

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BIDANG STUDI IPA UNTUK ANAK AUTIS

Oleh : Septi Utami, Sudjarwo, Herpratiwi
FKIP Unila, Jl. Prof. Sumantri Brodjonegoro No. 1 Bandar Lampung
e-mail: septiutami.baby@gmail.com
HP. 081279104451

Abstrack : Developing of Picture Series in Natural Science Subject for Autistic Children

The purpose of this study were to describe: 1) the condition and potencies of the existing teaching materials, 2) effectiveness, and 3) attractiveness of the subject material. The approach used in this study was research and development. The collection of data used observation, unstructured interviews, questionnaires, and test. The conclusions of this study were: 1) the learning conditions were still centered on the teacher, and the unavailability of appropriate media for autistic children, so that they less motivated to learn. They used only textbook as learning resources and there are potencies to be developed of teaching materials such as picture series media, 2) the product was effective as the posttest score was higer than that of the pretest (88,66%>60%), 3) the attractiveness of media of picture series in the category of attractive (89,58%)

Keywords: autistic children, media, picture series, natural science

Abstrak : Pengembangan Media Cerita Bergambar Bidang Studi IPA Untuk Anak Autis

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan: 1) kondisi bahan ajar yang ada dan potensi bahan ajar yang akan dikembangkan, 2) efektivitas, dan 3) kemenarikan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Poncowarno Kabupaten Pringsewu. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara tidak terstruktur, angket dan tes. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) kondisi pembelajaran masih berpusat pada guru, dan belum tersedianya media yang tepat untuk anak autis, sehingga anak autis kurang termotivasi untuk belajar menggunakan sumber belajar hanya buku paket dan berpotensi untuk dikembangkan bahan ajar berupa media cerita bergambar. 2) Produk media cerita bergambar efektif dengan hasil posttest lebih besar dari pre test, 86,66% > 60%, 3) Daya tarik media cerita bergambar dalam kategori menarik (89,58%).

Kata Kunci: anak autis, cerita bergambar, media, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan anak berkebutuhan khusus menganut prinsip-prinsip pedagogi yang sehat yang dapat menguntungkan semua anak. Berbagai kondisi anak dengan segala perbedaannya adalah normal oleh karenanya pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak, bukannya anak yang harus menyesuaikan dengan kecepatan dan hakekat proses belajar. Pembelajaran yang berpusat pada anak akan lebih efektif dan menguntungkan bagi semua pihak, khususnya bagi anak secara keseluruhan. Karena karakteristik dan hambatan yang dimiliki ABK memerlukan bentuk pelayanan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan potensinya.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional, hak anak untuk memperoleh pendidikan dijamin penuh tanpa adanya diskriminasi termasuk anak-anak yang mempunyai kelainan fisik dan mental yang disebut dengan istilah anak luar biasa atau anak berkebutuhan khusus (ABK).

Anak Berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan/ perkembangannya secara signifikan mengalami kelainan/penyimpangan (fisik, mental, intelektual, sosial, emosi, emosional) dibandingkan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan secara khusus. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda-beda, berdasarkan kelainan yang mereka miliki, salah satunya adalah anak autis.

Autisme merupakan suatu gangguan perkembangan, gangguan pemahaman atau gangguan fungsi otak yang bersifat pervasif, dan bukan suatu bentuk penyakit mental. Gangguan perkembangan fungsi otak yang bersifat pervasif (*inco*) yaitu meliputi gangguan kognitif (kemampuan), bahasa, perilaku, komunikasi, dan gangguan interaksi social. Autisme atau biasa disebut ASD (*Autistic Spectrum Disorder*) merupakan gangguan perkembangan fungsi otak yang kompleks dan sangat bervariasi (*spectrum*). Gangguan ini meliputi cara berkomunikasi, berinteraksi sosial dan kemampuan berimajinasi. Berdasarkan data para ahli diketahui bahwa penyandang ASD (*Autistic Spectrum Disorder*) anak lelaki adalah empat kali lebih banyak dibandingkan penyandang ASD (*Autistic Spectrum Disorder*) anak perempuan (Diba, 2013).

Selain itu, Hani'ah (2015), menyatakan bahwa anak *autisme* mengalami kesulitan dalam membina hubungan sosial (berinteraksi sosial secara kualitatif), sulit berkomunikasi secara normal, sulit memahami emosi dan perasaan orang lain, menunjukkan perilaku yang *repetitif*, mengalami gangguan perilaku agresif dan hiperaktivitas sekaligus sensoris, serta mengalami perkembangan yang terlambat, tidak normal ataupun tidak seimbang.

