Memahami, Mengasuh, dan Mendidik Anak Autis* (Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo. 2010), hh. 2-4

¹¹ Rini Hildayani, *Penanganan Anak Berkelainan* (Jakarta: Dekdikbud, Universitas Terbuka 2007)

tahun 1943 oleh Leo Kanner, sekalipun kelainan ini sudah ada sejak berabad-abad yang lampau.¹²

Sedangkan menurut Tony Attwood pada tahun 2005, autis merupakan suatu gangguan perkembangan pervasif yang secara menyeluruh mengganggu fungsi kognitif, emosi, dan psikomotorik anak.¹³

Pendapat lainnya dari Christopher yang mendefinisikan bahwa autisme merupakan salah satu bentuk gangguan tumbuh kembang, yang berupa sekumpulan gejala akibat adanya kelainan syaraf-syaraf tertentu yang menyebabkan fungsi otak tidak bekerja secara normal sehingga mempengaruhi tumbuh kembang, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan interaksi sosial seseorang.¹⁴

Dari beberapa pengertian autisme di atas dapat disimpulkan bahwa autisme adalah seseorang yang mempunyai gangguan perkembangan yang akan berpengaruh terhadap perilaku, interaksi sosial dengan lingkungan, komunikasi verbal dan non-verbal, bahkan bagaimana cara seseorang itu belajar untuk mengenal atau memahami suatu hal, karena itu diperlukan layanan pendidikan khusus yang sesuai.

¹² Hevi Susanti, "Representasi Konsep Diri Orang Tua yang Memiliki Anak Autis", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 5, No. 1, Maret 2014, h. 46

¹³ Mansur, "Hambatan Komunikasi Anak Autis", Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Komunikasi dan Bimbingan Islam, Vol. 9 No. 1, Mei 2016, h. 84

¹⁴ Sigit Eko Susanto, "Penerimaan Orang Tua terhadap Kondisi Anaknya yang Menyandang Autisme di Rumah Terapis Little Star", Jurnal Psikosains, Vol. 9 No. 2, Agustus 2014, hh. 140-141

2. Klasifikasi Autisme

Klasifikasi autisme dapat dibagi berdasarkan berbagai pengelompokan kondisi dan dapat dijabarkan sebagai berikut, a) klasifikasi berdasarkan saat munculnya kelainan, b) klasifikasi berdasarkan intelektual, c) klasifikasi berdasarkan interaksi sosial, d) klasifikasi berdasarkan prediksi kemandirian.

Klasifikasi berdasarkan saat munculnya kelainan terbagi menjadi dua yaitu autisme infantil dan autisme fiksasi. Autisme infantil merupakan penyebutan untuk anak dengan autisme yang kelainannya sudah nampak sejak lahir, sedangkan autisme fiksasi merupakan anak dengan autisme yang pada waktu lahir kondisinya normal, tanda-tanda autisnya muncul kemudian setelah berumur dua atau tiga tahun.

Dalam klasifikasi berdasarkan intelektual terbagi menjadi tiga yaitu, autis dengan keterbelakangan mental sedang dan berat (IQ di bawah 50), autis dengan keterbelakangan mental ringan (IQ 50-70), dan autis yang tidak mengalami keterbelakangan mental (IQ di atas 70).

Klasifikasi autisme berdasarkan kemampuan berinteraksi sosialnya juga dibagi menjadi tiga. Pertama, kelompok yang menyendiri, pada kelompok ini banyak terlihat anak yang menarik diri, acuh tak acuh dan kesal bila diadakan pendekatan sosial serta menunjukkan perilaku dan perhatian yang tidak hangat. Kedua, kelompok yang pasif yaitu anak autisme yang dapat menerima

pendekatan sosial dan bermain dengan anak lain jika pola permainannya disesuaikan dengan dirinya. Ketiga, kelompok yang aktif tapi aneh yaitu anak autisme yang secara spontan akan mendekati anak lain, namun interaksi sosialnya tidak sesuai dan sering hanya sepihak.

