

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS
PERMAINAN *SHOPPING BINGO* MODIFIKASI TERHADAP
KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK AUTIS

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:
KHOIRUNISAK SUKAWATI
NIM: 12010044238

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

2019

PERMAINAN *SHOPPING BINGO* MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK AUTIS

Khoirunisak Sukawati dan Edy Rianto

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

Khoirunisaksukawati@mhs.unesa.ac.id

Abstrak:

Kemampuan anak autis dalam berkomunikasi lisan pada umumnya terhambat. Hambatan dalam komunikasi diatasi dengan permainan *shopping bingo* modifikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh permainan *shopping bingo* modifikasi terhadap kemampuan komunikasi pada anak autis di SLB Nur Rahmah Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen dan menggunakan rancangan *one-group pre-test and post-test design*. Teknik pengumpulan data berupa tes lisan. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik *Wilcoxon Match Pairs Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai *pre-test* 35,00, kemudian setelah diterapkan *treatment shopping bingo* modifikasi diperoleh nilai *post-test* 66,67. Sejalan dengan itu penelitian menunjukkan hasil $Z_h=2,2$ lebih besar dibanding $Z_t=1,96$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh dari permainan *shopping bingo* modifikasi terhadap kemampuan komunikasi anak autis.

Kata Kunci: Autis, Komunikasi, Permainan *Shopping Bingo* Modifikasi

Pendahuluan

Komunikasi adalah proses pengiriman atau penyampaian berita atau informasi dari satu pihak ke pihak lain dalam usaha untuk mendapatkan saling pengertian, (Ngalimun 2017:20). Komunikasi adalah suatu upaya untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, membangun kontak sosial dengan orang sekitar, dan mempengaruhi orang lain untuk merasa, berfikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan. Pada kehidupan sosial, pola perilaku yang peka terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan masyarakat serta belajar bergaul sesuai dengan lingkungan sosialnya adalah pola perilaku yang diharapkan di masyarakat. Setiap anak berkesempatan untuk memiliki peran dalam bermasyarakat, untuk itu komunikasi pada anak perlu dirangsang, terutama dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak agar tercapainya komunikasi yang diharapkan dimasyarakat. Manfaat komunikasi bagi anak adalah untuk menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, dan keaktifan pada anak.

Menurut Yoyon (2012), manfaat komunikasi antara lain dapat memenuhi kebutuhan emosional dan meningkatkan kesehatan mental, kita belajar tentang makna cinta, kasih sayang, simpati, keintiman, rasa hormat, rasa bangga, irihati,

bahkan kebencian. Menurut Sugitha (2015:38), perkembangan komunikasi personal meliputi berbagai kemampuan yang dikelompokkan sebagai kebiasaan (*habit*), kepribadian, watak, dan emosi yang mengalami perubahan perkembangan seiring berjalannya usia. Berbeda dengan anak autis, yang memiliki gangguan pada perkembangan sosial personal yang sangat tinggi dalam berbagai aspek, salah satunya adalah gangguan pada komunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Kenner (dalam Triantoro 2005:1), mendeskripsikan gangguan autisme sebagai ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, gangguan berbahasa yang ditunjukkan dengan penguasaan yang tertunda, *ecolalia*, *austism*, pembalikan kalimat, adanya aktivitas bermain yang repetitif dan stereotipik, rute ingatan yang kuat dan keinginan obsesif untuk mempertahankan keteraturan di dalam lingkungannya. Gangguan ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang lain termasuk didalamnya adalah gangguan komunikasi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 14-16 September 2018 di SLB Nur Rahmah Sidoarjo ditemukan permasalahan bahwa ada 6 orang anak autis dengan rentang usia 10-13 tahun yang mengalami hambatan dalam komunikasi. Hal ini terlihat dari komunikasi anak autis yang belum mampu bertanya maupun

menjawab. Hal ini disebabkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan bahasa lisan masih kurang. Strategi dan media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik.

Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak autis, maka diperlukan adanya penanganan yang mampu menstimulasi komunikasi anak autis di sekolah. Dalam penelitian kali ini, menggunakan permainan *shopping bingo*. Permainan merupakan suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional, (Rohman & Mulyanto, 2010: 54). Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul anak dengan lingkungan, Andang Ismail, 2009 (Setyawan, 2015:5).

Permainan bingo merupakan permainan berupa tabel nomor, dimana apabila siswa bisa mendapatkan lima deret secara horisontal, vertikal, maupun diagonal karena benar dalam menjawab soal maka dialah yang menang mendapatkan poin yang akan berpengaruh ke nilai atau point kelompoknya, Silberman, 2006:265 (Marwati, 2013). Adapun permainan bingo dengan variasi pengembangannya yang menyesuaikan dengan usia tumbuh kembang anak berupa permainan bingo yang digabungkan dengan permainan berbelanja yang disebut dengan *shopping bingo*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan *shopping bingo* modifikasi. Permainan *Shopping bingo* modifikasi adalah suatu permainan komunikatif dan kompetitif dengan menggabungkan permainan bingo dan permainan berbelanja menggunakan daftar belanjaan dan mengkondisikan anak pada situasi belanja dengan disesuaikan dengan sifat dan karakteristik anak autis.

