

*Media Audio Cerita Binatang Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas 1*

## **JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

### **Media Audio Cerita Binatang Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas 1**

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



Oleh :  
**DASIANA**  
NIM: 12010044030

**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**2016**

# Media Audio Cerita Binatang Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas 1

## Dasiana dan Pamuji

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)  
*anna\_dasiana@yahoo.com*

### ABSTRACT

The communication and language obstacles experienced by the autism children was scrutinizing skill such as not responding to the question, having difficulty in following the oral instruction, understanding symbol language, imitating sentence or song, less understanding language, and appearing misunderstanding the word meaning.

Based on the obstacle above, the research about "could scrutinizing skill be influenced by using audio media of animal story to autism children of class I in SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo?" would be done. This research purpose was to test the influence of using audio media of animal story toward scrutinizing skill to autism children of class I in SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.

This research used quantitative approach and pre experiment kind with "One Group Pretest-Posttest Design". The data collection method used test to collect the data of scrutinizing skill result before and after giving intervention and the data analysis technique used statistic non parametric of sign test. The result of data analysis indicated  $Z_h = 2,05 > Z_{table} = 1,96$  to significant level 5% (two sides test) so it could be concluded that there was significant influence of audio media of animal story toward scrutinizing skill to autism children of class I in SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.

**Keywords:** *Audio media of animal story, scrutinizing skill, autism children*

### PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik (Heward dalam Mudjito dkk, 2012:25). Selain itu, anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki hambatan belajar dan hambatan perkembangan (Wikasanti, 2014:9). Sehingga anak berkebutuhan khusus memerlukan bentuk pelayanan pendidikan yang disesuaikan dengan kemampuan dan potensi yang mereka miliki (Mudjito, dkk, 2012:25). Hal ini dibutuhkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki yang dimiliki anak berkebutuhan khusus.

Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah anak autis. Autis adalah suatu kondisi yang mengenai seseorang sejak lahir atau masa balita, yang membuat dirinya tidak dapat membentuk hubungan sosial atau komunikasi yang normal yang mengakibatkan anak tersebut terisolasi dari manusia lain dan masuk dalam dunia repetitif, aktivitas dan minat obsesif. (Baron-Cohen dalam model bahan ajar anak autis di sekolah dasar Depdiknas, 2008:2). Selanjutnya menurut Powers (dalam Depdiknas, 2008:2-3) bahwa "Karakteristik anak autis adalah adanya 6 gejala/gangguan yaitu dalam bidang interaksi sosial, komunikasi (bicara, bahasa dan komunikasi), pola bermain, gangguan sensoris,

perkembangan terlambat atau tidak normal dan penampakan gejala.

Anak autis adalah anak yang mempunyai hambatan dalam komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Hal ini sesuai dengan teori Wing's Triad of Impairment oleh Wing, Lorna dan Gould, Judy (dalam Hasdianah 2013:125) menyebutkan "Terdapat tiga gangguan anak autis yakni perilaku, interaksi sosial, serta komunikasi dan bahasa." Tiga gangguan ini saling memiliki keterikatan.

Salah satu hambatan yang dimiliki anak autis adalah Komunikasi dan bahasa. Komunikasi adalah proses terjadinya pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain. Dengan adanya komunikasi maka interaksi akan berjalan dengan baik. Dalam berkomunikasi dibutuhkan suatu alat yaitu bahasa. Bahasa memiliki peranan yang penting sebagai salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak. Kemampuan berbahasa perlu dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara lisan dan tulisan pra membaca awal. Untuk itu seseorang harus memiliki keterampilan berbahasa dengan baik dan benar. Dalam Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara,

keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Slamet dalam Tarigan, 2008:57).

Keterampilan bahasa yang pertama dikuasai anak terutama anak autis adalah menyimak. Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. (Tarigan, 2008:31). Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam dunia pendidikan. Sebagian besar di sekolah dalam proses belajar mengajar menggunakan bahasa oral atau lisan. Oleh karena itu, keterampilan menyimak sangatlah penting untuk dikuasai oleh semua anak. Keterampilan menyimak tentulah sangat berpengaruh dalam menerima materi pelajaran dan juga hasil belajar anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Brooks (dalam Tarigan, 2008:4) menyatakan "Kemampuan menyimak bersifat reseptif, bersifat menerima", berarti menyimak menerima informasi dari sumber lisan dan kegiatan berbicara. Keterampilan menyimak tersebut harus mampu dikuasai oleh semua anak, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus terutama anak autis. Anak autis memiliki hambatan dalam keterampilan menyimak, seperti tidak merespon pertanyaan dengan benar, mempunyai kesulitan dalam mengikuti instruksi lisan, mempunyai kesulitan dalam memahami bahasa simbol, membeo kata-kata kalimat atau nyanyian, pemahaman bahasa yang kurang dan tampak tidak mengerti arti kata.

