BAB II

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF UNTUK ANAK AUTIS KATEGORI *HIGH FUNCTION*

II.1 LANDASAN TEORI

A. Belajar

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku anak, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Sedangkan pengertian belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakkan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah.
www.carapedia.com & www.mlarik.com

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian di atas, sebelum memulai proses belajar mengajar, seorang orangtua/guru perlu mengetahui karakter setiap anak, merencanakan apa yang akan diberikan, dijelaskan dan apa yang akan dilakukan, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai maka peningkatan kemampuan belajar anak pun berhasil.

B. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses belajar mengajar yang merupakan interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran, yakni kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya (Nana Sujana :

1996). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik : 1999).

Dari pengertian di atas nampak bahwa pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang kompleks, sehingga didalamnya mencakup proses/kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Kegiatan belajar terjadi pada siswa dengan segala aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sedangkan kegiatan mengajar diperankan oleh guru atau dosen dalam perannya sebagai fasilitator dan desainer proses pembelajaran. Oleh karena itu kualitas proses pembelajaran termasuk juga hasil-hasilnya sangat ditentukan oleh kualitas interaksi dalam proses tersebut, meskipun dikarenakan kewenangannya peran guru/dosen akan lebih menonjol bila dilihat dari sudut manajemen pembelajaran. www.uharsputra.wordpress.com

Dalam proses pembelajaran ada dua komponen yang mencakup dukungan pembelajaran, yaitu *input* dan *output.* Contoh komponen *input,* seorang pembimbing atau guru memberikan pembelajaran yang relevan misalnya media belajar. Sedangkan yang disebut komponen *output* hasil pembelajaran yang guru berikan kepada anak.

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. www.belajarpsikologi.com

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuat alat dukung belajar anak yang berguna sebagai alat media interaksi yang dapat

membuat anak memiliki kemauan dalam belajar, merangsang kemampuan anak sehingga dapat meningkatkan proses belajar mengajar murid.

D. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter 2001). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia *game*. www.satriamultimedia.com

Multimedia dapat diartikan sebagai gabungan beberapa media yang setiap informasi yang disampaikan berbeda-beda seperti teks, *audio*, grafik, animasi, dan video. Sedangkan menurut Vaughan (2004) : Kategori multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu Multimedia *Content Production* dan Multimedia *Communication*.

a. Multimedia *Content Production*, merupakan beberapa penggunaan media seperti teks, a*udio, graphics*, *animation* dan *interactivity*) yang memiliki perbedaan dalam hal penyampaian pesan dan informasi atau dapat jenis media ini dapat juga menghasilkan sebuah multimedia seperti video, musik, *game* dll.

   Dalam pembuatan multimedia interaktif ini akan menggabungkan beberapa jenis media seperti (*animation*,*audio*,*graphics* dan *interactivy*). Dengan metode baru dengan pengemasan semenarik mungkin yang dapat membuat anak tertarik. Dalam tujuan interaksi komunikasi, dari kategori ini media yang digunakan adalah :

   - Media teks/tulisan
   - Media audio/suara
   - Media animasi
   - Media gambar
   - Media Interaktif

b. Multimedia *Communication*, merupakan jenis media yang sifatnya mempublikasikan seperti berita atau informasi melalui media cetak, internet, radio dan televisi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- TV
- Radio
- Film
- Media Cetak
- Musik
- *Game*
- *Entertainment*
- *Tutorial*
- Internet

Menurut Hofstetter (2001) komponen multimedia terbagi atas lima jenis yaitu:

a) Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang penting, teks berguna dalam hal penyampain pesan dan informasi kepada target, karena teks juga merupakan elemen sederhana yang hanya membutuhkan ruang penyimpanan sedikit dalam bidangnya

Jenis-jenis teks seperti:

- *Printed Text*, yaitu teks yang dihasilkan *word prossesor* atau *word editor*.
- *Scanned Text* yaitu teks yang dihasilkan melalui proses scanning tanpa pengetikan.
- *Hypertext* yaitu jenis teks yang memberikan link ke suatu tempat / meloncat ke topik tertentu.

