

Penggunaan Media *Rolling Picture* untuk Meningkatkan Komunikasi Verbal Melalui Pengetahuan Penggunaan Tempat Anak dengan *Autis Spectrum Disorder* (ASD) Kelas VIII SMPKH di Sekolah Khusus Samantha

Yayah Nurhayati¹, Sistriadini Alamsyah Sidik² & Toni Yudha Pratama³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Khusus, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email: nyayah422@gmail.com¹, sistriandinalamsyah@untirta.ac.id², toniyudha@untirta.ac.id³

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-01-15

Revised : 2025-01-22

Accepted: 2025-01-25

KEYWORD

Rolling Picture Media
Autism Spectrum Disorder
Verbal Communication

KATA KUNCI

Media Rolling Picture,
Autis Spectrum Disorder
Komunikasi Verbal

ABSTRACT

This study aims to enhance the verbal communication of autistic students at the SMPKh level at Samantha Special School in Serang City using Rolling Picture learning media. The research follows an experimental approach with a single subject research (SSR) design and an A-B-A structure. The subject of the study is one SMPKh student with autism-related challenges. The target behavior in this study is the ability to understand the use of place. Data collection was carried out through observation and action tests, and the data analysis employed descriptive statistical methods with graphical representation. According to the results, the average ability to understand the use of place during the baseline 1 phase (A1) was 41%, reflecting the natural condition before any intervention. In the intervention phase (B), the average result increased to 74.5%, indicating the effect of the intervention. In the baseline 2 phase (A2), the average result further rose to 86.3%, showing the natural outcome after receiving the treatment or intervention. Based on the data, it can be concluded that Rolling Picture media helps improve verbal communication by enhancing the ability to understand the use of places in autistic students at the SMPKh level at SKh Samantha in Serang City.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi verbal siswa autis tingkat SMPKh di Sekolah Khusus Autis Samantha Kota Serang dengan menggunakan media pembelajaran Rolling Picture. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian subjek tunggal (SSR) dan struktur A-B-A. Subjek penelitian adalah satu orang siswa SMPKh dengan tantangan terkait autisme. Target perilaku dalam penelitian ini adalah kemampuan memahami penggunaan tempat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes tindakan, dan analisis data menggunakan metode statistik deskriptif dengan representasi grafis. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata kemampuan memahami penggunaan tempat pada fase baseline 1 (A1) sebesar 41%, yang mencerminkan kondisi natural sebelum diberikan intervensi. Pada fase intervensi (B), hasil rata-rata meningkat menjadi 74,5%, yang menunjukkan adanya pengaruh intervensi. Pada fase baseline 2 (A2), hasil rata-rata semakin meningkat menjadi 86,3%, yang menunjukkan hasil alami setelah menerima perlakuan atau intervensi. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Gambar Bergulir membantu meningkatkan komunikasi verbal melalui peningkatan kemampuan memahami penggunaan tempat pada siswa autis tingkat SMPKh di SKh Samantha Kota Serang.

1. Pendahuluan

Anak-anak berkebutuhan khusus adalah mereka yang menghadapi tantangan dalam berbagai bidang seperti penglihatan, pendengaran, kecerdasan, kemampuan fisik, emosi, perilaku, komunikasi, interaksi sosial, dan pembelajaran. Istilah-istilah khusus digunakan untuk menggambarkan tantangan-tantangan ini, seperti Tunanetra untuk individu dengan gangguan penglihatan, Tunarungu untuk mereka yang mengalami gangguan pendengaran, Tuna Grahita untuk mereka yang mengalami gangguan intelektual, dan Tuna Daksa untuk mereka yang mengalami kesulitan fisik dan motorik. Disabilitas Emosional merujuk pada mereka yang memiliki tantangan emosional, Autisme berlaku untuk individu yang menghadapi kesulitan dalam komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku, sedangkan Cerdas Istimewa Berbakat Istimewa (CIBI) merujuk pada anak-anak yang memiliki kecerdasan tinggi tetapi mengalami tantangan sosial dan kesulitan belajar.

Berdasarkan klasifikasi ini, setiap anak berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan dan kemampuan yang unik dalam proses pembelajaran. Siswa berkebutuhan khusus memerlukan program pembelajaran tambahan di samping kurikulum pendidikan formal yang harus mereka ikuti. Program khusus dirancang sesuai dengan tantangan dan kekuatan spesifik mereka. Hasilnya, program pendidikan khusus bersifat personal, karena setiap anak berkebutuhan khusus memiliki kemampuan yang unik, meskipun menghadapi hambatan yang sama.