Dalam pendidikan formal, anak autis dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Hal tersebut tercermin dalam salah satu bagian dari pelajaran bahasa Indonesia sesuai standar kompetensi satuan tingkat pendidikan (KTSP) tahun 2006 yaitu membedakan bunyi, melakukan sesuatu sesuai perintah yang dilisankan, dan mendengarkan dongeng. Kompetensi dasar yang harus dicapai adalah mendengarkan dongeng dan menyebutkan tokoh-tokohnya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menyimak merupakan hal penting dalam berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan guru maupun teman sekelas sehingga apa yang dipelajari mudah dimengerti oleh anak.

Berdasarkan observasi di kelas 1 SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo diketahui bahwa keterampilan menyimak anak masih rendah. Hal ini terlihat bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menyimak seperti anak tidak merespon pertanyaan dengan benar, anak mempunyai kesulitan dalam mengikuti instruksi lisan, anak mempunyai kesulitan dalam memahami bahasa simbol, dan anak terlihat tidak mengerti arti kata. Untuk

itu diperlukan penanganan guna meningkatkan keterampilan menyimak anak autis.

Dalam penelitian ini, dipilih media audio cerita binatang sebagai media yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak autis. Media audio cerita binatang merupakan media yang berbasis suara atau bunyi yang berisi cerita binatang. Audio berasal dari kata *audible* yang artinya suara dapat didengarkan oleh telinga manusia dengan kemampuan frekuensi antara 20 sampai 2000 Hertz. Media audio merupakan salah satu aspek yang digunakan dalam menyimak. Hal ini sesuai dengan Sudjana & Rivai (dalam Azhar, 2013:46) menyatakan bahwa hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan mendengarkan. Sehingga media audio dapat menambah minat anak dalam belajar karena anak dapat menyimak dengan mendengarkan suara rekaman.

Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi : pemusatan dan mempertahankan perhatian, mengikuti pengarahannya, melatih daya analisis, menentukan arti dari konteks, memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan serta merangkum. pemanfaatan audio cerita binatang terkait dengan media pembelajaran maka suara-suara atau bunyi dalam hal ini cerita binatang dengan menggunakan alat perekam suara kemudian diperdengarkan kembali kepada anak. Penggunaan media audio diharapkan dapat mempermudah anak untuk memahami informasi yang diberikan oleh guru.

Inilah yang melatarbelakangi pentingnya dilakukan penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Audio Cerita Binatang terhadap Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo".

## TUJUAN

Suatu penelitian pasti mempunyai tujuan, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak pada anak autis kelas 1 SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo

## METODE

### A. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah "One-group Pretest-Posttest Design" yaitu eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2015:110). Penelitian ini menggunakan desain melalui tes sebelum diberikan perlakuan (O1) dan setelah diberikan perlakuan (O2), sehingga terdapat perbandingan antara O1 dan O2 untuk

mengetahui efektifitas perlakuan (X). Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

01            X            02

(Sugiono, 2015:111)

Keterangan:

- O1 = *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikan intervensi. Tes dilaksanakan 1 kali untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyimak sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio cerita binatang. Tes yang diberikan berupa tes tulis. Alokasi waktu pada setiap kali pertemuan yaitu 2 x 30 menit.
- X = *Treatment*, atau disebut juga dengan perlakuan. Subyek diberikan perlakuan sebanyak 10 kali dengan menggunakan media audio cerita binatang pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam hal menyimak cerita binatang. Tes yang diberikan berupa tes tulis. Alokasi waktu pada setiap kali pertemuan yaitu 2 x 30 menit.
- O2 = *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media audio cerita binatang. Tes dilakukan sebanyak 1 kali. Tes yang diberikan berupa tes tulis. Alokasi waktu pada setiap kali pertemuan yaitu 2 x 30 menit. Dalam pengujian tes, dilakukan dilakukan intervensi untuk mengetahui keterampilan menyimak anak Autis Kelas I di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo, serta 10 kali pertemuan untuk memberikan intervensi diberikan tes sesuai materi yang diberikan pada pertemuan tersebut untuk mengetahui perkembangan intervensi. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis dengan statistik non parametrik *sign test*

## B. Lokasi penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian yakni di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.

## C. Variabel dan Definisi Operasional

### 1. Variabel

- a. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah media audio khususnya materi binatang.

- b. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat adalah keterampilan menyimak cerita binatang.