Kemampuan komunikasi yang dimiliki anak autis berbeda dengan anak normal pada umumnya. Anak autis memiliki kemampuan komunikasi dengan caranya berbeda-beda antara anak autis satu dengan anak autis yang lainnya. Sebagaimana menyampaikan keinginan untuk minum ada yang menunjuk gelas dan ada juga yang hanya menatap gelas.

Pengertian kartu dalam KBBI online (2017), adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang yang digunakan dalam berbagai keperluan. Menurut Dina (2011), lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, dalam praktek pengajaran penggunaan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat. Selain itu menurut Mawati (2013), dengan menerapkan permainan bingo dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT tanpa permainan bingo pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik digital.

Dalam penelitian ini menggunakan permainan *shopping bingo* modifikasi dijadikan sebuah upaya untuk merangsang kemampuan anak autis berkomunikasi dengan bahasa lisan. Permainan *shopping bingo* modifikasi berkaitan dengan gaya belajar anak autis yang mudah memahami dan mengingat sesuatu dengan memegang dan melihat.

Penelitian menggunakan permainan *shopping bingo* modifikasi berkaitan dengan penelitian terdahulu yang relevan dan dijadikan dasar penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mawati (2013) tentang "*Pengaruh Permainan Bingo Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMKN 1 Jetis Mojokerto*". Hasil penelitian tersebut menyatakan ada peningkatan kemampuan belajar siswa dengan menerapkan permainan bingo dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT tanpa permainan bingo pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik digital.

Penelitian lain yang juga berkaitan dan dijadikan dasar penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ardhiyanti (2017) tentang "*Pengaruh Metode Bercerita Bermedia Pop-up Book Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Autis Di Sekolah Anak Berkebutuhan Khusus Cita Hati Bunda Sidoarjo*". Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan metode bercerita bermedia *pop-up book* berpengaruh secara

signifikan terhadap kemampuan komunikasi anak autis.

Penelitian yang dilakukan oleh Mawari 2013 dan Ardhiyanti (2017) juga merupakan penelitian kualitatif yang memiliki variabel bebas yang sama. Penelitian tentang permainan *shopping bingo* modifikasi pada anak autis belum pernah diteliti sebelumnya. Selain itu variabel terikat pada penelitian terdahulu kemampuan komunikasi pada anak autis dan hasil belajar siswa yang tanpa ke khususan.

Pada penelitian ini permainan *shopping bingo* modifikasi akan diujicobakan pada kemampuan komunikasi anak autis dengan bahasa lisan. Permainan *shopping bingo* modifikasi menampilkan sebuah situasi berbelanja yang mengondisikan anak untuk melakukan komunikasi dengan membagi pemain menjadi dua tim dan memberikan daftar belanjaan yang mengandung unsur kompetisi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, kemampuan komunikasi pada anak autis di SLB Nur Rahmah juga meningkat seperti hasil dari peneliti terdahulu yang tentunya dengan masalah dan subjek yang berbeda

Bedasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian tentang pengaruh permainan *shopping bingo* modifikasi terhadap kemampuan komunikasi anak autis di SLB Nur Rahmah Sidoarjo.

Tujuan

Tujuan penelitian untuk mengarahkan kegiatan agar tidak menyimpang terlalu jauh. Adapun tujuan penelitian ini adalah menguji adanya pengaruh permainan *shopping bingo* terhadap kemampuan komunikasi anak autis di SLB Nur Rahmah Sidoarjo

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen karena penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh suatu perubahan dengan adanya perlakuan. Jenis eksperimen yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimental karena dalam penelitian ini tidak ada variabel kontrol dan pengambilan sampel tidak dipilih secara random.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah SLB Nur Rahmah Sidoarjo yang beralamatkan di Jalan Taman Cendrawasih No.44 Rewin, Wedoro, Kec. Waru Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia. Lokasi penelitian ini dipilih karena terdapat anak autis yang karakteristiknya sesuai dengan subjek penelitian yaitu anak autis yang memiliki hambatan dalam kemampuan komunikasi..

C. Subjek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak autis dengan usia 10-13 tahun di SLB Nur Rahmah Sidoarjo berjumlah 6 orang yang mempunyai hambatan pada kemampuan komunikasi. Berikut tabel subjek penelitian:

Tabel 1.
Subjek Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Hambatan
1	Ar	Laki-laki	Kemampuan komunikasi kurang
2	Lu	Laki-laki	
3	Ri	Laki-laki	
4	Sa	Laki-laki	
5	Si	Perempuan	
6	Zu	Laki-laki	

D. Variabel Dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:60). Variabel dalam penelitian ini :

a. Variabel Bebas (*Independent variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015:61). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah permainan *shopping bingo* modifikasi.

b. Variabel Terikat (*Dependent variable*)

Variabel dependen atau variabel terikat disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi

akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:61).