b) Grafik (*image)*

Grafik merupakan salah satu dukungan yang sangat penting, karena grafik sangat mendukung semua hal, misalnya dapat bermanfaat sebagai informasi yang dapat di eksplor semenarik mungkin agar ketertarikan anak pada media ini berhasil. Grafik merupakan bagian-bagian kecil dari sekumpulan *pixel* atau dapat dikenal dengan bitmap. Ada juga *Digitized Picture,* merupakan istilah memindahkan gambar atau video ke dalam komputer dan harus diubah ke bentuk bitmaps. *Digitized picture* hampir sama dengan *hypertext* tetapi *hypertext dominan* lebih pada bentuk gambar.

c) *Audio* (suara)

Audio merupakan komponen penting untuk sebuah multimedia. *Audio* berguna sebagai komponen pendukung yang dapat membuat media hidup, hidup dalam artian tidak *monotone*. *Audio* juga memiliki beberapa jenis yang berbeda seperti :

- WAVE adalah format file digital audio yang tersimpan dalam bentuk WAV
- MIDI (*musical instrument digital inteface*) lebih mudah dibandingkan dengan format wave, kapasitas data midi juga jauh lebih kecil dan menguntungkan untuk jumlah yang sangat banyak. Midi disimpan dalam bentuk format Mid.

d) Animasi

Animasi merupakan sebuah gambar yang terkumpul dari beberapa objek /gambar bergerak, yang di susun secara beraturan agar alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan waktu dapat berjalan baik. Gambar atau objek dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk *visual* yang dapat digambarkan berupa manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuat animasi logika berfikir dalam menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek harus memerlukan suatu perencanaan yang

matang, sehingga dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

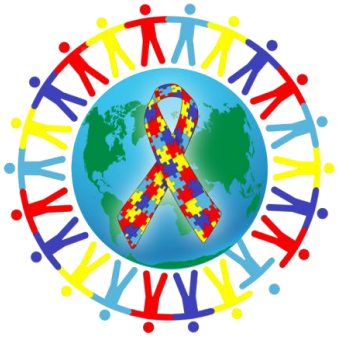
Apabila kita perhatikan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi, yaitu objek serta alur gerak yang saling mendukung. Animasi juga dapat dijelaskan sebagai suatu teknik menampilkan gambar secara berurut, yang dapat membuat target merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara *visual* oleh mata penonton sehingga tidak harus melakukan perubahan gerak, akan tetapi yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah ‘gerakan’. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

Dalam bidang grafika pemodelan *visual* dapat dikategorikan sebagai dua kelompok yaitu pemodelan geometrik dan pemodelan penampilan (*appearance*). Geometrik merupakan representasi dari bentuk objek yang ingin ditampilkan sedangkan pemodelan penampilan membuat representasi sifat *visual* atau penampakan objek tersebut. Contoh sifat *visual* diantaranya warna dan tekstur. www.muhammadiqbalm.wordpress.com

e) Video

Video dapat digambarkan sebagai sarana informasi melalui gambar atau bisa dengan kata-kata. Video merupakan salah satu elemen penting yang ikut berperan dalam membangun sebuah sistem komunikasi dalam bentuk gambar bergerak. www.kletah.com

II.2 Autis



Gambar II.1 Forum Peduli Autis

Sumber : www.atreks.com (12 April 2014)

II.2.1 Pengertian Dan Definisi Anak Autis

Seperti yang dikutip dari E.Kosasih dalam buku Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus Hal : 1-5 (2012), autisme berasal dari kata *auto* yang berarti sendiri. Penyandang Autisme seakan-akan hidup didunianya sendiri. Istilah Autisme baru diperkenalkan sejak tahun 1943 oleh Leo Kanner, sekalipun kelainan ini sudah ada sejak berabad-abad lampau (Handojo, 2003).

Kartono (2000) berpendapat bahwa Autisme adalah gejala menutup diri sendiri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar keasikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri.

Supratiknya (1995) menyebutkan bahwa penyandang autis memiliki ciri-ciri yaitu penderita senang menyendiri dan bersikap dingin sejak kecil atau bayi, misalnya dengan tidak memberikan respon (tersenyum, dan sebagainya), serta seperti tidak menaruh perhatian terhadap lingkungan sekitar, tidak mau atau sangat sedikit berbicara, hanya mau mengatakan iya atau tidak, atau ucapan-ucapan lain yang tidak jelas, tidak suka dengan stimuli pendengaran (mendengarkan suara orang tua pun menangis), senang melakukan stimulasi diri, memukul-mukul kepala atau gerakan-gerakan aneh lain, kadang-kadang terampil memanipulasikan objek, namun sulit menangkap.