### 2. Defini Operasional

#### a. Media audio Cerita Binatang

Media audio cerita binatang merupakan media yang berbentuk suara dimana dalam penggunaan media ini menggunakan materi cerita binatang dengan binatang kucing, ayam dan anjing yang diputar dengan menggunakan laptop yang dilengkapi dengan pengeras suara atau speaker. Durasi materi yang diberikan 1 menit 42 detik tiap materi.

#### b. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan anak autis dalam mendengarkan cerita tentang binatang yang terdapat pada materi intervensi yang diberikan.

Dalam penggunaan media audio cerita binatang dalam keterampilan menyimak dalam pembelajaran dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

Materi menyimak cerita binatang

#### 1) Mendengar cerita

Anak mendengarkan segala sesuatu yang ada di rekaman yaitu tentang binatang kucing, ayam dan anjing.

#### 2) Memahami cerita

Setelah mendengarkan pembicaraan atau cerita di rekaman. Anak akan memahami informasi yang disampaikan.

#### 3) Menanggapi cerita

Anak memberikan tanggapan atau reaksi terhadap cerita binatang yang dilakukan dengan menjawab tes tulis.

#### c. Anak Autis

Anak autis adalah anak yang mempunyai hambatan dalam hal komunikasi, perilaku, dan interaksi sosial. Anak autis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

- 1) Anak autis kelas I di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.
- 2) Berumur 6-12 tahun.
- 3) Berjumlah enam anak

- 4) Mempunyai hambatan dalam keterampilan menyimak, yang ditandai dengan tidak merespon pertanyaan dengan benar, kesulitan dalam mengikuti instruksi tulis, kesulitan dalam memahami bahasa simbol dan terlihat seperti tidak mengerti arti kata.

#### D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes. Tes yang digunakan dari penelitian ini adalah lembar observasi yaitu lembar observasi keterampilan menyimak anak autis (observasi awal/*pretest* dan observasi akhir/*posttest*).

#### E. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Tes
2. Metode Observasi

#### F. Teknik Analisis Data

Metode analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik nonparametrik yaitu pengujian statistik yang dilakukan karena salah satu asumsi normalitas tak dapat dipenuhi. Hal ini diakibatkan oleh jumlah sampel yang kecil. Sampel penelitiannya kurang dari 30 anak. Selain itu statistik non parametrik juga digunakan untuk menganalisis data yang berskala nominal dan ordinal. Maka rumus yang digunakan untuk menganalisis adalah statistik non parametrik jenis uji tanda (*sign test*).

Setelah terkumpulnya sejumlah data dalam penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data diolah melalui teknik analisis data. Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data ke dalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan dengan menggunakan uji tanda (*sign test*).

$$Z_h = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

#### 3.2 Rumus Uji Tanda (Saleh 1996:4-5)

Keterangan

$Z_H$  : nilai hasil pengujian statistik *sign test*

X : hasil pengamatan langsung jumlah tanda (+) – p (0,5)

$\mu$  : mean (nilai rata – rata) = n.p

$\sigma$  : standar deviasi =  $\sqrt{n \cdot p \cdot q}$

p : probabilitas untuk memperoleh tanda (+) atau (-) = 0,5 karena nilai kritis 5%

q : 1- p = 0,5

n : Jumlah sampel

Interpretasi hasil analisis data:

1. Jika Z hitung ( $Z_h$ )  $\leq$  Z tabel ( $Z_t$ ), maka  $H_0$  diterima yang artinya “tidak ada pengaruh penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo”.
2. Jika Z hitung ( $Z_h$ )  $>$  tabel ( $Z_t$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya “ada pengaruh penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Penelitian dilaksanakan di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo pada 20 Juli – 09 Agustus 2016. Subyek penelitian ini adalah anak autis kelas I. Penyajian data dalam penelitian ini merupakan hasil tes keterampilan menyimak anak autis SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media audio cerita binatang dengan metode bercerita. Penelitian ini dilakukan selama 12 kali pertemuan dengan rincian 1 kali *pretest*, 10 kali intervensi dan 1 kali *posttest* dengan alokasi waktu 2x30 menit setiap pertemuan. Data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil penelitian sebagai berikut :

#### 1. Hasil *Pretest*

Penilaian *pretest* dilakukan untuk mengetahui keterampilan menyimak anak sebelum diberikan intervensi atau perlakuan menggunakan media audio cerita binatang bermetode cerita. Pelaksanaan awal penelitian dilakukan dengan memberikan tes tulis. Anak diminta untuk menjawab pertanyaan secara tertulis tentang cerita binatang. Adapun hasil *pretest* keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Data Hasil *Pretest* (X) Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo**

No.	Nama Anak	Nilai
1.	RHN	57
2.	WD	50
3.	RD	43
4.	NR	67
5.	AL	40
6.	NL	37
Rata-rata nilai <i>pretest</i>		49

2. Perlakuan atau treatment

Perlakuan atau *treatment* dalam penelitian ini dilakukan selama 10x pertemuan dengan alokasi waktu 2x30 menit. Pada saat intervensi, anak diminta untuk menyimak audio cerita binatang. Agar anak lebih memahami materi menyimak yang telah disimaknya maka peneliti memberikan pengulangan dengan memutar kembali audio cerita binatang.