2. Definisi Operasional

Menghindari adanya kesalahpahaman pengertian dalam penelitian ini, maka diuraikan definisi dari istilah yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

a. Permainan *Shopping Bingo* Modifikasi

Permainan *Shopping Bingo* modifikasi pada penelitian ini adalah suatu permainan yang menggunakan gambar dan perlengkapan belanja dengan aturan permainan yang digunakan yakni peraturan dalam permainan bingo yang dimodifikasi. Permainan *shopping bingo* modifikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu set kartu yang berisi gambar-gambar konkret (keranjang bingo, daftar buah, daftar sayur, daftar alat sekolah, dan item bingo) dengan kartu keranjang dan kartu daftar yang berukuran 4A dan kartu item berukuran 5,5cmx5,5cm. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan permainan *shopping bingo* modifikasi yaitu

- 1) Berdoa bersama-sama.
- 2) Perkenalan dengan menyebutkan nama satu per satu dan kemudian guru bertanya kepada anak "dimana kamu bersekolah?" kemudian anak menjawab "di SLB Nur Rahmah Sidoarjo"
- 3) Mengkomunikasikan pada anak tujuan dan cara permainan *shopping bingo* modifikasi.
- 4) Mengatur tempat dan menyiapkan alat dan bahan untuk permainan *shopping bingo* modifikasi.
- 5) Pembukaan kegiatan permainan dengan menjelaskan aturan bermain kepada anak.
- 6) Bagilah pemain menjadi dua kelompok, setiap kelompok memiliki 3 anggota.
- 7) Setiap anggota dibagikan papan keranjang kosong dan setiap kelompok memilih daftar belanja.
- 8) Setelah dibagikan daftar belanja, setiap kelompok menyebutkan isi dari daftar belanja yang mereka

pilih secara bergantian dengan menyebut nama teman satu kelompok mereka serta menyebutkan nama sekolah mereka yaitu SLB Nur Rahmah.

- 9) Setiap kelompok dengan diberikan bimbingan yang memulai permainan dan bermain dari arah kiri ke arah kanan mereka.
 - 10) Setiap kelompok dengan diberikan bimbingan untuk bekerja sama membalik kartu item, jika item itu ada di daftar belanja mereka, mereka bekerja sama menempatkannya pada keranjang mereka. Apabila item (kartu buah-buahan, sayur, dan mainan) tidak ada di belanja mereka, maka pemain (anak autis) harus mengembalikan kartu ke meja dan berkata "ini tidak ada" lalu menempatkannya di tempat belanja dengan menempatkan kartu menghadap ke bawah.
 - 11) Setelah papan keranjang terisi penuh dengan kartu item maka pemain dinyatakan sebagai pemenang.
 - 12) Pemenang akan diberikan pertanyaan yaitu, siapa nama kelompokmu?, dimana kamu sekolah?, dan menyebutkan isi item dalam daftar yang mereka isi.
 - 13) Diberikan prompt bila anak belum mampu bertanya dan menjawab, dan memberikan reward bila anak mampu bertanya dan menjawab sesuai instruksi.
 - 14) Pemenang akan diberikan reward berupa bintang dan tepuk tangan dari teman-temannya.
 - 15) Membimbing anak untuk mengucapkan do'a.
- b. Kemampuan Komunikasi
- Kemampuan komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan komunikasi yaitu tes lisan bertanya dan menjawab pertanyaan.

Berikut penjelasan pada aspek bertanya dan menjawab:

1) Bertanya

Kemampuan bertanya dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam bertanya dengan menggunakan kata tanya apa, siapa, dan dimana mengenai nama daftar belanja bingo, nama teman, dan tempat sekolah anak sebagai berikut.

- a) Apa nama buah ini ?
- b) Apa nama sayur ini ?
- c) Apa ini namanya ?
- d) Siapa nama temanku/temanmu?
- e) Dimana saya sekolah ?

2) Menjawab

Kemampuan menjawab dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan kata tanya apa, siapa, dan dimana mengenai nama daftar belanja bingo, nama teman, dan tempat sekolah anak sebagai berikut

- a) Daftar buah/sayur/alat sekolah
- b) Apel/pisang/anggur/stawberi/tomat/timun/brokoli/wortel/krayon/penghapus/pensil/tas sekolah
- c) Buah/sayur/alat sekolah
- d) Zulfi/Siti/Rizky/Sahrul/Lukman/Ardan
- e) SLB Nur Rahmah Sidoarjo.

c. Anak Autis

Anak autis yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah anak autis usia 10-13 tahun berjumlah 6 anak yang memerlukan pengembangan dalam kemampuan komunikasi. Karakteristik umum dari 6 anak autis tersebut yakni kontak mata cukup, kepatuhan cukup, perhatian cukup, hanya saja kemampuan komunikasi anak secara lisan dalam bertanya dan menjawab kurang.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang diamati. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes lisan kemampuan komunikasi anak autis (*pre-test* dan *post-test*) dalam hal bertanya dan menjawab. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bertanya

1. Apa nama buah ini ?
2. Apa nama sayur ini ?
3. Apa ini namanya ?
4. Siapa nama temanku/temanmu ?
5. Dimana saya sekolah ?

Menjawab

1. Apa yang saya pegang?
2. Gambar apa ini?
3. Apa daftar yang kamu pegang?
4. Siapa nama temanmu/siapa saja nama kelompokmu?
5. Dimana sekolahmu?