Kartono (1989) berpendapat bahwa Autisme adalah cara berpikir yang dikendalikan oleh kebutuhan personal atau diri sendiri, menanggapi dunia berdasarkan penglihatan dan harapan sendiri dan menolak realitas, oleh karena itu menurut Faisal Yatim (2003), penyandang akan berbuat semaunya sendiri, baik cara berpikir maupun berperilaku.

Autisme adalah gangguan yang parah pada kemampuan komunikasi yang berkepanjangan yang tampak pada usia tiga tahun pertama, ketidakmampuan berkomunikasi ini diduga mengakibatkan anak penyandang autis menyendiri dan tidak ada respon terhadap orang lain (Sarwindah, 2002).

Yuniar (2002) menambahkan bahwa Autisme adalah gangguan perkembangan yang komplek, mempengaruhi perilaku, dengan akibat kekurangan kemampuan komunikasi, hubungan sosial dan emosional dengan orang lain, sehingga sulit untuk mempunyai ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat. Autisme berlanjut sampai dewasa bila tidak dilakukan upaya penyembuhan dan gejala-gejalanya sudah terlihat sebelum usia tiga tahun.

Yuniar (2002) mengatakan bahwa Autisme tidak pandang bulu, penyandangnya tidak tergantung dari ras, suku, strata ekonomi, strata sosial, tingkat pendidikan, geografis tempat tinggal, maupun jenis makanan. Perbandingan antara laki-laki serta perempuan yang memiliki gangguan penyandang Autisme ialah 4 : 1.

Autisme dapat di artikan juga sebagai gejala menutup diri sendiri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar, gejala ini merupakan gangguan perkembangan yang komplek serta mempengaruhi perilaku bersosialisasinya, yang memiliki kekurangan kemampuan komunikasi, interaksi dan emosional dengan orang lain. Gejala anak autis tidak dilihat dari ras, suku, strata-ekonomi, strata sosial, tingkat pendidikan, geografis tempat tinggal, maupun jenis makanan.

II.3 Kategori Anak Autis

II.3.1 Kategori *High Function*

Berdasarkan wawancara dengan Aziza (2014), H*igh Function* termasuk kedalam kategori diatas rata-rata anak autis, kategori ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yang diantaranya dilihat dari segi kemampuan, kemandirian ataupun dalam keterampilan akademik maupun *non* akademik.

Perbedaan kategori *high function* dengan yang lain juga dapat dilihat dari perbandingan skor IQ yang dimiliki anak tersebut. Akan tetapi pada dasarnya anak dengan gejala autis tidak dapat dilihat hanya pada satu aspek saja, misalnya di sekolah SLB PUSPPA Suryakanti anak harus dilihat dari kemampuan menyeluruh atau dapat disebut *holistic* seperti, kemampuan dalam hal akademik maupun *non* akademik, skor IQ, perkembangan bahasa, kemampuan motorik atau dapat dilihat dari persepsi anak terhadap sosialisasi, interaksi dan kemandiriannya.

Kategori anak autis kebanyakan memiliki permasalahan yang sama dalam hal komunikasi maupun kemandiriannya, seperti dari cara menangkap komunikasi dan dalam koordinasi yang mereka miliki karena dapat mempengaruhi perilaku keseharian anak di rumah maupun disekolahannya. Selain komunikasi, anak autis memiliki permasalahan yang lebih spesifik dalam motorik sensoris integrasinya seperti anak yang hipersensitif, hipo dan yang bersangkutan dengan permasalahan tersebut. Akan tetapi permasalahan tersebut lebih kepada penanganan kedokteran yang bukan wilayah sekolah ataupun akademik.