Dengan rincian 3 x pertemuan intervensi tentang menyimak cerita kucing, 3 x pertemuan tentang menyimak cerita ayam dan 4 x pertemuan menyimak cerita anjing. Adapun rincian hasil pengamatan pemberian perlakuan dalam menyimak cerita binatang bagi anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebagai berikut :

1) **Perlakuan 1**

**Menyimak Audio Cerita Kucing**

Hasil pengamatan pada perlakuan 1 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR terlihat senang ketika mendengarkan yang ditunjukkan dengan menirukan suara rekaman.
- b) RHN dan WD lebih mendekati pengeras suara ketika terdengar bagian suara kucing hal ini menunjukkan anak merasa ingin tahu tentang kucing itu. dan anak sempat berebut dekat dengan pengeras suara ketika audio cerita kucing diputar.
- c) AL duduk tenang dan memperhatikan.
- d) NL fokus dengan rekaman hanya beberapa detik saja dan lebih sering melihat kemana-mana.
- e) RD tidak bisa duduk tenang dan menutup telinga ketika audio cerita kucing diputar. Mengingat RD sensitif terhadap suara.

2) **Perlakuan 2**

**Menyimak Audio Cerita Kucing**

Hasil pengamatan pada perlakuan 2 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR menyebutkan suara kucing ketika review kucing. Namun pada perlakuan kedua ini NR lebih fokus dengan mainannya. Dan ketika mainannya diambil NR marah.
- b) RD tidak bisa duduk tenang dan ingin segera pulang. RD mengucapkan kata "Ayo, ayo" berkali-kali.

- c) RHN menyimak dengan tenang dan tersenyum ketika terdengar suara kucing.
- d) WD menyimak audio cerita kucing. Namun fokus juga dengan pengeras suara agar di depan mejanya.
- e) NL sering *flapping* dan pandangannya kemana-mana.
- f) AL tidak bisa duduk tenang. AL menggoyang-goyangkan badannya ketika mendengarkan audio cerita kucing.

Secara keseluruhan anak terburu-buru ingin segera pulang.

3) **Perlakuan 3**

**Menyimak Audio Cerita Kucing**

Hasil pengamatan pada perlakuan 3 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR dan RHN bersemangat ketika menyimak rekaman audio cerita dan NL menirukan suara yang ada dalam rekaman cerita kucing yang diputar.
- b) RD menutup telinga ketika rekaman audio cerita kucing diputar.
- c) NL menirukan suara kucing saat suara kucing terdengar di rekaman yang sedang diputar.
- d) WD semangat dalam menyimak namun WD fokus ingin mengambil pengeras suara dan diletakkan di depan mejanya. WD juga sempat mendengarkan dengan meletakkan telinganya tepat di dekat pengeras suara.
- e) AL duduk tidak tenang dan fokus AL kemana-mana.

4) **Perlakuan 4**

**Menyimak Audio Cerita Ayam**

Hasil pengamatan pada perlakuan 4 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR awalnya tidak mau mendengarkan rekaman cerita ayam. NR meminta untuk mendengarkan cerita kucing. Mengingat NR suka dengan kucing. Namun saat rekaman audio cerita ayam berjalan, NR bersemangat kembali.
- b) WD sakit sehingga terlihat diam saja.
- c) RHN terkejut saat mendengar suara ayam di pengeras suara. Dan anak langsung mengangkat kepalanya yang sebelumnya disandarkan di mejanya. Serta menyebutkan kata ayam sesaat mendengar suara ayam tersebut.

- d) AL duduk tenang ketika mendengarkan rekaman audio cerita ayam. Namun fokus AL kemana-mana yang ditunjukkan dengan melihat kemana-mana.
- e) NL tidak fokus dengan rekaman cerita ayam. Dan sering memanggil “tante-tante” saja pada peneliti.
- f) RD sakit sehingga tidak bisa mengikuti pembelajaran hari ini.