Klasifikasi terakhir yaitu berdasarkan prediksi kemandiriannya dibagi menjadi tiga, prognosis buruk, prognosis sedang, dan prognosis baik. Prognosis buruk yaitu anak autisme yang tidak dapat mandiri, sangat perlu bantuan penuh dari orang lain. Prognosis sedang yaitu anak autisme yang mempunyai kemajuan dibidang sosial dan pendidikan walaupun problem perilaku tetap ada. Sedangkan prognosis baik yaitu anak autisme yang mempunyai kehidupan sosial yang normal atau hampir normal dan berfungsi dengan baik di sekolah ataupun di tempat kerja.¹⁵

¹⁵ Tim YPAC, All About Autisme Buku Pedoman Penanganan Pendidikan Autism YPAC (Bandung:YPAC. 2000) hh. 12-13

3. Karakteristik Autisme

Karakteristik autisme menurut DSM V (*Diagnostic Statistical Manual* yang dikembangkan oleh para psikiater dari Amerika) yaitu a) kurangnya komunikasi dan interaksi sosial di dalam berbagai hal, serta b) pola perilaku, minat, atau kegiatan yang berulang-ulang.

Gejala kurangnya komunikasi dan interaksi sosial dapat dijabarkan sebagai berikut. Pertama, kurangnya timbal balik sosial-emosional seperti pendekatan sosial yang tidak normal, kegagalan dalam percakapan dua arah yang normal yang akan berpengaruh terhadap minat dan emosinya, serta kegagalan untuk memulai atau menanggapi interaksi sosial. Kedua, kurangnya perilaku komunikasi non-verbal dalam interaksi sosial seperti komunikasi verbal dan non-verbal yang kurang terintegrasi (tidak tersampaikan dengan baik), kurangnya kontak mata dan bahasa tubuh atau kesulitan dalam memahami dan menggunakan gerakan, serta kurangnya ekspresi wajah dan komunikasi non-verbal.

Kesulitan dalam mengembangkan, memelihara, memulai, dan memahami hubungan sosial juga merupakan salah satu karakteristik dari kurangnya komunikasi dan interaksi sosial. Seperti kesulitan menyesuaikan perilaku agar sesuai dengan konteks sosial, kesulitan dalam berbagai permainan yang membutuhkan imajinasi, serta tidak adanya minat bermain atau bersosialisasi terhadap teman sebayanya.

Sedangkan gejala di dalam karakteristik pola perilaku, minat, atau kegiatan yang berulang-ulang, sebagaimana diwujudkan oleh setidaknya dua gejala yang dapat dijabarkan sebagai berikut. Pertama, adanya gerakan motorik yang stereotip atau berulang, atau dengan penggunaan suatu benda, maupun ucapan, seperti gerakan stereotip sederhana, membolak-balikkan suatu benda, *echolalia* (pengulangan ucapan), maupun frasa istimewa.

Kedua, anak mempunyai sikap intens pada suatu hal yang sama, sangat patuh terhadap pola rutinitas, atau pola ritual atau perilaku non-verbal dan verbal, seperti tekanan ekstrim pada perubahan kecil, kesulitan dengan adanya transisi, pola pikir yang kaku, ritual ucapan, harus menempuh rute yang sama atau makan makanan yang sama setiap hari. Ketiga, anak mempunyai minat yang sangat terbatas, hanya terpaku intens terhadap suatu hal atau fokus yang abnormal, seperti ketertarikan yang berlebihan terhadap objek yang tidak biasa, minat yang terlalu terbatas maupun minat yang berlebihan.

Gejala yang terakhir dalam karakteristik pola perilaku, minat, atau kegiatan yang berulang-ulang yaitu anak hiperaktif terhadap stimulus yang diterima atau mempunyai minat yang tidak biasa dalam aspek sensorik lingkungan seperti ketidakpedulian terhadap rasa sakit atau suhu, respon negatif terhadap suara atau tekstur tertentu, berbau atau menyentuh objek, serta daya tarik visual dengan cahaya atau gerakan.