Kunci Jawaban Menjawab:

1. Daftar buah/sayur/alat sekolah
2. Apel/pisang/anggur/stawberi/tomat/timun/brokoli/wortel/krayon/penghapus/pensil/tas sekolah
3. Buah/sayur/alat sekolah
4. Zulfi/Siti/Rizky/Ravi/Lukman/Ardan
5. SLB Nur Rahmah Sidoarjo

F. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2015:207) menjelaskan bahwa teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik inferensial meliputi statistik parametris dan statistik non parametrik. Dalam penelitian ini digunakan data statistik non parametrik yaitu pengujian statistik yang dilakukan karena salah satu asumsi normalitas tak dapat dipenuhi. Jumlah subjek yang kecil, yaitu subjek yang diteliti kurang dari 30 data yang dianalisis berupa data ordinal atau berjenjang dengan menggunakan rumus *wilcoxon*. *Wilcoxon (wilcoxon match pairs test)* digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel yang

berpasangan bila datanya berbentuk ordinal (berjenjang) (Sugiyono, 2015:134).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengerjakan analisis data dengan menggunakan rumus *wilcoxon match pairs* antara lain :

1. Mengumpulkan hasil observasi awal/*pre-test* dan hasil observasi akhir/*post-test*.
2. Mentabulasi hasil observasi awal/*pre-test* dan hasil observasi akhir/*post-test*.
3. Membuat tabel penolong atau tabel perubaha dengan mencari nilai benda dari masing-masing sampel dengan rumus *post-test* (X_{B2})- nilai *pre-test* (X_{A1}) kemudian menghitung nilai jenjang dari masing-masing sampel untuk mendapatkan nilai positif (+) dan negatif (-).
4. Setelah hasil penilaian yang berupa (nilai *pre-test* dan *post-test*) dimasukkan dalam tabel kerja perubahan lalu diolah dengan membandingkan antara jumlah yang kecil (T) dengan tabel *wilcoxon* (T_a).

G. Intepretasi data

1. Jika T (jenjang kecil) $\leq T_a$ (tabel). Berarti H_0 ditolak H_a diterima yang artinya “ada pengaruh penggunaan *Shopping Bingo* Modifikasi dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis di SLB Nur Rahmah Sidoarjo”.
2. Jika T (jenjang kecil) $\geq T_a$ (tabel). Berarti H_0 diterima yang artinya “tidak ada pengaruh penggunaan *Shopping Bingo* Modifikasi artinya tidak dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis di SLB Nur Rahmah Sidoarjo”.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Data penelitian yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel yang diharapkan mudah untuk dipahami dan dimengerti. Adapun langkah - langkah yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

a. Data Hasil Pre-test

Hasil nilai *pre-test* merupakan nilai kemampuan anak autis sebelum diberikan *treatment*. *Pre-test* diberikan pada anak autis sebanyak satu kali yang dilaksanakan pada tanggal 10 April 2019 pukul 09.45-10.30. Pada kegiatan *pre-test* anak akan ditunjukkan beberapa daftar bingo dan item bingo. Setelah itu anak diminta untuk bertanya mengenai nama buah, nama sayur, nama alat sekolah, nama teman, dan nama sekolah.

Tabel. 2.

Rekapitulasi Data Hasil *Pre-Test* Kemampuan Komunikasi pada Anak Autis

No	Nama	Aspek yang diamati	Jumlah poin	Nilai	Total poin	Nilai
1	Ar	Bertanya	7	35,00	15	37,50
		Menjawab	8	40,00		
2	Lu	Bertanya	6	30,00	13	32,50
		Menjawab	7	35,00		
3	Ri	Bertanya	5	25,00	10	25,00
		Menjawab	5	25,00		
4	Sa	Bertanya	8	40,00	17	42,50
		Menjawab	9	45,00		
5	Si	Bertanya	9	45,00	19	47,50
		Menjawab	10	50,00		
6	Zu	Bertanya	5	25,00	10	25,00
		Menjawab	5	25,00		
Nilai rata-rata						35,00

Keterangan :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$1. \text{ Ar} : \frac{15}{40} \times 100 = 37,50$$

$$2. \text{ Lu} : \frac{13}{40} \times 100 = 32,50$$

$$3. \text{ Ri} : \frac{10}{40} \times 100 = 25,00$$

$$4. \text{ Sa} : \frac{17}{40} \times 100 = 42,50$$

$$5. \text{ Si} : \frac{19}{40} \times 100 = 47,50$$

$$6. \text{ Zu} : \frac{10}{40} \times 100 = 25,00$$

Rata-rata Nilai :

$$= \frac{\text{nilai (Ar+Lu+Ri+Sa+Si+Zu)}}{6}$$

$$= \frac{(37,50+32,50+25,00+42,50+47,50+25,00)}{6}$$

$$= \frac{210}{6}$$

$$= 35,00 \text{ (dibulatkan menjadi 35)}$$

Berdasarkan perhitungan tabel diatas hasil rekapitulasi *pre-test* komunikasi anak autis dengan nilai tertinggi adalah Si 47,50 dan nilai terendah adalah Ri dan Zu dengan 25,00. Nilai rata-rata yang diperoleh 6 anak pada *pre-test* adalah 35.

b. Data Hasil *Post-test*

Hasil *post-test* merupakan nilai kemampuan komunikasi anak autis setelah diberikan *treatment*. *Post-test* diberikan pada anak autis sebanyak satu kali yang dilakukan pada tanggal 10 mei 2019 pukul 09.45-10.30.