**5) Perlakuan 5**

**Menyimak Audio Cerita Ayam**

Hasil pengamatan pada perlakuan 5 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR dan WD bisa menyebutkan suara ayam.
- b) RD tidak bisa duduk tenang di kursi.
- c) AL ketawa-ketawa sendiri ketika rekaman di putar. Hal ini karena faktor makanan yang telah dimakan AL.
- d) RHN terlihat tidak bersemangat ketika menyimak cerita ayam. Karena RHN sedang tidak enak badan.
- e) NL fokus kurang dan *flapping*.

**6) Perlakuan 6**

**Menyimak Audio Cerita Ayam**

Hasil pengamatan pada perlakuan 6 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR bersemangat dalam menyimak cerita ayam. NR dapat menyebutkan suara ayam dan kucing. NR fokus dalam menyimak.
- b) RHN dapat menyebutkan suara binatang ayam. Namun dalam bentuk bahasa jawa “gogopethok”. Mengingat RHN lebih sering berbicara bahasa Jawa daripada bahasa Indonesia.
- c) WD fokus dalam menyimak.
- d) RD duduk tenang namun tetap menutup telinga.
- e) AL tidak fokus dalam menyimak dan pandangannya kemana-mana.
- f) NL fokus dalam menyimak namun NL sering kali menepuk-nepuk meja dan *flapping*.

**7) Perlakuan 7**

**Menyimak Audio Cerita Anjing**

Hasil pengamatan pada perlakuan 7 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR ingin mendengarkan cerita kucing. NR sedang sakit batuk sehingga kurang fokus dalam menyimak rekaman cerita anjing.

- b) RD tidak bisa duduk tenang dan berusaha membuka kursinya. Serta RD menutup telinga ketika rekaman audio cerita anjing diputar.
- c) RHN berbicara sendiri. Anak membicarakan pengalaman yang dialaminya setelah menjenguk tetangga yang sakit di rumah sakit. Sehingga RD tidak fokus dengan menyimaknya.
- d) AL merasa senang yang ditunjukkan dengan menggoyang-goyangkan badannya tapi AL tidak fokus dengan materi yang disimaknya.
- e) NL sering *flapping* sehingga tidak fokus dengan materi yang disimaknya.
- f) WD duduk tenang saat menyimak.

**8) Perlakuan 8**

**Menyimak Audio Cerita Anjing**

Hasil pengamatan pada perlakuan 8 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) RD menutup telinga ketika rekaman audio cerita diputar.
- b) AL tidak bisa duduk tenang dan pandangannya melihat kemana-mana.
- c) WD fokus ingin mengambil pengeras suara dan meletakkannya di depan mejanya.
- d) NL menyimak dengan tenang dan kadang-kadang *flapping*.
- e) NR fokus dengan boneka mainannya.
- f) RHN sakit sehingga terlihat tidak bersemangat.

**9) Perlakuan 9**

**Menyimak Audio Cerita Anjing**

Hasil pengamatan pada perlakuan 9 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) RD menutup telinga.
- b) AL sesekali mendekatkan telinga kepada pengeras suara yang berada di depan mejanya.
- c) NR bersemangat dalam menyimak.
- d) WD menyimak dan ingin mengambil pengeras suara untuk diletakkan di depan mejanya.
- e) RHN sakit sehingga tidak mengikuti pembelajaran hari ini.
- f) NL tidak masuk izin ada kepentingan keluarga sehingga tidak bisa mengikuti pembelajaran hari ini.

**10) Perlakuan 10**

**Menyimak Audio Cerita Anjing**

Hasil pengamatan pada perlakuan 10 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) NR bersemangat dalam menyimak cerita binatang. NR bisa menyebutkan suara anjing.
- b) WD menirukan suara anjing ketika terdengar suara anjing.
- c) NL bersemangat menyimak cerita anjing dan menirukan suara anjing juga.
- d) RHN masih terlihat kurang bersemangat karena masih lemas karena sakit.
- e) AL kurang fokus dalam menyimak. Pandangan AL kemana-mana.
- f) RD menutup telinga dan tidak bisa duduk tenang.

3. Hasil *post tes*

Penilaian *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui keterampilan menyimak anak cerita binatang sesudah diberikan intervensi. Pada saat *posttest* anak diminta untuk menyimak audio cerita binatang dan menjawab pertanyaan secara tulis tentang cerita binatang yang telah disimaknya. Adapun hasil *posttest* keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Data Hasil *Posttest* (Y) Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo**

No.	Nama Anak	Nilai
1.	RHN	83
2.	WD	77
3.	RD	50
4.	NR	100
5.	AL	43
6.	NL	47
Rata-rata nilai <i>posttest</i>		67

4. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan hasil *Posttest*

Rekapitulasi dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan keterampilan menyimak anak autis sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media audio cerita binatang, sehingga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak anak autis SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.