Selain permasalahan komunikasi seperti data yang diatas, data ini meliputi pada penyerapan informasi yang berhubungan dengan penerima dan pemberi pesan. Anak autis sangat berbeda dengan anak normal lainnya, yang tidak bisa menerima informasi begitu saja, dikarenakan anak autis memiliki batasan dalam hal informasi yang mereka miliki. Contohnya anak tersebut bisa memberikan informasi terhadap guru akan tetapi belum tentu anak tersebut bisa menerima informasi yang guru berikan.

II.3.2 Kategori *Low Function*

Kategori *Low Function* merupakan kebalikan dari Kategori *High Function.* Kategori ini memiliki kekurangan dalam hal kemandirian serta dari segi kemampuan anak dalam hal akademik maupun *non* akademik. Kategori ini sangat butuh perhatian orangtua, begitupun sama dengan kategori *High Function,* karena bimbingan serta perhatian orangtua dapat mengubah anak menjadi anak yang mandiri.

II.3.3 Karakteristik Anak Autis



Gambar II.2. Karakteristik Anak Autis

Sumber : Data pribadi

Seperti yang dikutip dari Hendriprakoso & Wawancara dengan Aziza (2014), Gangguan autis dapat ditandai dengan adanya keterlambatan perkembangan, baik dalam bidang komunikasi, perkembangan motorik, maupun dalam interaksi sosial. Karakteristik anak autis juga dapat dilihat dari pendidikan, sosialisasi dan kemandiriannya. Akan tetapi tidak semua anak autis dapat memperlihatkan keterlambatan perkembangannya terutama diusianya yang dini sehingga anak akan di diagnosis sebagai penyandang autis.

II.4 Motorik

II.4.1 Definisi Motorik

M.Yudha Saputra (2005) yang dikutip Romiariyanto, motorik adalah suatu perkembangan yang berhubungan dengan gerak koordinasi otot dan syaraf anak. Gangguan motorik merupakan gangguan perkembangan anak yang kurang baik , yang mengakibatkan anak tersebut sulit dalam menyesuaian diri terhadap lingkungan serta memiliki rasa rendah diri yang tinggi akan dirinya sendiri.

Dasar perkembangan motorik merupakan pondasi bagi setiap individu untuk memahami ruang lingkup geraknya, pada prinsipnya perkembangan motorik anak merupakan suatu perubahan fisik maupun psikis yang berhubungan dengan masa pertumbuhan dan sesuai dengan kematangan motorik anak, yang tergantung pada integrasi sistem saraf dan sistem kerangka otot sehingga sangat ditentukan oleh keadaan dan kemauan anak itu sendiri.

Menurut Aziza (2014), keterhambatan motorik anak bisa disebabkan pada saat anak baru dilahirkan. Keterhambatan pada motorik anak terjadi karena adanya beberapa aspek perkembangan yang tidak dilalui yang berdampak pada motorik anak tersebut. Misalnya pada tahap perkembangan anak yang tidak melalui tahapan merangkak atau bisa disebabkan dari kurangnya stimulasi yang diberikan oleh orangtuanya.

Kekurangan stimulasi, merupakan kurangnya kesempatan anak untuk belajar sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya, yang dapat mempengaruhi pada perkembangan motorik anak miliki, contohnya seperti memberikan media yang membuat anak tersebut dapat merespon dengan baik, sehingga pembelajaran itu dapat memungkinkan berpengaruh terhadap motorik anak sehingga tahapan motorik anak akan berkembang sejalannya waktu.

Berbeda dengan anak autis lainnya yang kurang mendapatkan hal tersebut, mengakibatkan motorik mereka kurang tergali, karena kesempatan untuk meningkatkan perkembangan anak tersebut hilang, sehingga mengakibatkan kurangnya kesempatan untuk melatih motoriknya. Perkembangan motorik sangat berhubungan dengan koordinasi anak, yang perlu dilatih pada saat anak itu aktif, sehingga dapat merangsang syaraf-syaraf atau *sensoris Propioseptif* yang dapat meningkatkan kemampuan anak tersebut.