Gejala-gejala tersebut harus ada pada periode perkembangan awal, namun tidak menutup kemungkinan dapat terjadi pada tengah fase perkembangan sosialnya. Gejala dapat menyebabkan gangguan signifikan secara klinis dalam bidang sosial, pekerjaan, atau area sosial penting lainnya. Gangguan spektrum autisme serta gangguan perkembangan intelektual atau keterlambatan perkembangan global dapat terjadi secara bersamaan.¹⁶



¹⁶ Autism Speaks Organization. "What are the DSM-5 diagnostic criteria for autism?" <https://www.autismspeaks.org/autism-diagnosis-criteria-dsm-5> diakses pada 1 Juli 2020 pukul 19.17

Tabel 1

Tingkatan *Autism Spectrum Disorder* Menurut DSM V

Tingkatan	Komunikasi Sosial	Perilaku terbatas dan berulang
Tingkat 3 (sangat membutuhkan bantuan penuh)	Sangat kurangnya keterampilan komunikasi sosial verbal dan non verbal yang menyebabkan gangguan fungsi yang parah, kurangnya inisiatif dalam berinteraksi sosial, dan kurangnya respon terhadap stimulus sosial dari orang lain. Misalnya, kemampuan berbahasa yang terbatas untuk memulai interaksi sosial dan saat berinteraksi sosial, melakukan pendekatan yang tidak biasa untuk memenuhi kebutuhan saja, dan hanya menanggapi pendekatan sosial yang sangat langsung.	Perilaku yang kaku (tidak fleksibel), kesulitan yang ekstrim dalam menghadapi perubahan, perilaku terbatas/berulang lainnya sangat mengganggu kemampuannya di semua bidang. Sangat sulit untuk mengubah fokus atau perilaku/tindakan.
Tingkat 2 (sangat membutuhkan bantuan)	Kurangnya keterampilan komunikasi sosial verbal dan non verbal, gangguan sosial yang terlihat jelas meskipun sedang dibantu, terbatasnya inisiatif untuk berinteraksi sosial, dan kurangnya respon terhadap stimulus sosial dari orang lain. Misalnya, kemampuan berbahasa dengan mengucapkan kalimat yang sederhana, minat interaksi yang terbatas, dan komunikasi non verbalnya sulit untuk dipahami.	Perilaku yang tidak fleksibel (sedikit kaku), kesulitan mengatasi perubahan, perilaku terbatas/berulang yang cukup sering terlihat jelas dan akan mengganggu kemampuannya di berbagai bidang. Kesulitan untuk mengubah fokus atau tindakan.
Tingkat 1 (membutuhkan bantuan)	Hanya sedikit membutuhkan bantuan langsung, kurangnya komunikasi sosial. Kesulitan untuk memulai interaksi sosial, kadang berhasil untuk merespon orang lain namun kadang tidak berhasil. Mempunyai minat yang sedikit kurang dalam berinteraksi sosial. Sebagai contoh, mampu berbicara dengan kalimat penuh dan dapat berkomunikasi dua arah namun tidak terintegrasi, dan sedikit kesulitan untuk menjalin pertemanan dengan orang lain karena tidak terintegrasinya komunikasi dua arah tersebut.	Tidak fleksibelnya perilaku menyebabkan gangguan yang signifikan terhadap kemampuannya dalam satu bidang atau lebih. Kesulitan untuk berpindah antar kegiatan. Kesulitan dalam perencanaan dan pengorganisasian suatu hal.

4. Faktor Penyebab Autisme

Disamping faktor genetika yang merupakan salah satu penyebab munculnya autisme, diperkirakan masih banyak faktor pemicu yang berperan dalam timbulnya gejala autisme.

Pada kehamilan trisemester pertama, yaitu 0-4 bulan, faktor pemicu ini biasanya terdiri dari: infeksi (toksoplasmosis, rubella, dsb), logam berat, zat aditif (pengawet, MSG, pewarna, dsb), alergi berat, obat-obatan, jamu peluntur, muntah-muntah hebat, pendarahan berat, dll.

Sedangkan dapat juga terjadi pada proses kelahiran yang lama karena gangguan nutrisi dan oksigenasi pada janin, pemakaian forsep, dan lain-lain, dapat memicu terjadinya autisme.