Anak-anak dengan autisme menghadapi tantangan dalam komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku. Menurut Berkell (Hildayani, 2010), autisme biasanya muncul sebelum usia tiga tahun, dengan beberapa anak menunjukkan gejala sejak lahir. Sebagian kecil anak dengan autisme pada awalnya berkembang dengan baik, namun perkembangan mereka berhenti sebelum usia tiga tahun, di mana gejalanya mulai terlihat.

Tantangan yang dihadapi adalah sulitnya komunikasi antara anak autis dengan guru, yang sering kali berujung pada tantrum ketika kebutuhan mereka tidak terpenuhi. Masalah ini mengganggu kegiatan belajar mengajar, karena anak-anak autis kesulitan untuk berkonsentrasi pada pelajaran mereka. SKh Samantha memiliki seorang anak autis dengan kesulitan komunikasi yang tidak dapat mengekspresikan keinginan dan kebutuhannya. Anak tersebut dapat mengucapkan beberapa kata, tetapi tidak memahami artinya. Kata-kata yang

diucapkan hanya berupa suara, dan ketika anak menginginkan sesuatu, mereka segera mengambil atau meraihnya, karena mereka belum dapat mengkomunikasikan maksud mereka.

Anak-anak autis dapat menunjukkan perilaku seperti diam, mondar-mandir, mengamuk, menangis, dan banyak lagi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan dan melatih keterampilan komunikasi dengan anak-anak ini. Saat ini, ada banyak alat pendidikan yang tersedia untuk dibeli yang membantu anak-anak belajar sambil bermain, yang juga membantu meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Media pembelajaran berupa Gambar Bergulir akan dibuat oleh peneliti. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu anak dalam berkomunikasi, khususnya dalam membantu anak mengekspresikan keinginan dan kebutuhannya.

Bagi anak-anak dengan pengetahuan spasial, mereka akan mulai belajar mengenali dan menghafal kosakata. Untuk anak-anak dengan komunikasi non-verbal, mereka akan mengekspresikan diri mereka menggunakan media yang disediakan. Namun, banyak guru dan orang tua yang tidak mengetahui cara memanfaatkan media untuk meningkatkan komunikasi verbal melalui pengetahuan spasial untuk anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini akan menilai keefektifan media Gambar Bergulir dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak.

Media Rolling Picture adalah alat bantu berupa roda berputar yang dimodifikasi yang dirancang untuk membantu melatih komunikasi verbal dan non verbal pada anak autis (P. Anggraini & Ningrum, 2018). Media ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Melalui penggunaan Rolling Picture, anak autis dapat belajar mengekspresikan keinginannya, memahami konsep spasial, dan juga belajar memposisikan diri. Misalnya, ketika anak-anak merasa lapar, mereka tahu ke mana harus pergi. Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi penggunaan Media Gambar Bergambar untuk meningkatkan komunikasi verbal melalui pengetahuan spasial pada anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) kelas VIII di Sekolah Khusus Autis Samantha.

2. Tinjauan Literatur

Anak autis merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan layanan dan pendidikan khusus. Mereka sering disalahartikan sebagai memiliki gangguan mental karena sifat dan perilaku anti-sosial mereka yang tidak sesuai dengan masyarakat pada umumnya.

Akibatnya, persepsi masyarakat terhadap anak autisme menjadi terbatas dan sering kali melabeli mereka sebagai anak yang tidak normal. Perspektif ini telah menyebabkan berkembangnya berbagai definisi tentang anak autisme.

Menurut Monks dkk. (Yuwono, 2015), istilah autisme berasal dari kata "Autos" yang berarti "aku". Dalam konteks non-ilmiah, dapat dipahami bahwa setiap anak yang menyebut diri mereka sendiri dengan cara ini dianggap autisme.

Perspektif kontemporer tentang apa yang mendefinisikan seorang anak autisme dipresentasikan oleh Anjaly dan Blasie (2014: 24), yang mempelajari anak-anak dengan kemampuan terbatas untuk interaksi sosial timbal balik. Mereka menemukan bahwa anak-anak ini juga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, berimajinasi, dan menunjukkan pola perilaku yang repetitif dan sempit. Dari penelitian ini, muncullah Triad of Impairment dari Wing yang berfokus pada interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku.