II.4.2 Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang pada tingkat perkembangannya yang berhubungan dengan koordinasi fisik, sel otak dan koordinasi mata sehingga seorang anak mencapai kemampuan sesuai dengan perkembangannya. Kemampuan Motorik halus adalah tingkatan perkembangan yang harus dimiliki oleh setiap anak pada masing-masing perkembangannya. Masing-masing perkembangan motorik halus anak akan berbeda sesuai dengan tingkat kemampuannya termasuk dalam kecerdasan dan keadaan fisik. Perkembangan motorik anak bisa didapat melalui stimulus yang di berikan oleh keluarganya, termasuk dalam pola asuh dan pola didik serta perkembangan kemampuan masing-masing anak.

Pada usia 4 tahun koordinasi motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian khususnya untuk anak autis di usia ini masih mengalami kesulitan, contohnya dalam permainan menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Dengan tahapan perkembangan yang berjalan di usia 5 atau 6 tahun, koordinasi gerakan motorik halus dapat berkembang dengan pesat, sehingga mampu mengkoordinasikan gerakan *visual* motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis atau menggambar. www.guraru.org

II.4.3 Perkembangan Motorik

Berdasarkan wawancara dengan Aziza (2014), proses perkembangan motorik anak dapat dilakukan dengan memberinya kesempatan dalam mengeksplor kemampuan dan meninjau kekurangannya. Jika anak tersebut memiliki koordinasi tangan dan kaki yang kurang maka yang perlu di latih yaitu difokuskan terhadap pada koordinasi tersebut, misalnya merangkak, merayap dan berguling sesuai kegiatan dasar kemampuannya. Di dalam proses perkembangan anak, peran guru dan orang tua sangatlah dibutuhkan dalam setiap latihan, untuk memberikan dorongan kepada anak, sehingga anak tidak merasa terpaksa dalam melakukan pembelajaran dan dapat membuat keadaan anak menyenangkan. Selain itu anak memerlukan pembelajaran yang lebih bervariasi serta menyenangkan, sehingga anak tidak bosan dengan pembelajaran yang sama. Kerjasama guru dan orangtua dalam penanganan anak autis sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tersebut. Guru harus mampu untuk memberikan arahan, motivasi serta bimbingan agar orangtua mengikuti program dan tahapan-tahapan yang diberikan oleh guru agar perkembangan motorik anak tersebut dapat berkembang dengan pesat.

II.5 Metode Pembelajaran Di SLB PUSPPA Suryakanti

II.5.1 Multi metode



Gambar II.3. Multi Metode

Sumber : Data Pribadi

Menurut Aziza dan Yuyun (2014), metode untuk anak autis tidak bisa hanya menggunakan salah satu metode saja, akan tetapi lebih efektif jika metode tersebut digabungkan, seperti multi metode yang hampir semua metode pembelajaran anak di pakai dalam penanganannya.

Sebenarnya semua metode memiliki cara masing masing yang terkadang berbeda dalam penanganannya dan kebutuhannya. Dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode anak autis tidak bisa hanya menggunakan salah satu metode saja, karena hampir keseluruhan anak autis membutuhkan beberapa metode dalam pengajarannya karena kebutuhan anak sangat beragam dalam interaksi, komunikasi, visual dll seperti :

a) Pembelajarannya Metode *Multisensori* berguna untuk mendekatkan anak terhadap pembelajaran matematika dan logika.

b) Metode Tic merupakan metode yang dapat membantu persepsi anak terhadap kejadian-kejadian yang belum pernah anak tahu. Misalnya sewaktu anak menggosok gigi dan tidak tahu odol itu untuk apa di simpan dimana, dengan Metode Tic ini anak dapat mengetahui gunanya dengan menggunakan *visual* atau gambar yang berhubungan dengan tahapan menyikat gigi atau bisa disebut *visual support*.

c) Metode Aba (*applied behavioral analysis*) lebih kepada instruksi-instruksi yang cepat dan akurat. *Lovass Aba* merupakan penekanan pada instruksi yang cepat dan sedikit demi sedikit, apa lagi jika anak tersebut sulit mendengarkan instruksi yang biasa dan permasalahan tersebut dapat diselesaikan menggunakan metode ini.

d) Metode *FloorTime* lebih menjelaskan ke komunikasi dua arah secara santai misalnya pertanyaan-pertanyaan yang dapat dikembangkan oleh pembimbingnya ataupun guru misalnya saat beristirahat atau makan siang.

sebenarnya metode tidak jauh dalam komunikasi seperti menyuruh atau mengintruksi anak tersebut. Pendekatan metode sebenarnya dapat dilakukan saat guru memberi pembelajaran pada anak itu sendiri maka metode dapat diartikan sebagai pembelajaran yang multi fungsi.