Anak autis lebih mudah untuk memproses informasi secara *visual* daripada stimulus pendengaran. Banyak anak dengan gangguan *autisme* memiliki kesulitan dalam memproses dan menyimpan informasi

nonvisual. Anak dengan *autisme* mengalami kesulitan di dalam lingkungan untuk menangkap dan menyimpan informasi secara *verbal* saja. Kesulitan yang anak *autisme* hadapi tidak menutup anak dengan *autisme* untuk mendapatkan pendidikan, dan pembelajaran yang baik untuk mereka. Kelebihan pada anak dengan *autisme* dalam menerima informasi *visual* memberikan kemudahan mereka dalam pembelajaran.

Depdiknas (dalam Marienzi, 2012) mengemukakan *autisme* adalah suatu gangguan perkembangan yang kompleks menyangkut komunikasi, interaksi sosial, aktifitas imajinasi. Anak *autisme* adalah anak yang mempunyai masalah atau gangguan dalam bidang komunikasi, interaksi, sosial, gangguan sensoris, pola bermain, perilaku, dan emosi. *Autisme* juga merupakan “gangguan kognitif (kemampuan untuk mengerti), gangguan tingkah laku sosial, dan gangguan verbal”.

Jenis gangguan perkembangan pada anak pada autis adalah berdasarkan ICD 10 (*International Classification of Diseases*) dan DSM (*Diagnostic And Statistical Manual*) IV termasuk dalam kategori Gangguan Perkembangan Perpasiv (Perpassive Developmental Disorder/ PDD) (Kurdi, 2009:17). *Autisme* ditunjukkan bila ditemukan 4 atau lebih dari 11 gejala yang mengacu pada 3 bidang utama gangguan, yaitu: Interaksi Sosial-Komunikasi-Perilaku. Dalam DSM-IV, secara ringkas kriteria diagnostik gangguan autistik adalah sebagai berikut:

1. Gangguan kualitatif dalam interaksi sosial timbal balik (minimal 2):
 - a) gangguan yang nyata dalam berbagai tingkah laku non verbal

- seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan posisi tubuh;
 - b) kegagalan dalam mengembangkan hubungan dengan teman sebaya sesuai dengan tingkat perkembangan;
 - c) kurangnya spontanitas dalam berbagi kesenangan, minat atau prestasi dengan orang lain; dan
 - d) kurang mampu melakukan hubungan sosial atau emosional timbal balik.
2. Gangguan kualitatif dalam komunikasi (minimal 1):
 - a) keterlambatan perkembangan bahasa atau tidak bicara sama sekali;
 - b) pada individu yang mampu berbicara, terdapat gangguan pada kemampuan memulai atau mempertahankan percakapan dengan orang lain;
 - c) penggunaan bahasa yang *stereotip*, *repetitif* atau sulit dimengerti; dan
 - d) kurangnya kemampuan bermain pura-pura.
 3. Pola-pola *repetitif* dan *stereotip* yang kaku pada tingkah laku, minat dan aktivitas (minimal 1):
 - a) mempertahankan 1 minat atau lebih dengan cara yang sangat khas dan berlebihan, baik intensitas dan fokusnya;
 - b) terpaku pada suatu kegiatan ritualistik/rutinitas yang tidak berguna;
 - c) Ada gerakan-gerakan aneh yang khas dan berulang-ulang. Seringkali sangat terpukau pada bagian-bagian tertentu dari suatu benda. Seorang anak dapat didiagnosis memiliki gangguan autistik bila simtom-simtom di atas telah tampak sebelum anak mencapai usia 36 bulan.

Permasalahan yang dihadapi oleh anak *autisme* menurut Hadis (dalam Marienzi, 2012), yaitu:

- a. Masalah di bidang Komunikasi
- b. Masalah di bidang interaksi sosial
- c. Masalah di bidang kemampuan sensoris
- d. Masalah di bidang pola bermain
- e. Masalah perilaku
- f. Masalah emosi