Kesimpulannya, anak autisme adalah mereka yang memiliki keterbatasan dalam diri mereka, mengalami tantangan dalam komunikasi, perilaku, dan interaksi sosial, yang dapat diidentifikasi sebelum usia 3 tahun.

Karakteristik utama anak-anak dengan autisme adalah kecenderungan mereka untuk mematuhi aturan orang lain secara ketat. Tidak seperti kebanyakan anak autisme, mereka yang memiliki sindrom Asperger tidak mengalami keterlambatan bicara, memiliki kosakata yang kuat, meskipun mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami humor dan ironi. Mereka sering menunjukkan kecerdasan yang cukup baik, bahkan di atas rata-rata. Sebagai hasilnya, mereka biasanya tidak mengalami kesulitan akademis dan mampu berprestasi di sekolah umum. Perkembangan komunikasi anak pada umumnya berbeda dengan anak autisme. Menurut Sussman (Yuwono, 2015),

Perkembangan komunikasi anak autisme dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kemampuan berinteraksi, cara berkomunikasi, motivasi yang melatarbelakangi komunikasi, dan tingkat pemahaman anak. Lebih lanjut dijelaskan bahwa perkembangan komunikasi anak autisme berkembang melalui empat tahap, yaitu *The own agenda stage*, *The requester stage*, *The early communication stage*, *The partner stage*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan komunikasi anak autisme tidak didasarkan pada usia. Sebaliknya, perkembangan bahasa mereka disesuaikan dengan kemampuan anak untuk memahami dan menerapkan pengetahuan spasial.

Menurut Melinda & Heryati (2013), komunikasi adalah proses pemindahan informasi dan pemahaman dari satu orang ke orang lain. Konsep komunikasi memiliki arti yang luas dan berbeda-beda tergantung dari sudut pandang individu. Koswara (2015) mendefinisikan komunikasi sebagai proses transaksional yang melibatkan pemisahan dan pengorganisasian simbol-simbol kognitif untuk membantu orang lain dalam mengekspresikan hasil dari pengalamannya dengan sumber yang sama. Sementara itu, Yuwono (2015) menyatakan bahwa komunikasi adalah sebuah proses di mana individu-individu saling bertukar informasi dan mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka. Proses ini melibatkan pengirim yang mengkodekan atau memformulasikan pesan, dan penerima yang menerjemahkan atau memahami pesan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari satu orang ke orang lain. Umumnya, komunikasi terjadi secara verbal, namun bisa juga secara non-verbal, seperti melalui gelengan kepala, anggukan, lambaian tangan, dan gerak tubuh lainnya. Melalui komunikasi, individu dapat berinteraksi dengan orang lain dan berbagi pikiran, pengalaman, dan pesan.

Media Gambar Bergulir mirip dengan media Roda Putar. Menurut A. M. Anggraini dkk. (2024), roda putar adalah sebuah benda berbentuk bulat atau melingkar yang dapat diputar. Media roda putar terdiri dari sebuah benda berbentuk lingkaran, yang jika digabungkan dengan sebuah sumbu, dapat menghasilkan gerakan dengan gesekan yang minimal melalui penggulangan. Penampakan gambar bergulir dapat dilihat pada Gambar 1.



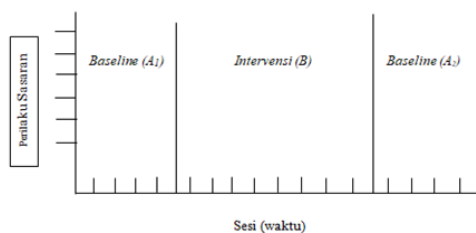
Gambar 1. Rolling Picture

Media roda putar ini merupakan pengembangan dari permainan yang sudah dikenal secara internasional, Roulette, yang berasal dari bahasa Perancis dan berarti roda kecil yang ditemukan oleh Blaise Pascal. Media roda putar merupakan alat edukasi yang menggabungkan permainan roda putar (Twister). Media roda putar juga sudah dikenal luas dalam keseharian anak-anak, sehingga memudahkan mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat ini. Novianti (2015) menyimpulkan bahwa pengembangan media roda putar merupakan upaya untuk menyediakan alat pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan.