Tabel. 3.
Rekapitulasi Data Hasil *Pre-Test*
Kemampuan Komunikasi pada Anak Autis

No	Nama	Aspek yang diamati	Jumlah poin	Nilai	Total poin	Nilai
1	Ar	Bertanya	13	65,00	28	70,00
		Menjawab	15	75,00		
2	Lu	Bertanya	12	60,00	24	60,00
		Menjawab	12	60,00		
3	Ri	Bertanya	10	50,00	20	30,00
		Menjawab	10	50,00		
4	Sa	Bertanya	16	80,00	33	82,50
		Menjawab	17	85,00		
5	Si	Bertanya	17	85,00	35	87,50
		Menjawab	18	90,00		
6	Zu	Bertanya	10	50,00	20	30,00
		Menjawab	10	50,00		
Nilai rata-rata						66,67

Nilai Akhir : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

- Ar : $\frac{28}{40} \times 100 = 70,00$
- Lu : $\frac{24}{40} \times 100 = 60,00$
- Ri : $\frac{20}{40} \times 100 = 50,00$
- Sa : $\frac{33}{40} \times 100 = 82,50$
- Si : $\frac{35}{40} \times 100 = 87,50$
- Zu : $\frac{20}{40} \times 100 = 50,00$

Rata-rata Nilai :

$$= \frac{\text{nilai (Ar+Lu+Ri+Sa+Si+Zu)}}{6}$$

$$= \frac{(70,00+60,00+50,00+82,50+87,50+50,00)}{6}$$

$$= \frac{400}{6}$$

$$= 66,67 \text{ (dibulatkan menjadi 67)}$$

Berdasarkan perhitungan tabel diatas hasil rekapitulasi *post-test* komunikasi anak autis dengan nilai tertinggi adalah Si 87,50 dan nilai terendah adalah Ri dan Zu dengan 50,00. Nilai rata-rata yang diperoleh 6 anak pada *pre-test* adalah 67.

c. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*
Kemampuan Komunikasi Anak Autis

Rekapitulasi diperlukan untuk mengetahui perbandingan kemampuan anak autis sebelum diberikan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment*. Berdasarkan hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui seberapa banyak pengaruh dari permainan *shopping bingo* modifikasi terhadap kemampuan komunikasi anak autis dalam bertanya dan menjawab.

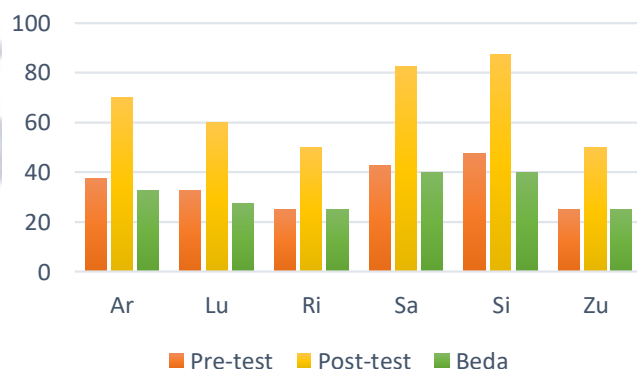
Adapun hasil dari *Pre-test* dan *Post-test* yang diberikan untuk menilai kemampuan komunikasi anak autis adalah sebagai berikut :

Tabel. 4.
Hasil Rekapitulasi *Pre-Test* dan *Post-Test*
Kemampuan Komunikasi pada Anak Autis

Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda
Ar	37,50	70,00	32,50
Lu	32,50	60,00	27,5
Ri	25,00	50,00	25,00
Sa	42,50	82,50	40,00
Si	47,50	87,50	40,00
Zu	25,00	50,00	25,00
Nilai rata-rata	35,00	66,67	31,67

Keterangan :

Berdasarkan data dalam tabel di atas menunjukkan bahwa komunikasi anak autis mengaami peningkatan secara signifikan dari rata-rata *pre-test* 35,00 meningkat dengan hasil *post-test* 66,67.



Grafik. 1.
Hasil Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post-test*
Kemampuan Komunikasi pada Anak Autis

2. Analisis Data

Hasil analisis data digunakan peneliti untuk menjawab masalah dan alat pengujian hipotesis yakni "ada pengaruh permainan *shopping bingo* modifikasi terhadap komunikasi anak autis". Berikut adalah tahap dalam analisis data :

- a. Menyusun tabel analisis data untuk menyajikan hasil nilai (*pre-test* (Q1) dan *post-test* (Q2)) dalam kemampuan komunikasi anak autis di SLB Nur Rahmah Sidoarjo dan sebagai alat ukur nilai T (jumlah jenjang/rengking terkecil).
- b. Mentabulasi hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel 4.
- c. Membuat tabel pertolongan atau tabel perubahan dengan mencari nilai beda pada setiap sampel, dengan menggunakan rumus observasi/*post-test* (O2) - observasi awal/*pre-test* (O1). Kemudian menghitung jenjang dari setiap sampel untuk memperoleh nilai positif (+) dan juga nilai negatif (-) pada tabel 4.10.
- d. Hasil *pre-test*/observasi awal dan *post-test*/observasi akhir yang telah dimasukkan data dalam penelitian. Untuk memperoleh kesimpulan maka data tersebut harus diolah melalui uji peringkat bertanda Wilcoxon.