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Poncowarno Kabupaten Lampung Tengah, diperoleh informasi bahwa terdapat anak autis dimana anak tersebut lebih suka bermain dan kurang memiliki kepatuhan dimana anak tersebut belum dapat duduk tenang saat dikelas, anak belum dapat mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Selain itu anak tersebut belum memiliki pemahaman terhadap bahasa *reseptive* dan bahasa *ekspresi*. Dalam hal pembelajaran anak tersebut lebih tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar. Selain itu belum tersedianya media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan oleh anak autis selama proses pembelajaran sehingga anak autis kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan juga di SD Negeri 3 Poncowarno Lampung Tengah belum tersedia guru pendamping untuk anak autis selama proses pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi dari beberapa masalah dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 3 Poncowarno Lampung Tengah maka dilakukan penelitian pengembangan dengan membuat pengembangan media cerita bergambar yang dapat digunakan oleh

anak autis selama proses pembelajaran. selain itu, sekolah juga belum menyediakan guru pendamping untuk anak autis selama proses pembelajaran.

Menurut teori behaviorisme, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output berupa respon (Budiningsih, 2005:20).

Menurut Skinner dalam Sagala (2007), belajar merupakan proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang langsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Selain itu, Thorndike dalam Karwono (2010) memandang bahwa yang menjadi dasar terjadinya belajar adalah adanya asosiasi atau menghubungkan antara stimulus dengan respon yang disebut dengan *connecting*.

Teori *Humanisme* lebih melihat pada sisi perkembangan kepribagian manusia. Pendekatan ini melihat kejadian, yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal positif. Menurut Rogers (dalam Thobroni, 2015) terdapat

prinsip-prinsip dasar dalam humanistik, yaitu:

- a. Manusia mempunyai kemampuan belajar secara alami
- b. Belajar yang signifikan terjadi apabila materi pelajaran dirasakan murid mempunyai relevansi dengan maksud-maksud sendiri.
- c. Belajar yang menyangkut perubahan didalam persepsi mengenai dirinya sendiri dianggap mengancam dan cenderung ditolakny.
- d. Tugas-tugas belajar yang mengancam diri ialah lebih mudah dirasakan dan diasimilasikan apabila ancaman-ancaman dari luar semakin kecil.
- e. Apabila ancaman terhadap diri siswa rendah, pengalaman dapat diperoleh dengan berbagai cara yang berbeda-beda dan terjadilah proses belajar.
- f. Belajar yang bermakna diperoleh siswa dengan melakukannya.
- g. Belajar diperlancar bila siswa dilibatkan dalam proses belajar dan ikut bertanggung jawab terhadap proses belajar itu.
- h. Belajar inisiatif sendiri yang melibatkan pribadi siswa seutuhnya, baik perasaan perasaan maupun intelek, merupakan cara yang dapat memberikan hasil yang mendalam.
- i. Kepercayaan terhadap diri sendiri, kemerdekaan, dan kreativitas lebih mudah dicapai terutama jika siswa dibiasakan untuk mawas diri dan mengkritik dirinya dan penilaian dari orang lain merupakan cara kedua yang penting.
- j. Belajar yang paling berguna secara sosial didalam dunia modern ini adalah belajar mengenai proses belajar, suatu keterbukaan terus menerus terhadap pengalaman dan penyatuan kedalam diri sendiri mengenai proses perubahan itu.

Teori Kognitif menurut Jean Piaget (Riyanto, 2009) proses belajar terdiri dari tahapan yaitu: a) skema/skemata adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan, b) asimilasi, yaitu proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa, c) akomodasi, yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru, d) equilibrasi, yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan.

Menurut Bruner (Rusman 2010) menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang terbaik, berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Hamdani (2011) media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3, yaitu: a) media visual, b) media audio, c) media audio visual.

Cerita bergambar menurut Elmaiya (2014) merupakan suatu bentuk seni yang

menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Cerita bergambar merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

Cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah a) untuk pendidikan, b) untuk *advertising*, c) maupun sebagai sarana hiburan (Elmaiya, 2014:9)

Desain pengembangan media cerita bergambar yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kawasan pengembangan. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Produk awal dikembangkan terdiri dari 1) judul, 2) kata pengantar, 3) daftar isi, 4) silabus, 5) RPP, 6) uji pemahaman, 7) glosarium.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Riset dan pengembangan bidang pendidikan menurut Borg dan Gall dalam (Sugiyono 2011) adalah suatu proses yang yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R&D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian

sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015-2016 di SDN Negeri 3 Po ncowarno Kecamatan Lampung Tengah.