Media Rolling Picture adalah sebuah alat bantu berupa roda berputar yang dimodifikasi yang dirancang untuk membantu melatih komunikasi pada anak autisme, baik secara verbal maupun non verbal. Media ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Menggunakan media Gambar Bergulir dapat membantu anak autisme mengekspresikan keinginan mereka. Selain itu, media ini juga memungkinkan mereka untuk memahami konsep tempat dan belajar memposisikan diri. Misalnya, saat anak merasa lapar, mereka dapat mengenali ke mana harus pergi.

3. Metode

Para peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental untuk penelitian ini. Desain yang digunakan dalam penelitian dengan subjek tunggal ini mengikuti struktur A-B-A, di mana A mewakili baseline dan B menunjukkan intervensi. Desain penelitian diilustrasikan pada Gambar 2.

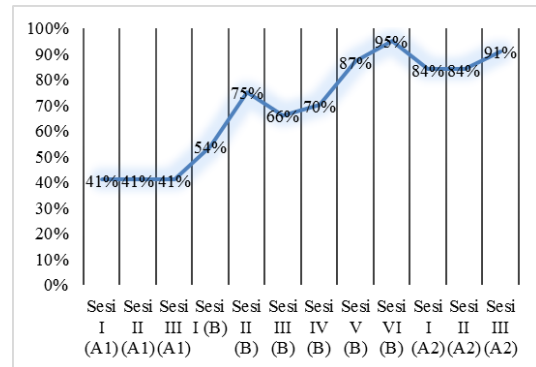


Gambar 2. Grafik Desain A-B-A

Peneliti memilih siswa kelas 9 SMPKh/F di SKh Samantha Kota Serang sebagai sampel, yang terdiri dari 1 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan instrumen. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis inspeksi visual, yaitu dengan melihat data secara langsung dan menggunakannya untuk membuat grafik.

4. Hasil

Hasil penelitian mengenai dampak penggunaan media Gambar Bergulir untuk meningkatkan komunikasi verbal melalui pengetahuan spasial diperoleh melalui penelitian eksperimen dengan desain *Single Subject Research*. Target perilaku dalam penelitian ini adalah pemahaman penggunaan tempat. Temuan dari penelitian ini disajikan pada Gambar 3.



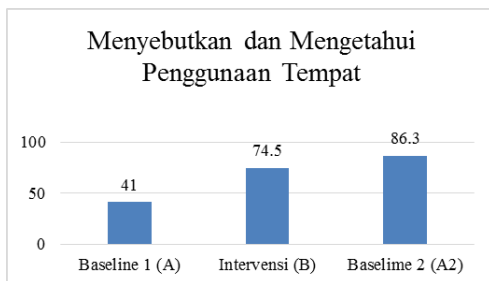
Gambar 3. Analisis Visual Grafik Target Behavior 1 Pada Fase Baseline 1 (A₁), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A₂)

Berdasarkan grafik 4.1, 4.2, dan 4.3, yang digabungkan menjadi satu grafik yang mewakili fase baseline 1 (A₁), intervensi (B), dan baseline 2 (A₂), bertujuan untuk menggambarkan perubahan yang dihasilkan dari pelaksanaan eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, dan analisisnya dibagi menjadi dua bagian yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Overlap terjadi ketika data yang sama muncul pada kondisi baseline dan intervensi, yang menunjukkan tidak ada perubahan di antara kedua kondisi tersebut. Semakin besar tumpang tindih data, semakin kuat indikasi bahwa tidak ada perubahan yang terjadi pada kedua kondisi tersebut. Pada perilaku sasaran mengidentifikasi dan memahami penggunaan tempat pada media, tidak ada data yang overlap antara fase intervensi (B) dan fase baseline 1 (A₁), serta antara fase baseline 2 (A₂) dan fase intervensi (B).