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test*/observasi awal dan *post-test*/observasi akhir tentang kemampuan komunikasi anak autis sesudah diberikan *treatment* permainan *shopping bingo* modifikasi terhadap kemampuan komunikasi anak autis, dengan T (jenjang terkecil) = 0 dan T_{α} (tabel) = 2.

3. Interpretasi Hasil Analisis Data

Hasil analisis data di atas menggunakan uji non parametric dengan menggunakan uji peringkat bertanda *wilcoxon* sehingga data tersebut bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk angka dan subjek yang digunakan relative kecil dibawah 25 anak. Dari data tersebut menunjukkan hasil T (jenjang kecil) = 0 (nilai (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak

lebih kecil sama dengan dari nilai T_{α} (tabel) = 2 dengan nilai kritis% (untuk pengujian dua sisi). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila T lebih kecil sama dengan dari T_{α} (tabel). Hal ini berarti ada pengaruh permainan *shopping bingo* modifikasi dapat melatih kemampuan komunikasi anak autis di SLB Nur Rahmah Sidoarjo.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *shopping bingo* modifikasi berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis dalam aspek bertanya dan menjawab. Kemampuan untuk saling berkomunikasi satu sama lain merupakan kecakapan paling penting yang akan dipelajari oleh setiap anak (Dukes, Chris & Amith, Maggie, 2009:1). Kemampuan komunikasi sangat diperlukan dalam hubungan antar individu di kehidupan sehari-hari (Priyanto, 2009:8). Kemampuan berkomunikasi secara lisan dapat memudahkan seseorang dalam menyampaikan dan menangkap maksud serta tujuan dari sebuah pembicaraan (Aksioma, 2012) kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dari kemampuan anak dalam bertanya dan menjawab. Hal ini dikarenakan bertanya dan menjawab pertanyaan merupakan aspek dari komunikasi dengan menggunakan bahasa lisan.

Anak autis memiliki beberapa perilaku yang perlu untuk diberikan intervensi, salah satunya adalah adanya hambatan komunikasi. Ada anak autis yang berkomunikasi dengan sedikit suara, sedikit kata-kata, dan ada pula ekolalia atau membeo (Danuatmaja, 2003:25). Menurut Delphie (2009:24) anak autis tidak dapat menggunakan kata-kata yang umum dalam suatu dialog pembicaraan.

Permainan *shopping bingo* modifikasi berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis dapat diketahui berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan *treatment* dengan permainan *shopping bingo* modifikasi kemampuan komunikasi anak autis memiliki rata-rata nilai 35,00 kemudian setelah

diberikan *treatment* menggunakan permainan *shopping bingo* modifikasi pada kemampuan komunikasi nilai rata-rata meningkat menjadi 66,67. Kemampuan komunikasi anak autis mengalami peningkatan sebanyak 21,67. Hasil penelitian yang dilakukan berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi dalam aspek bertanya dan menjawab. Hal tersebut diengarui oleh factor internal yakni motivasi, perhatian anak dalam kegiatan dan factor eksternal adanya media bergambar dua dimensi yang sesuai dengan karakteristik belajar anak autis yaitu *visual learner*. Sedangkan hasil analisis data terdapat perubahan positif pada semua subjek, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila T lebih kecil sama dengan dari T_{α} (tabel). Selain itu menurut Lakshita (2012:60) anak autis mudah memahami dan mengingat apapun yang dapat mereka lihat dan mereka pegang. Anak autis memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah keterampilan dalam pemrosesan visual (Kerr,2016).

Kemampuan komunikasi anak autis meningkat, dikarenakan permainan *shopping bingo* modifikasi tepat dalam menstimulasi kemampuan komunikasi. Menurut Ferda (2017) bahwa permainan anak yang baik adalah permainan yang memperhitungkan segala kebutuhan baik aspek fisik, social, maupun emosi anak. Menurut ELC (*Erly Learning Center*) yaitu *social skill, helps your child build good realitionsip and learn to cooperate* (keterampilan social, membantu anak membangun hubungan yang baik dan belajar untuk bekerja sama).