**Tabel 4.3 Tabel Rekapitulasi Hasil *Pretest* (X) dan *Posttest* (Y) Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo**

No.	Nama Anak	Pretest (O <sub>1</sub> )	Posttest (O <sub>2</sub> )
1.	RHN	57	83
2.	WD	50	77
3.	RD	43	50
4.	NR	67	100
5.	AL	40	43
6.	NL	37	47
Rata-rata		49	67

5. Analisis Data Hasil Tes

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data non parametrik dengan menggunakan uji tanda (*sign test*).

- a. Tabel kerja analisis uji tanda tentang peningkatan kemampuan berbicara siswa tunarungu kelas II di SLB BC Karya Bhakti Surabaya.

**Tabel 4.4 Tabel Kerja Perubahan *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menyimak Anak Autis Kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo**

No	Nama Anak	Pretest	Posttest	Perubahan (+/-)
1.	RHN	57	83	+
2.	WD	50	77	+
3.	RD	43	50	+
4.	NR	67	100	+
5.	AL	40	43	+
6.	NL	37	47	+

- b. Perhitungan statistik dengan menggunakan rumus uji tanda (*sign test*)

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis data statistik non parametrik dengan data kuantitatif dan jumlah sampel penelitiannya kecil yaitu n = 6. Maka rumus yang digunakan adalah “Uji Tanda” (*Sign Test*).

Berikut ini disajikan dengan menggunakan “Uji Tanda” (*Sign Test*) Zh. Data diperoleh dari penelitian *pretest* dan *posttest*. Perubahan di atas kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sign test (Zh). Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$Z_h = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

c. Adapun perolehan data sebagai berikut:

Diketahui :  $n = 6$

$$P = 0,5$$

Maka :

$$X = \text{Jumlah tanda plus (+)} - p$$

$$= 6 - 0,5$$

$$= 5,5$$

$$\text{Mean } (\mu) = n.p$$

$$= 6 \cdot 0,5$$

$$= 3$$

$$\sigma = \sqrt{n \cdot p \cdot q}$$

$$= \sqrt{6 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$= 1,22$$

$$Z_h = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

$$= \frac{5,5 - 3}{1,22}$$

$$= \frac{2,5}{1,22}$$

$$= 2,05$$

d. Interpretasi data

Pada hasil perhitungan nilai kritis untuk  $\alpha = 5\%$  (pengujian dilakukan dengan dua sisi), nilai kritis  $= \pm Z \frac{1}{2}\alpha = \pm 1,96$ .

$H_0$  diterima apabila  $-1,96 \leq Z_h$   
 $+1,96$

$H_0$  ditolak apabila  $Z_h > +1,96$  atau  
 $Z_h < -1,96$

Kesimpulan analisis dari hasil  $Z_h$  yang diperoleh dalam hitungan adalah 2,05 lebih besar dari pada nilai kritis = 5% yaitu 1,96 sehingga ada pengaruh signifikan penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis di atas, data keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebelum menggunakan media audio cerita binatang dengan metode bercerita terdapat perbedaan dan terjadi pengaruh yang positif. Hal ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media audio cerita binatang bermetode cerita. Berdasarkan tabel 4.3 tentang rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest*

keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo, sebelum dilaksanakan intervensi menggunakan media audio cerita binatang menunjukkan nilai rata-rata rendah. Hal ini menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam menyimak atau memahami materi yang diajarkan. Sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk mengatasi kesulitan yang dialami anak. Seperti yang dikemukakan oleh Agung dan Suryani (2012:135) bahwa media merupakan segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran pada anak.

Anak autis adalah anak yang mempunyai hambatan dalam komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Salah satu hambatan yang dimiliki anak autis adalah komunikasi dan bahasa. Hal ini sesuai dengan teori Wing's Triad of Impairment oleh Wing Lorna dan Gould, Judy (dalam Hasdianah 2013:125) menyebutkan "Terdapat tiga gangguan anak autis yakni perilaku, interaksi sosial serta komunikasi dan bahasa." Tiga gangguan ini saling memiliki keterkaitan. Hambatan komunikasi dan bahasa yang dimiliki anak autis salah satunya adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan bahasa yang pertama yang harus dikuasai oleh anak. Keterampilan menyimak tentulah sangat berpengaruh dalam menerima materi pelajaran dan juga hasil belajar anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Brooks (dalam Tarigan, 2008:4) menyatakan "Kemampuan menyimak bersifat reseptif, bersifat menerima", berarti menyimak menerima informasi dari sumber lisan dan kegiatan berbicara.

Penelitian dilakukan di satu kelas yaitu kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio cerita binatang sebagai alat yang membantu dalam pembelajaran menyimak cerita binatang (kucing, ayam dan anjing). Media audio cerita binatang yang digunakan berupa rekaman cerita binatang yang diperdengarkan melalui laptop dan pengeras suara.