Bahkan sesudah lahir juga dapat terjadi pengaruh dari berbagai pemicu, misalnya: infeksi ringan-berat pada bayi, imunisasi MMR dan hepatitis B, logam berat, MSG, zat pewarna, zat pengawet, protein susu sapi dan protein tepung terigu.¹⁷

5. Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Anak Autisme

Proses pemerolehan bahasa adalah proses yang berkelanjutan dan bertahap. Dari proses inilah seorang akan belajar berbahasa dari satu tahapan

¹⁷ Handojo, *Autisma: Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain* (Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer. 2003) h. 15

satu ke tahapan yang lainnya yang lebih kompleks. Dalam bahasa Inggris proses pemerolehan bahasa ini dinamakan dengan *acquisition* atau proses akuisisi bahasa yang merupakan proses secara alamiah yang dialami oleh seorang anak dalam hidupnya dalam memperoleh kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Akuisisi bahasa ini juga diperoleh anak dalam proses interaksinya dengan orang di sekitarnya selain ibu misalnya ayahnya dan saudara lainnya, sehingga proses akuisisi ini sifatnya natural atau alamiah tanpa adanya setting pembelajaran atau dilakukan dengan instruksi khusus. Dalam proses ini pula tidak ada tujuan umum dan spesifik yang akan dicapai karena semuanya bersifat alamiah.

Proses akuisisi bahasa seperti yang sudah dijelaskan tentunya berbeda dengan proses pembelajaran bahasa. Proses pembelajaran bahasa sifatnya terorganisir yang mana contoh proses pembelajaran bahasa ini dapat dilihat saat anak belajar bahasa di sebuah kelas. Semua prosesnya terstruktur dan terencana dengan beberapa tujuan-tujuan khusus dan pencapaian-pencapaian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Menurut Chaer pada tahun 2009, pemerolehan bahasa adalah suatu proses kompleks yang berlangsung di dalam otak seseorang ketika seseorang dalam usaha belajar bahasa pertama atau bahasa ibu dalam kehidupannya. Dalam hal ini proses pemerolehan bahasa merupakan proses yang berbeda dengan proses pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa berhubungan

dengan proses-proses saat seseorang anak setelah mempelajari bahasa ibunya.¹⁸

Anak yang mengalami gejala autisme seringkali memiliki masalah dengan kemampuan berbahasanya. Bahkan 2/3 sampai 50% anak penderita autisme, tidak mengalami perkembangan bahasa dan tidak dapat berkomunikasi dengan baik. Kemampuan berbahasa anak yang memiliki gejala autisme dapat dilihat sejak usia 14 bulan, namun memiliki gejala yang tetap sejak usia 2 sampai 3 tahun. Pada saat itu, anak autisme jarang mengeluarkan suara yang bermakna, seperti yang sering dilakukan anak normal, bahkan ada anak yang cenderung membisu tidak mau bersuara. Namun ditemukan kecenderungan anak autisme yang selalu mengulangi kembali apa yang diucapkan orang lain.

Kemampuan penguasaan bahasa pada anak autisme, perlu diajarkan dengan sabar oleh seorang guru atau terapis (seseorang yang sudah mengikuti pelatihan untuk menangani anak autisme), karena kemampuan berbahasa anak autisme tidak dapat tumbuh dengan sendirinya. Kemampuan berbahasanya akan bertambah baik, sejalan dengan usaha maksimal dari orang lain yang berada di lingkungan terdekatnya.¹⁹

¹⁸ Emy Sudarwati dkk, *Pengantar Psikolinguistik* (Malang: Universitas Brawijaya Press. 2017) hh. 34-35

¹⁹ Khoirul Bariyyah, "Pemerolehan Bahasa AUD Autis Pada Sekolah Eksklusif yang Inklusif (Studi Deskriptif di Talenta Kids Salatiga)", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 no. 1, Juli 2019, hh. 24

Secara teoretis terdapat 5 tahap pemerolehan bahasa anak normal. Kelima tahap itu adalah : a) tahap vokalisasi bunyi (terjadi pada usia 0-3 bulan), b) tahap pra-bahasa; dekur (*coing*) dan celoteh (*babbling*) (terjadi pada usia 3-10 bulan), c) tahap satu kata atau holofrasis (usia 12-18bulan), d) tahap dua kata (terjadi pada usia 18-20 bulan), e) dan tahap ujaran telegrafis/kalimat-kalimat pendek (terjadi pada usia 2-3 tahun).