Awal penerapan metode terhadap anak, harus dilihat dari karakter setiap anak, yang diawali dengan melakukan observasi yang bertujuan untuk mengenali profil anak itu sendiri dan akan mengetahui kebutuhan apa yang dibutuhkan, kemampuan apa yang anak itu miliki dan dimana letak kekurangan anak tersebut.



Gambar II.4 Pembelajaran

Sumber : Data Pribadi

II.5.2 Media untuk Anak Autis

Berdasarkan wawancara dengan Aziza (2014), untuk mencapai peningkatan pada potensi anak, media yang dibutuhkan anak autis yaitu media interaktif. Dengan strategi media yang kreatif untuk dapat memacu ketertarikan anak dalam media dan rasa ingin tahu terhadap media yang digunakan. Prinsip tujuan media dapat tercapai dilihat dari beberapa aspek seperti : tujuan pembuatan, tujuan pemberian media yang tercapai serta dapat menimbulkan sisi menarik pada media tersebut. Seperti media yang diterapkan pada pembelajaran di SLB PUSPPA Suryakanti :

a) Kartu (*visual support*)

   Pada dasarnya anak autis memiliki kekurangan dalam hal berkomunikasi dan berinteraksi. Di dalam pembelajaran maupun aktivitas akademik maupun *non* akademiknya, anak autis memerlukan peran orangtua ataupun guru dalam hal mengintruksi pembelajaran yang anak belum ketahui. Melalui kartu (*visual support*) ini, orangtua dapat menginstruksikan anak dalam melakukan sesuatu yang belum diketahuinya, sampai anak dapat mengerti apa yang harus dilakukannya.

Kartu (*visual support*) merupakan sebuah media interaksi berupa gambaran visual untuk menjelaskan serta menginstruksikan tahapan-tahapan pembelajaran ataupun kegiatan, agar anak memahami dan langsung bisa mempraktekan apa yang diinstruksikan orangtua dalam media tersebut.

Kekurangan **:** Visual yang ditampilkan media ini kurang mendukung dalam tampilannya.

Kelebihan **:** Media ini dapat membantu orangtua dalam menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran maupun aktivitas terhadap anak.

II.5.3 Pembelajaran Dengan Dukungan Visual

Berdasarkan kutipan dari Choirunisa Nirahma PIka Yuniar C, Jurnal Psikologi Klinis, Kesehatan Mental Volume 1(2012) & Wawancara dengan Aziza (2014), untuk mengembangkan koordinasi motorik halus dan visual anak autis, dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran dengan dukungan *visual* atau dapat disebut Multimedia Interaktif, yang menjadikan media tersebut sebagai media wawasan baru dan inovatif. Multimedia interaktif berguna dalam hal perkembangan anak, dikarenakan media ini sebagai alat media interaktif, yang langsung melibatkan anak dalam memegang kegiatan pembelajaran seperti *mouse*. Di dalam media pembelajaran, dukungan orangtua ataupun guru sangatlah penting, karena anak sangat memerlukan instruksi-instruksi yang dapat membuat anak mengetahui dan memahami tahapan-tahapan media pembelajarannya .

Anak autis memiliki kelebihan dalam menerima informasi berupa visual, sehingga visual yang terdapat dalam media ini dapat memberikan kemudahan mereka dalam pembelajarannya. Anak autis sangatlah berbeda, pemikiran anak autis lebih dominan dalam berimajinasi yang menjadikan gambar adalah bahasa utama mereka dan kata-kata merupakan bahasa kedua mereka yang tidak dapat dipisahkan.

Kesulitan dalam menerapkan pembelajaran ini lebih kepada instruksi yang akan diberikan terhadap anak, misalnya beberapa anak sudah memahami mengenai intruksi sederhana seperti mulai-selesai mulai-selesai akan tetapi lebih sulit jika anak tersebut kurang memiliki penangkapan instruksi yang kurang khususnya dari kategori *high function* itu sendiri.



Gambar II.5. Dukungan Visual

Sumber : Data Pribadi