Materi menyimak yang diberikan kepada anak adalah materi yang mudah dipahami, dengan bahasa yang tidak terlalu rumit, singkat dan memiliki informasi bagi anak. Materi yang diberikan tentang binatang yang ada di

lingkungan anak yaitu binatang peliharaan yang terbatas pada kucing, ayam dan anjing. Aspek materi menyimak yang diharapkan yaitu aspek menyebutkan tokoh yang mempunyai binatang peliharaan, menyebutkan nama binatang, makanan kesukaan binatang, jumlah kaki binatang dan suara binatang. Materi intervensi dalam penelitian ini diberikan pengulangan agar materi yang diberikan mudah diingat oleh anak. Menurut hukum Jost yang dikemukakan oleh Reber dalam Syah (2011:136) bahwa “Siswa yang lebih sering mempraktekkan materi pelajaran akan lebih mudah memanggil kembali memori yang berhubungan dengan materi yang ia tekuni”. Hal tersebut sejalan dengan Edwin r Gutrie (Baharudin dan Wahyuni, 2010:82) dalam teori belajar menyatakan bahwa “asosiasi akan menjadi lebih kuat karena ada pengulangan”. Pemberian materi secara berulang-ulang bertujuan agar materi mudah dipahami dan diingat.

Pada hari pertama peneliti melakukan *pretest*. Pada saat pembelajaran berlangsung sebelum menggunakan media audio cerita binatang, anak diberikan cerita tentang binatang peliharaan yang ada di lingkungan anak yaitu tentang kucing, ayam, dan anjing yang dibacakan oleh peneliti. Kemudian siswa diberi perintah untuk mengerjakan soal *pretest*. Kemudian setelah mengetahui hasil *pretest* keterampilan menyimak anak, barulah diberikan intervensi dengan menggunakan media audio cerita binatang. Strategi menyimak yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan strategi dengar-lakukan. Dimana anak terlebih dahulu diberikan materi menyimak tentang binatang kucing, ayam, dan anjing yang diperdengarkan menggunakan laptop dan pengeras suara. Kemudian anak diminta menyimak audio cerita binatang, kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dengan metode bercerita.

Setelah itu anak diperintahkan untuk mengerjakan tes *Posttest* keterampilan menyimak untuk mengetahui keterampilan menyimak anak setelah diberikan intervensi. Teknik evaluasi keterampilan menyimak dilakukan dengan menggunakan teknik menjawab pertanyaan wacana yang dilakukan dengan menggunakan tes tulis. Melalui kegiatan dalam pemberian intervensi dengan menggunakan media audio cerita binatang

dengan metode bercerita anak dapat meningkatkan keterampilan menyimaknya sehingga mempermudah siswa dalam memahami suatu informasi yang disampaikan. Dari 10 kali intervensi yang diberikan serta dilihat dari *pretest* dengan rata-rata 49 dan hasil *posttest* dengan nilai rata-rata 67. Anak dapat memahami materi yang disampaikan seperti nama pemilik binatang peliharaan, nama binatang, jumlah kaki binatang, makanan kesukaan binatang dan suara-suara binatang.

Pada saat proses penelitian, anak menyimak audio cerita binatang merasa tertarik dan mengikuti suara yang ada di rekaman terutama suara binatang. Sehingga melalui kegiatan dalam pemberian intervensi dengan media audio cerita binatang dengan metode bercerita anak dapat lebih memahami isi dari materi audio cerita binatang yang telah disimaknya. Hasil yang diperoleh dari keterampilan menyimak ada perubahan. Namun hal ini tidak sepenuhnya menunjukkan bahwa pola belajar anak autis adalah *auditory learner*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lakshita (2012:71) yang menyebutkan bahwa kebanyakan anak autis memiliki gaya belajar *visual learner* dan *hands-on learner*. Dilihat dari hasil observasi saat penelitian, NR, WD dan RHN kemungkinan gaya belajarnya *auditory learner*. Namun pada NL, AL dan WD kemungkinan gaya belajarnya bukan *auditory learner* tetapi *visual learner* atau *hands-on learner*. Menurut hasil pengamatan pemberian intervensi keterampilan menyimak cerita binatang, NL fokus dan perhatian terhadap menyimak cerita binatang kurang. NL sering menunjukkan *flapping* dan pandangannya yang kemana-mana membuat anak mengalami kesulitan dalam menerima materi menyimak cerita binatang. AL perhatian dan fokusnya masih kurang. Pandangan anak kemana-mana saat audio cerita binatang diputar. RD mengalami kesulitan dalam menerima materi menyimak. Hal ini disebabkan RD sensitif dengan suara. RD selalu menutup telinga ketika audio cerita binatang diputar serta RD belum bisa duduk tenang.