Langkah-langkah pengembangan media cerita bergambar menggunakan desain penelitian Borg & Gall dan desain pembelajaran ASSURE yang dijelaskan sebagai berikut: 1) tahap pra pengembangan (pendekatan ASSURE), yang dilakukan dengan analisis kebutuhan, meliputi studi pustaka, kurikulum dan studi lapangan; 2) tahap pengembangan, yang dilakukan dengan perencanaan pengembangan media cerita bergambar, pengembangan draft media cerita bergambar, validasi ahli (ahli desain pembelajran, ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran), media cerita bergambar hasil dari revisi validasi ahli, focus group discussion (FGD), revisi media cerita bergambar; 3) tahap validasi, dilakukan dengan uji lapangan dan produk utama berupa “Media Pembelajaran Cerita Bergambar untuk Anak Autis Materi Kenampakan Permukaan Bumi”. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini mengacu pada *Research and Developmet (R & D) cycle* Borg and Gall (1983) dengan uraian penjelasan yang sudah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya di lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi dan Potensi Pengembangan Bahan Ajar Media

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Poncowarno Kabupaten Lampung Tengah pembelajaran IPA kelas 3 khususnya pada materi kenampakan permukaan bumi masih terpusat pada guru. Proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan belum menggunakan media yang untuk karakteristik anak autis selama proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga masih belum menyediakan guru pendamping untuk anak autis selama proses pembelajaran.

Proses Pengembangan Produk Media Cerita Bergambar

Proses pengembangan media cerita bergambar menggunakan langkah-langkah pengembangan bahan ajar penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall sampai langkah ketujuh, yaitu *research and collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, and operational product revision*. Sedangkan proses pengembangan desain pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah desain pembelajaran ASSURE. Tipe ini dipilih sebagai langkah untuk menyesuaikan antara bahan ajar yang digunakan, metode yang digunakan, metode pembelajaran dan karakteristik objek belajar. Proses pengembangan bahan ajar tersebut dilakukan berdasarkan proses; 1) *analyze learner*, 2) *state objectives*, 3) *select*

instructional methods, media and materials, 4) *utilize media and material*. Langkah kelima dan keenam tidak dilakukan karena sudah terdapat dalam model Borg and Gall dan peneliti tidak melakukan evaluasi pembelajaran.

FGD (*Focus Group Discussion*) adalah Guru SD. Pada tahap penelitian ini, responden diberikan media cerita bergambar. Guru diajak berdiskusi kemudian, diberikan angket untuk mengetahui kemenarikan media cerita bergambar terhadap siswa, kemudahan penggunaan, dan peran media cerita bergambar dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk anak autis. Hasil analisis angket pada uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Analisis FGD (*Focus Group Discussion*)

	Responden	Presentase	Kategori
<i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	1	85,71	Menarik
	2	92,85	Sangat Menarik
	3	85,71	Menarik
	4	97,61	Sangat Menarik
	5	89,28	Menarik
	6	83,33	Menarik
	7	94,04	Sangat Menarik
Rata-Rata		89,79	Menarik

Efektivitas Penggunaan Media Ceita Bergambar

Efektivitas yang diukur pada penelitian ini dilihat dari hasil uji pemahaman *pretes* dan *postes* yang dilakukan terhadap anak autis. Berikut hasil pretes dan postes yang dilakukan terhadap anak autis:

Tabel Hasil Analisis Angket Pada Uji Efisiensi

Nama Sekolah	Responden	Pretes	Postes
SD Negeri 3 Poncowarno	1	60	86,66

Media cerita bergambar terbukti efektif dapat digunakan oleh anak autis sebagai komplemen/pelengkap dan suplemen/tambahan dan meningkatkan motivasi belajar dilihat dari hasil postes lebih tinggi dari hasil pretes, yaitu $86,66 > 60$. Jika hasil postes lebih tinggi dari hasil pretes berarti penguasaan materi anak autis lebih tinggi dengan menggunakan media cerita bergambar dibandingkan tanpa menggunakan media cerita bergambar. Hal ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Thorndike dan diperkuat oleh Skinner, dimana media cerita bergambar dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, dan umpan balik. Media cerita bergambar disusun sistematis dan ditata sehingga siswa autis dapat lebih memahami materi yang diajarkan dan dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar anak autis selama proses pembelajaran.