Pemberian *treatment* permainan *shopping bingo* modifikasi sesuai dengan langkah-langkahnya. Adapun langkah-langkah permainan *shopping bingo* modifikasi sebagai berikut: 1)Perkenalan dengan menyebutkan nama satu per satu dan kemudian guru bertanya kepada anak "dimana kamu bersekolah?" kemudian anak menjawab "di SLB Nur Rahmah Sidoarjo"; 2) Mengkomunikasikan pada anak tujuan dan cara permainan *shopping bingo* modifikasi; 3) Mengatur tempat dan menyiapkan alat dan bahan untuk permainan *shopping bingo* modifikasi; 4) Pembukaan kegiatan permainan

dengan menjelaskan aturan bermain kepada anak; 5) Bagilah pemain menjadi dua kelompok, setiap kelompok memiliki 3 anggota; 6) Setiap anggota dibagikan papan keranjang kosong dan setiap kelompok memilih daftar belanja; 7) Setelah dibagikan daftar belanja, setiap kelompok menyebutkan isi dari daftar belanja yang mereka pilih secara bergantian dengan menyebut nama teman satu kelompok mereka serta menyebutkan nama sekolah mereka yaitu SLB Nur Rahmah; 8) Setiap kelompok dengan diberikan bimbingan yang memulai permainan dan bermain dari arah kiri ke arah kanan mereka; 9) Setiap kelompok dengan diberikan bimbingan untuk bekerja sama membalik kartu item, jika item itu ada di daftar belanja mereka, mereka bekerja sama menempatkannya pada keranjang mereka. Apabila item (kartu buah-buahan, sayur, dan mainan) tidak ada di belanja mereka, maka pemain (anak autis) harus mengembalikan kartu ke meja dan berkata "ini tidak ada" lalu menempatkannya di tempat belanja dengan menempatkan kartu menghadap ke bawah; 10) Setelah papan keranjang terisi penuh dengan kartu item maka pemain dinyatakan sebagai pemenang; 11) Pemenang akan diberikan pertanyaan yaitu, siapa nama kelompokmu?, dimana kamu sekolah?, dan menyebutkan isi item dalam daftar yang mereka isi; 12) Diberikan prompt bila anak belum mampu bertanya dan menjawab, dan memberikan reward bila anak mampu bertanya dan menjawab sesuai instruksi; 13) Pemenang akan diberikan reward berupa bintang dan tepuk tangan dari teman-temannya.

Penelitian ini berkaitan erat dengan penelitian oleh Mawati (2013) tentang "pengaruh permainan bingo dalam model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap hasil belajar siswa standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik digital di SMKN 1 Jetis, Mojokerto" yang menerapkan permainan bingo dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) tanpa permainan

bingo pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik digital.

Implikasi permainan *shopping bingo* modifikasi selain dapat meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak autis, juga mampu meningkatkan kemampuan dalam berbicara. Permainan *shopping bingo* modifikasi memberikan dampak positif pada kemampuan komunikasi anak autis pada aspek bertanya dan menjawab pertanyaan. Selain itu permainan *shopping bingo* modifikasi juga dapat menjadi sarana alternatif sebagai permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar dari anak autis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan beberapa teori yang menjawab rumusan masalah (adakah pengaruh permainan *shopping bingo* terhadap kemampuan komunikasi anak autis?). Sesuai dengan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan komunikasi anak dapat dikembangkan melalui permainan *shopping bingo* modifikasi. Permainan *shopping bingo* modifikasi tepat untuk mengembangkan komunikasi anak autis, dikarenakan sesuai dengan karakteristik belajar anak autis yang mudah memahami dan mengingat sesuatu dengan melihat (*visual learner*). Selain itu adanya penggunaan media atau permainan yang menarik pada permainan *shopping bingo* modifikasi dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar anak autis, sehingga anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *shopping bingo* modifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi anak autis. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan permainan *shopping bingo* modifikasi diperoleh nilai rata-rata 35,00, kemudian setelah diterapkan *treatment shopping bingo* modifikasi diperoleh nilai rata-rata 66,67. Sejalan dengan itu penelitian menunjukkan hasil $Z_h=2,2$ lebih besar dibanding $Z_t=1,96$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh dari

permainan *shopping bingo* modifikasi terhadap kemampuan komunikasi anak autis.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui permainan *shopping bingo* modifikasi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru
Permainan *shopping bingo* modifikasi berpengaruh secara positif terhadap kemampuan komunikasi anak autis pada aspek bertanya dan menjawab pertanyaan, dan oleh sebab itu sebaiknya guru dapat menggunakan media atau permainan yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak sehingga kemampuan komunikasi anak akan lebih baik lagi. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan komunikasi anak autis dengan rentang usia 10-13 tahun.
2. Bagi peneliti selanjutnya
Sebagai salah satu referensi penelitian yang terkait dengan permainan *shopping bingo* modifikasi serta dapat dikembangkan menjadi penelitian selanjutnya dengan aspek dan sempel penelitian yang lebih bervariasi dan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Ronald B. and Rodman, George. 2006. *Understanding Human Communication*. Ninth Edition. New York: Oxford University Press.
- Aksioma, Ufik. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Melalui Metode Sosiodrama(online), (http://eprints.ums.ac.id/20146/9/11._Naskah_Publikasi.pdf), diakses 1 November 2017).
- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-V*. USA: American Psychiatric Publishing.
- Ardhiyanti, Putri. 2017. "Pengaruh Metode Bercerita Bermedia *Pop-up Book* Terhadap