Secara bersama-sama (enam orang), hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo. Namun jika ditelusur gaya belajar setiap

individu dari subyek penelitian ditemukan ada tiga orang yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan tiga orang lainnya cenderung memiliki gaya belajar auditorif dan visual. Oleh karena itu, tidak semua anak autis dominan memiliki gaya belajar auditorif.

Hal ini senada dengan temuan hasil penelitian oleh Deasy Tresnawati Sari Dewi (2012) menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media program audio dalam meningkatkan kemampuan bercerita ulang pada anak tunanetra kelas VII di SMPLB-A YPAB Gebang Putih Surabaya. Selain itu penelitian yang serupa dilakukan oleh Mawaddah (2015) menemukan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio pembelajaran menyimak dongeng pada siswa kelas VII SMP Islam Al Wasitiah Cipondoh tahun pelajaran 2013-2014.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data tentang penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak anak autis maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak anak autis kelas I SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo. Dibuktikan dengan hasil analisis data  $Z_{hitung} = 2,05 < Z_{tabel} = 1,96$ .

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak, maka disarankan :

1. Dari hasil pengolahan data yang berpengaruh signifikan, penggunaan media audio cerita binatang dapat digunakan oleh guru sebagai suatu media dalam pembelajaran menyimak anak.
2. Disarankan kepada orang tua untuk menerapkan media audio cerita binatang dalam melatih keterampilan menyimak anak di rumah.
3. Dalam pemberian materi pelajaran sebaiknya diberikan penghargaan untuk memperoleh hasil maksimal.
4. Disarankan penelitian selanjutnya untuk dilakukan penelitian tentang penggunaan media audio cerita binatang terhadap keterampilan menyimak dalam skala yang lebih

luas dengan sampel yang berbeda. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa keterampilan menyimak bagi anak autis dapat ditingkatkan dengan menggunakan media audio cerita binatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo, dan Nunuk, Suryani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Ombak (Anggota Ikapi)
- Budimanjaya, Andi dan Almsyah Said. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia group
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta. Penerbit: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta. Penerbit: Gava Media
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Luar Biasa Tunagrahita Ringan (SDLB-C)*. Jakarta: Depdiknas.
- Ghazali, A. Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Handoyo. 2003. *Autisna*. Jakarta Barat: Penerbit : PT. Bhuana Ilmu Populer
- Hasdianah. 2013. *Autis pada Anak Pencegahan, Perawatan, dan Pengobatan*. Yogyakarta. Penerbit : Nuha Medika
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Lakshita, Nattaya. 2012. *Panduan Sempel Mendidik Anak Autis*. Yogyakarta: Javalitera
- Manning, Susan and Kevin E, Johnson. 2011. *The Technology Toolbelt for Teaching*. San Fransisco. Penerbit : Jossey- Bass
- Mawaddah. 2015. *Pengaruh Penggunaan media Audio dalam pembelajaran Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Islam Al- Wasitiah*

- Cipondoh. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: PPs Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (On-line), Web. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/26307/1/MAWADDAH-FITK.pdf> diakses pada tanggal 11 April 2016 pukul 13.13 WIB
- Newby, Timothy J., et al. 1996. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. New Jersey. Penerbit: Prentice-Hall, Inc
- Puspitosari, Heni A.2011. *Animasi Grafis dengan Adobe Flash Pro CS5*. Yogyakarta. Penerbit : Skripta
- Putri, Dessy Nolita. 2015. *Pengaruh Pendekatan Integratif Bermedia Power Point terhadap keterampilan Menyimak Anak Autis di SLB Negeri Pandaan*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya
- Safaria, Triantoro. 2005. *Autisme Pemahaman Baru untuk Hidup Bermakna bagi Orang Tua*. Yogyakarta. Penerbit : Graha Ilmu
- Smaldino, Sharon E. dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia group
- Sugiyono 2013. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit: CV. Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Penerbit: Alfabeta.
- Sunardi dan Sudaryo 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagakerjaan.
- Sunendar, Dadang dan Iskandarwassid. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya
- Tarigan, Henry Guntur 2008. *Menyimak Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Penerbit: Angkasa
- Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Skripsi. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: UNESA.
- Ririani, Tika Vendra A. 2013. *Pengaruh Penggunaan Metode audiolingual terhadap Keterampilan Menyimak pada Anak Tunarungu Kelas V SLB-B Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya
- Wikasanti, Esthy. 2014. *Pengembangan Life Skills untuk Anak Berkebutuhan Khusus*.Jogjakarta. Maxima