Permasalahan untuk anak autis, mereka tidak bisa mengoptimalkan pemerolehan bahasanya serta tidak bisa melakukan peniruan secara sempurna terhadap bunyi-bunyi bahasa yang didengarnya. Hal ini disebabkan anak autis terkena *syndrome* dimana otak anak tidak berfungsi secara optimal. Dewasa ini yang dapat dilakukan anak autis hanyalah *echolalia* (pengulangan kata).²⁰

Secara garis besar, maka dapat disimpulkan pemerolehan bahasa dan pembelajaran bahasa merupakan dua hal yang berbeda. Pemerolehan bahasa adalah proses berbahasa anak secara alamiah, tidak mempunyai struktur pembelajaran, serta tidak mempunyai tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran bahasa merupakan proses anak berbahasa yang terstruktur dan mempunyai tujuan pembelajaran. Anak autis memiliki gangguan

²⁰ Sainil Amral, "Peran Pengasuh (Orangtua) dalam Mengatasi Keterlambatan Produksi Berbahasa Anak-Anak Penderita Hiperautis (Studi Etnografi Linguistik pada Valian Siswa Penderita Hiperautis di Kota Jambi)" Jurnal Tarbawiyah, Vol. 12 no. 1, Januari-Juni 2015, hh. 25-26

perkembangan yang menyebabkan ia kesulitan dalam proses pemerolehan dan pembelajaran bahasa. Namun, anak autis memiliki kecenderungan untuk mengulang kembali apa yang diucapkan oleh orang lain. Karena itulah, maka guru dan orang tua harus saling bekerja sama dan bersabar dalam melatih pemerolehan dan pembelajaran bahasa anak dengan autisme.

C. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam teknologi pendidikan, media sebagai sumber belajar merupakan salah satu komponen dari sistem instruksional. Menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pembelajaran yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Selanjutnya pengertian media pembelajaran menurut Briggs pada tahun 1997, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, video, dan sebagainya. Media pembelajaran diperlukan oleh guru anak berkebutuhan khusus, karena akan

membantu kelancaran proses pembelajaran, membantu dan melihat kebutuhannya dan membentuk berbagai macam kebutuhan anak.²¹

Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.²²

Pengertian selanjutnya dikemukakan oleh Gagne' dan Briggs mengatakan secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²³

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu objek yang menjadi perantara antara guru dan peserta didik maupun orang tua dan peserta didik yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media

²¹ Lilis Suwandari, *Teknologi Adaptif dan Media Pembelajaran ABK* (Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi. 2018) hh. 3-6

²² Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8 no. 1, April 2011, h. 20

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Depok: Raja Grafindo Persada. 2017). h. 4

pembelajaran merupakan suatu objek yang penting untuk digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya untuk dunia pendidikan khusus.

2. Ciri Umum Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum yang terkandung pada media pembelajaran yaitu media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra. Media pendidikan juga memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Penekanan media pendidikan terdapat pada media visual dan audio. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pendidikan juga dapat digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pendidikan dapat digunakan secara massal melalui radio dan televisi, serta dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok besar dan kelompok kecil seperti film, *slide*, video, OHP, atau perorangan seperti modul, komputer, radio *tape* atau kaset, dan *video recorder*.

Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu juga dapat dikatakan sebagai ciri-ciri umum

media.²⁴ Jika suatu objek atau benda menampakkan atau menunjukkan ciri-ciri yang telah dijabarkan di atas, objek tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton di dalam Departemen Pendidikan Nasional tahun 2003, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut.

Dengan media pembelajaran, a) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, b) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, d) efisiensi dalam waktu dan tenaga, e) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, f) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, g) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta h) dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁵

²⁴ Lilis Suwandari, *op.cit* hh. 37-38

²⁵ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII, no. 2, Tahun 2010, h. 4

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak sekali manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tapi juga bermanfaat untuk guru serta orang tua. Namun, media pembelajaran tersebut haruslah jelas, menarik, interaktif, mempunyai keefisienan dalam waktu dan tenaga serta memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, a) dapat dilihat dari sifatnya, b) dapat dilihat dari kemampuan jangkauannya, serta c) dapat dilihat dari cara atau teknik penggunaannya.