- Kemampuan Komunikasi Anak Autis Di Sekolah Anak Berkebutuhan Khusus Cita Hati Bunda Sidoarjo". Skripsi. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya diakses pada 1 Februari 2019.
- Ariasa, I Gede Jano dkk . 2015. Pengaruh Strategi ttw berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Kelas IV. (online), (*e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume: 3 No: 1 Tahun 2015*, diakses 17 Oktober 21017).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Danuatmaja, Bonny. 2012. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Dewayani, Dian Ayu. 2016. *Model Pembelajaran Think Talk Write (Ttw) Terhadap Hasil Belajar Pemecahan Soal Cerita Bilangan Bulat Matematika Siswa Tunarungu*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Delphie, Bandi. 2009. *Pendidikan Anak Autis*. Kelaten: Intan Sejati.
- Djijar, Canggih Devi. 2015. *Efektivitas Media Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang*, (online), (<http://etheses.uin-malang.ac.id/2915/1/11140064.pdf>, diakses 1 November 2017).
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktik*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Ferda, Virgian Sari. 2017. "Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Interaksi Sosial Siswa Tuna Rungu Di SDN Klampis Ngasem 1 Surabaya". Skripsi. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Gatot. 2012. *Model Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran Dihubungkan dengan Teori Belajar*. (online), (<http://gatot-univa.blogspot.co.id/2012/02/model-komunikasi-dalam-pendidikan.html>) diakses pada tanggal 15 Januari 2018.
- Hapsari, Dinar. 2012. "Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo". Skripsi. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Hartanti, Sasmita Christina,dkk. 2012. *Permainan Kecil Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan, Sosial, Dan Emosional*. Malang: Wineka Media.
- Herawati, Dina. 2011. *Situasi Sosial Sebagai Media Pembelajaran*.(online),(<http://dinaherawati.blogspot.co.id/2011/09/situasi-sosial-sebagai-media.html>) diakses pada tanggal 17 Oktober 2017.
- Hill, Keely Harper . 2014. "Pathways to Meaning: Written and Spoken Word Priming in Children with ASD Versus Typically Developing Peers". *Journal of Research in Autism Spectrum Disorder*. Vol. 8 (2014): pp 1351-1363.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irwantoro, Nur. 2016. *Kompetensi Pedagogik*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Karmi. 2013. *Pengembangan Kemampuan Bahasa Lisan Melalui Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Bero IV Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*. (online), (http://eprints.ums.ac.id/26748/9/10_PUBLI_KASI_ARTIKEL.pdf, diakses 12 Februari 2017).
- Kerr, Joan McKenna. 2016. "Building Communication With Autism Children to Create Better Inclusive Education and Brighter Future". Makalah disajikan dalam Seminar Internasional Autis, Surabaya, 13 Juli.
- Lakshita, Nattaya. 2012. *Mendidik AnakAutis*. Jogjakarta: Javalitera.
- Matfuha, Dina Mustawati. 2014. *Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Tunagrahita Ringan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mawati Sholikah, Luluk. (2013). "Pengaruh Permainan Bingo Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMKN 1 Jetis Mojokerto". Skripsi. Surabaya: Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya diakses pada 10 Februari 2019.

- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mudjiono, Yoyon. 2012. *Komunikasi Sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.2, No.1, April 2012 Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Mulyana, Dedy. (2014). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution, Hilman dkk. 2015. *Pengaruh Strategi Think Talk Write (Ttw) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Mia Man Pasir Pengaraian Tahun Pembelajaran 2014/2015*. Karya Ilmiah tidak diterbitkan. Riau: Universitas Pasir Pengaraian.
- Ngalimun (2017). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: Prustaka Baru Press
- Ngalimun (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pramana Ilmu.
- Nurpaiza. 2013. *Peranan Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kemampuan Anak Berbahasa Lisan di Kelompok B1 TK Tunas Bangsa Desa Sidera Kabupaten Sigi*. (online), (<http://download.portalgaruda.org/article.php/jurnal/6512>, diakses 12 Februari 2017).
- (2015) *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EDG.
- Priyanto, Agus. 2009. *Komunikasi dan Konseling: Aplikasi dalam Sarana Pelayanan Kesehatan untuk Perawat dan Bidan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Rahmatrisilvia. 2015. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Autistik Menggunakan Dukungan Visual*. (online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/download/5254/4142>, diakses 1 November 2017).
- Rama, Pia. 2013. "Development of Lexical-Semantic Language System: N400 Priming Effect for Spoken Words in 18-and-24-month-old Children". *Journal of Brain and Language*. Vol. 125 (2013): pp 1-10.
- Safaria, Triantro. (2005). *Autisme Pemahaman Baru untuk Hidup Bermakna Bagi Orang Tua*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setyawan, David. 2015. "Pembuatan Game Edukasi Mengenal Huruf Abjad A-Z". *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Teknik Elektro dan Informatika Universitas Surakarta diakses pada 10 Februari 2019.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar- Ruzz.
- Sugiantari, Gusti Ayu Putu. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. (online), (*e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1 Tahun: 2016* diakses 9 Oktober 2017).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, Dendy. 2009. *Mahir Berbahasa Indonesia dengan Benar*. Jakarta: Gramedia.
- Suseli. 2010. *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Menggunakan Think Talk Write (TTW) Dengan Metode Ekspositori (Studi Eksperimen Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Balongan Indramayu)*. Skripsi tidak diterbitkan. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati.
- Suyadi. 2015. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik)*. Bandung: Alfabeta.