Kemenarikan Penggunaan Media Cerita Bergambar

Kemenarikan media cerita bergambar untuk anak autis materi kenampakan permukaan bumi diambil dari sebaran angket pada uji lapangan di SD Negeri 3 Poncowarno yang

dilakukan langsung terhadap anak autis. Hasil persentase kemenarikan anak autis terhadap terhadap media cerita bergambar materi kenampakan permukaan bumi dapat dilihat pada table berikut:

Tabel Persentase Kemenarikan Media Cerita Bergambar Dari FGD (*Focus Group Discussion*), Uji Lapangan Kemenarikan dan Uji Lapangan Efektivitas

Nama Sekolah	FGD (%)	Uji Lapangan Kemenarikan (%)	Uji Lapangan Efektivitas	
			Pretes	Postes
SD Negeri 3 Poncowarno	89,79%	89,58%	60	86,66

Berdasarkan hasil persentase kemenarikan anak autis terhadap terhadap media cerita bergambar materi kenampakan permukaan bumi table diatas yang dikembangkan adalah 89,58%. Sesuai dengan kriteria persentase dan klasifikasi kemenarikan dan kemudahan penggunaan media cerita bergambar materi kenampakan permukaan bumi, maka hasil persentase yang diperoleh termasuk kategori menarik, yaitu antara 70%-89%. Maka dapat disimpulkan bahwa daya tarik anak autis terhadap media cerita bergambar materi kenampakan permukaan bumi yang telah di terapkan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Media yang diberikan merupakan stimulus dan responnya adalah sikap siswa dalam belajar. Belajar menggunakan media memberikan perubahan perilaku yang dapat diukur yaitu dengan instrumen tes untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa dan dapat diamati. Hal ini berarti belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Pendapat ini dikemukakan Thorndike, seorang pencetus

teori belajar Behaviorisme. Teori belajar behaviorisme memandang bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan dapat diukur, diprediksi dan dikontrol dan tidak dijelaskan perubahan internal dalam diri siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kondisi pembelajaran di SD Negeri 3 Poncowarno Kabupaten Lampung Tengah belum tersedianya guru pendamping untuk anak autis dan anak auris hanya menggunakan sumber belajar berupa buku paket. Sehingga berpotensi untuk dikembangkannya bahan ajar berupa media cerita bergambar.
2. Proses merancang media cerita bergambar materi kenampakan permukaan bumi untuk anak autis kelas III SD, yaitu: 1) perancangan pengembangan produk dilakukan berdasarkan model desain instruksional ASSURE, 2) desain produk awal, 3) uji ahli desain, media, materi, 4) *focus group discussion* (FGD), 5) uji lapangan.
3. Produk media cerita bergambar efektif, artinya penggunaan media cerita bergambar mampu meningkatkan pengetahuan anak autis .
4. Media cerita bergambar dalam kategori menarik, artinya media cerita bergambar mampu meningkatkan motivasi belajar anak autis.

Berdasarkan simpulan, saran peneliti adalah:

1. Disarankan kepada pendidik (guru, kepala sekolah dan orang tua)

hendaknya dalam membelajarkan anak autis menggunakan media berdasarkan kebutuhan anak autis.

2. Bagi peneliti selanjutnya, agar bisa melanjutkan penelitian ini dengan subyek penelitian anak autis yang lebih banyak.
3. Sekolah yang memiliki anak autis hendaknya melakukan pelatihan kepada guru agar dapat mendampingi anak autis selama proses pembelajaran .
4. Dengan dilakukannya penelitian ini SD Negeri 3 Poncowarno Kabupaten Lampung Tengah siap menerima siswa ABK (autis).

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research An Introduction* (4th ed). New York: Longman Inc.
- Budiningsih Asri, C. 2008. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Diba, dkk. 2013. Autism Care Center Dengan Pendekatan Behaviaour Architecture di Jakarta Timur. *Jurnal Faktor Exacta, Vol 6, No 6: 24-34. ISSN: 1979-276X*
- Elmaiya, N. 2014. Perancangan Buku Cerita Bergambar tentang Kedatangan Cheng Ho ke Semarang. *Jurnal Karya Ilmiah*.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hani'ah, M. 2015. Kisah Insfiratif Anak-Anak Autis Berprestasi. Yogyakarta: Diva Press.

- Karwono & Mularsih, Heni. 2010. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Ciputat: Cerdas Jaya.
- Marienzi, R. 2012. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Metode Multisensori Bagi Anak Autis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.1, No. 3.
- Pieters, T. 2012. *Panduan Autis Terlengkap: Hubungan Antara Pengetahuan Teoritis dengan Intervensi Pendidikan Bagi Penyandang Autis*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Reformasi Bagi Guru Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Thobroni, M., 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.