Jika dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga yaitu yang pertama, media auditif merupakan media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Kedua, media visual yang merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Ketiga, media audiovisual yang merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih

menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Jika dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi dua, yaitu yang pertama, media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus. Kedua, media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

Sedangkan jika dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi dua. Pertama, media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film slide, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa. Kedua, media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya. Macam-macam media grafis adalah gambar/foto, diagram, bagan, poster, grafik, media cetak, buku.

Media proyeksi merupakan media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan.

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yaitu pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

Sedangkan media komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.²⁶

5. Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

Kata *e-learning* adalah kata yang tidak awam lagi walaupun kata ini berasal dari bahasa Inggris. Menurut kamus bahasa Inggris *e-learning* merupakan singkatan dari *electronic and learning* yang dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan menjadi elektronik dan pembelajaran.

Menurut Stockley pada tahun 2006, *e-learning* yaitu penyampaian program pembelajaran dengan menggunakan sarana elektronik, seperti komputer ataupun alat elektronik lainnya seperti telepon genggam dengan berbagai acara untuk memberikan bahan ajar.

Menurut Nursalam, ada empat karakteristik *e-learning* yang dapat dijabarkan sebagai berikut, a) dengan memanfaatkan jasa teknologi elektronik, b) memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*), c) memanfaatkan jadwal pembelajaran, hasil belajar, kemajuan

²⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta:Kencana, 2008), hh. 211-218

belajar, kurikulum dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan yang dapat dilihat di komputer, serta d) menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) kemudian disimpan di computer, sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa dimana saja berada.

Secara umum, *e-learning* mempunyai banyak sekali manfaat diantaranya, a) efektif akan waktu yang diperlukan dalam melakukan pembelajaran, b) lebih efisien dalam segala hal, c) fleksibel, karena memungkinkan untuk guru dan siswa menentukan waktu yang diinginkan untuk melakukan pembelajaran sesuai kesepakatan guru dan siswa, serta d) belajar lebih mandiri, karena *e-learning* lebih memberi kesempatan untuk para pelajar untuk lebih mandiri dalam memegang kendali pembelajaran yang akan dilakukan.²⁷

6. Kriteria Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria yang harus digunakan dalam fase memilih atau merancang media untuk kepentingan pembelajarannya. Kriteria-kriteria yang harus diperhatikan tersebut yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran

²⁷ Imam Nuraini, *Penerapan Pembelajaran E-Learning Menggunakan Aplikasi Schoology Berbasis Android di Tingkat Sekolah Dasar* (Jawa Tengah:CV. Intishar Publishing. 2018) hh. 3-8

berupa fakta, prinsip konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah dibuat oleh guru dalam proses produksinya. Keterampilan dalam menggunakannya, apapun jenis media yang digunakan, yang paling penting adalah guru atau orang tua punya kemampuan dan biasa menggunakan media tersebut dikelas maupun di rumah. Tersedianya waktu menggunakan, dalam hal ini perlu diperhatikan mengenai waktu yang digunakan media ini, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa. Serta kesesuaian dengan taraf berpikir siswa, memilih media pembelajaran haruslah yang sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Alat-alat media yang digunakannya pun harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut, rasional atau sesuai dengan akal dan mampu dipikir oleh kita, ilmiah atau sesuai dengan ilmu pengetahuan, dan ekonomis atau sesuai dengan pembiayaan yang ada dan hemat.²⁸

Di dalam aplikasi karya inovatif yang peneliti rancang, akan ada video pembelajaran. Menurut Heinich, dkk pada tahun 2006 dalam Blog Ari P. Nugroho pada tahun 2015, mengungkapkan secara rinci dan spesifik keunggulan yang dapat diperoleh dari medium video sebagai sarana