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Data Pada Target Behavior

Analisis Dalam Kondisi			
Kondisi	A ₁	B	A ₂
Panjang Kondisi	3	6	3
Kecenderungan Arah	—	—	—
Tingkat Stabilitas dan Rentang	100% (3 : 3)	50% (3 : 6)	100% (3 : 3)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Variabel	Stabil
Tingkat Perubahan	0	-41	-8
Jejak Data	41 - 41 (←)	54 - 95 (↖)	83 - 91 (←)
	(←)	(+)	(+)
Analisis Antar Kondisi			
Kondisi	B/A ₁	A ₂ /B	
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	↗ (+) ↘ (-)	↗ (+) ↘ (+)	
Perubahan Stabilitas	Variabel ke Stabil	Stabil ke Variabel	
Perubahan Level Data	+13 54 - 41	+37 91 - 54	
Overlap	0 (0 : 3 x 100%)	0 (0 : 6 x 100%)	



Grafik 4. Mean Persentase Target Behavior Pada Fase Baseline 1 (A₁), Intervensi dan Baseline 2 (A₂)

Diagram batang di atas menunjukkan hasil tingkat rata-rata dari fase Baseline 1 (A₁), Intervensi (B), dan Baseline 2 (A₂) yang digabungkan. Skor rata-rata dihitung dengan menjumlahkan skor dari setiap sesi dalam setiap fase dan membaginya dengan jumlah sesi dalam fase tersebut.

5. Diskusi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat diamati bahwa penggunaan media Gambar Bergambar memberikan dampak positif dalam meningkatkan

kemampuan mengidentifikasi dan memahami penggunaan tempat. Hal ini tercermin dari data persentase dari fase intervensi (B) dan baseline 2 (A₂) yang lebih tinggi dibandingkan dengan fase baseline 1 (A₁). Hasil dari data ini menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami penggunaan tempat di media untuk target behaviour.

Hasil dari fase baseline 1 (A₁) menunjukkan 41%, yang mewakili kondisi alamiah tanpa adanya perlakuan atau intervensi apapun pada anak. Pada fase ini, tidak ada tindakan atau intervensi yang diberikan, sehingga sebagian besar skor yang diperoleh adalah 1, karena anak masih sulit untuk mempertahankan fokusnya. Ketika diajak berkomunikasi, anak tersebut tidak dapat merespon secara efektif dan sering mengulang kata-kata yang terlintas dalam pikirannya. Menurut informasi yang kami dapatkan, anak tersebut tidak memahami konsep penggunaan tempat dan tidak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mahardani (2016), yang menyatakan bahwa kesulitan komunikasi pada anak autisme disebabkan oleh gangguan bahasa, baik verbal maupun non verbal. Gangguan ini membuat anak autisme kesulitan untuk berkomunikasi dan mengekspresikan keinginannya. Anak-anak autisme membutuhkan interaksi sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain. Untuk mengekspresikan keinginan mereka atau berkomunikasi, mereka mungkin bertepuk tangan, membuat suara atau berteriak, secara spontan meraih orang di sebelahnya, atau memukul.

Menurut Parianto & Marisa (2022), komunikasi verbal melibatkan penggunaan kata-kata, baik lisan maupun tulisan. Ini adalah bentuk komunikasi yang paling umum dalam interaksi antar individu, yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan, emosi, pikiran, ide, fakta, dan informasi penting.

Selain itu, pada fase intervensi (B), hasilnya menunjukkan rata-rata 74,5%, karena anak mendapatkan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan media Rolling Picture. Selama fase intervensi, anak memulai pelatihan komunikasi. Pada hari pertama, anak masih kesulitan untuk mengontrol komunikasi mereka, namun mampu menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti. Pada hari kedua, anak sudah mulai bisa mengendalikan diri, dan komunikasi mereka pun membaik. Mereka mampu menjawab hampir semua pertanyaan, meskipun masih sering mengulang kata-kata yang terlintas dalam pikirannya,

meskipun tidak sesering pada hari pertama fase intervensi.

Pada hari ketiga, anak mengalami sedikit penurunan. Beberapa pertanyaan yang dapat dijawab secara mandiri oleh anak di hari kedua, kini membutuhkan bantuan. Namun, penurunannya tidak signifikan, karena peneliti masih mampu mengelola situasi. Pada hari keempat dan kelima, performa anak kembali membaik, meskipun masih ada beberapa kejadian di mana anak tidak mengetahui penggunaan tempat tertentu dan membutuhkan bantuan. Pada hari keenam fase intervensi, anak mampu menjawab hampir semua pertanyaan secara mandiri. Sesi penelitian pada hari ini lebih lama dari biasanya, yang berkontribusi pada kemampuan anak untuk menjawab hampir semua pertanyaan dengan benar, dan komunikasi mereka mulai lebih terfokus.