²⁸ Dwi Imroatu Julaikah dkk, *Buku Ajar Media Pembelajaran* (Surabaya: Cipta Media Edukasi, 2017) hh. 61-63

pembelajaran yaitu menarik perhatian, memperlihatkan gerakan, mengungkapkan sesuatu yang tidak sepenuhnya dapat dilihat oleh mata, mengulang adegan atau peristiwa secara akurat, menampilkan unsur visual secara realistis, menampilkan warna dan suara, serta membangkitkan emosi.²⁹

Ada sumber pengajaran atau media pembelajaran yang cocok untuk pengajaran klasikal, tapi tidak efektif dalam sistem pengajaran individual. Sumber pengajaran individual tidak dapat digunakan untuk klasikal, ada sumber pengajaran yang digunakan untuk jumlah siswa yang banyak namun sebaliknya. Adapun kriteria-kriteria dari sumber pengajaran tersebut yaitu a) dapat meningkatkan pengertian pokok pelajaran, b) dapat mencapai tujuan yang sebenarnya, c) dapat menimbulkan minat terhadap mata pelajaran yang diajarkan, d) menjadikan media pengajaran sebagai bagian dasar pengajaran, e) meningkatkan semangat belajar, f) menyederhanakan hubungan yang kompleks, g) memperdalam pengertian pokok-pokok pembicaraan yang telah diuraikan.³⁰

D. Hakikat Media Pembelajaran Gawai ASA (Aku Suka Alfabet)

Media pembelajaran gawai ASA yaitu kepanjangan dari Aku Suka Alfabet merupakan aplikasi yang digunakan melalui gawai yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi autisme yang belum

²⁹ Hendri, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Barat: Goresan Pena, 2017) hh.103-106

³⁰ Dwi Imroatu Julaikah dkk, *op.cit*, hh. 71-72

mengenal huruf sebagian ataupun sepenuhnya dengan sistem Android. Media gawai ASA ini merupakan salah satu media yang dikembangkan pada era Revolusi Industri 4.0. Tema yang digunakan pada media gawai ASA dalam pengembangan ini yaitu “Hutan Rimba/Jungle”. Karena tema yang digunakan yaitu “Hutan Rimba/Jungle”, maka contoh-contoh nama dan gambar yang terdapat di dalam media yaitu hewan.

Media gawai ASA adalah salah satu pengembangan dari media pembelajaran yang biasanya digunakan di sekolah, contohnya yaitu *flash card*, papan karpet huruf, maupun media kreasi guru lainnya. Dengan adanya media gawai ASA ini dapat memudahkan proses pembelajaran mengenal huruf bagi anak autisme, serta dapat dilakukan dimana saja tidak hanya di sekolah.

Proses mengenal huruf tersebut terdiri dari mengenal bentuk huruf menggunakan media visual, mengenal tata cara penyebutan huruf menggunakan media audio, serta mengenal cara mengucap huruf dengan menggunakan media video. Peraga dalam video tersebut akan menyebutkan huruf beserta salah satu contoh hewan, untuk menyesuaikan cara belajar anak dengan autisme yang membutuhkan pengulangan lalu mengajak anak untuk mengulangi kembali cara penyebutannya. Media gawai ASA mengajak peserta didik untuk aktif juga dalam menyebutkan huruf dengan bernyanyi dan ada tes evaluasi dalam bentuk permainan yaitu mencocokkan bentuk huruf dengan

bentuk huruf lainnya yang sesuai dan mencocokkan huruf dengan media audio penyebutan huruf yang sesuai.

Selain materi mengenai pengenalan huruf, di dalam aplikasi ini juga terdapat sebuah tabel jadwal hari dan waktu belajar di rumah yang dapat diisi oleh orang tua. Aplikasi tersebut dapat mengingatkan orang tua dengan sistem media pemberitahuan. Secara tidak langsung, media pembelajaran gawai ASA dapat mendorong orang tua juga untuk membimbing peserta didik autisme belajar di rumah bahkan dimana saja.

Penggunaan media gawai ASA ini haruslah digunakan bersama dengan bimbingan guru maupun orang tua, agar tetap pada jalur yang tepat serta harus digunakan secara kontinyu dan konsisten agar kemampuan mengenal huruf anak autisme dapat berkembang dengan baik.