Pada fase baseline 2 (A2), hasilnya menunjukkan rata-rata 86,3%. Data ini mencerminkan kondisi alami setelah anak menerima perlakuan atau intervensi, yang digunakan untuk menilai kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan tempat. Pada fase baseline 2 (A2), pada hari pertama, karena anak tidak menerima perlakuan atau intervensi apapun, hasilnya lebih rendah dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada hari keenam fase intervensi (B). Pada hari kedua fase baseline 2 (A2), tidak terlihat adanya peningkatan atau penurunan performa anak.

Namun, komunikasi anak telah meningkat dibandingkan sebelumnya. Anak masih cenderung sering mengulang kata yang sama, namun sudah mampu memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Pada hari ketiga pada fase baseline 2 (A2), pengetahuan anak mengenai penggunaan tempat telah meningkat, namun hasil akhir pada fase baseline 2 (A2) tidak setinggi hasil yang dicapai pada fase intervensi (B).

Berdasarkan data dan hasil penelitian dari fase baseline 1 (A1), fase intervensi (B), dan fase baseline 2 (A2), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Gambar Bergulir meningkatkan komunikasi verbal dengan meningkatkan kemampuan memahami penggunaan tempat pada target behavior. Peningkatan ini ditunjukkan dengan adanya perubahan data yang signifikan dari fase baseline 2 (A2) dibandingkan dengan fase baseline 1 (A1), dengan kecenderungan menaik yang mencolok dari fase baseline 1 (A1) ke fase baseline 2 (A2).

Media Rolling picture adalah alat bantu atau alat peraga yang berbentuk papan melingkar.

Menurut Risnawati (2016), media ini digunakan untuk membantu siswa lebih memahami konsep dan materi yang diajarkan. Pada penelitian ini, data menunjukkan adanya peningkatan yang menandakan bahwa media Rolling Picture efektif meningkatkan kemampuan mengidentifikasi dan memahami penggunaan tempat, dengan peningkatan ini didukung oleh penggunaan media tersebut.

Media ini menarik secara visual karena menyertakan gambar-gambar ruang yang menarik, dan cara penggunaannya membuat proses belajar menjadi menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, penggunaan media Rolling Picture membantu menstimulasi kemampuan bahasa reseptif karena melibatkan tiga indera: perabaan, saat anak memutar media; pendengaran, saat interaksi tanya-jawab antara anak dan peneliti; dan penglihatan, saat anak fokus pada gambar pada media.

6. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Rolling Picture dapat meningkatkan komunikasi verbal melalui pengetahuan penggunaan tempat pada anak autis. Hal ini terlihat dari persentase yang lebih tinggi pada fase baseline 2 (A2) dibandingkan dengan fase baseline 1 (A1) yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak setelah mendapatkan perlakuan atau intervensi. Salah satu target perilaku yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang penggunaan tempat mencapai hasil 41% pada fase baseline 1 (A1). Selain itu, selama fase intervensi (B), hasilnya menunjukkan rata-rata 74,5%. Pada fase baseline 2 (A2), hasilnya meningkat menjadi rata-rata 86,3%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Gambar Bergulir efektif meningkatkan kemampuan mengenal, mengidentifikasi, dan menyebutkan penggunaan tempat pada media secara akurat, yang tercermin dalam target behavior.

7. Referensi

- Anggraini, A. M., Oktamarina, L., & Hartatiana, H. (2024). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Ikhwan Seri Bandung Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk

- geometri anak usia 4-5 tahun. *PAUD Teratai*, 7(3), 1–6.
- Hildayani, R. (2010). *Penanganan anak berkelainan*. Universitas Terbuka.
- Koswara, D. (2015). *Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus autis*. Luxima.
- Mahardani, D. Y. (2016). Kemampuan komunikasi dalam berinteraksi sosial anak autis. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 5(6).
- Melinda, E. S., & Heryati, I. S. (2013). *Bina komunikasi persepsi bunyi dan irama*. Luximia.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *EDUCHILD*, 4(1).
- Parianto, P., & Marisa, S. (2022). Komunikasi verbal dan non-verbal dalam pembelajaran. *Analytica Islamica*, 11(2), 402–416.
- Yuwono, J. (2015). *Komunikasi dan bahasa anak autisme*. Untirta Press.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).