

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian yang dilakukan pada dua orang subjek diperoleh bahwa aplikasi e-wish merupakan media komunikasi yang efektif digunakan dalam peningkatan kemampuan komunikasi anak. Hasil tersebut sesuai dengan tujuan penelitian secara umum, yaitu menguji efektivitas aplikasi e-wish dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis yang diperoleh dari kondisi objektif, kajian teori dan analisis kemampuan serta kebutuhan anak. Berikut kesimpulan-kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian tentang uji efektivitas aplikasi e-wish yang dilakukan pada dua orang subjek yang mengalami autis dan memiliki hambatan dalam kemampuan komunikasi.

##### **1. Kondisi objektif anak**

Berdasarkan hasil observasi, terdapat dua orang anak autis yang mengalami hambatan komunikasi. Temuan pada hasil asesmen, aspek perkembangan sensori, kognitif, dan motorik kedua subjek tidak mengalami hambatan yang signifikan jika dibandingkan dengan anak-anak autis sebaya dalam lingkungan sekolah Purnama Asih. Namun pada aspek perkembangan bahasa dan perilaku sosial, hanya beberapa tugas-tugas perkembangan yang dapat dilakukan sedangkan sebagian besar tidak mampu dilakukan kedua subjek. Hasil analisis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa tugas-tugas perkembangan yang tidak mampu dilakukan kedua subjek umumnya berkaitan dengan proses komunikasi.

Diusia 9 tahun perkembangan bahasa subjek A masih setara anak usia dua tahun pada tahap linguistic I yaitu menggunakan satu kata, khususnya bahasa ekspresif. Kondisi tersebut dibuktikan dengan kemampuan anak dalam melakukan tugas perkembangan yang diberikan. Anak belum dapat menyebutkan kata-kata sederhana dengan jelas, belum dapat menyebutkan nama sendiri dengan jelas, anak belum mampu menjawab pertanyaan sederhana dan menggunakan kode bahasa tertentu yang sulit dipahami serta pemahaman kosakata yang minim.

Hambatan ini membuat anak mengalami kesulitan berinteraksi dengan lingkungan dan cenderung menolak berkomunikasi dengan orang lain selain guru dan keluarga. Di sekolah anak selalu duduk diam sambil melihat gambar atau mendengarkan guru bercerita dan tidak bermain bersama teman-temannya. Ketika kesulitan mengungkapkan keinginannya anak akan marah, berteriak, hingga melempar barang. Kondisi tersebut terjadi di sekolah maupun di rumah.

Subjek kedua adalah S yang saat ini berusia 11 tahun namun perkembangan bahasa anak baru memasuki tahap linguistik III yaitu pengembangan tata bahasa menggunakan dua kata dalam satu kalimat tanpa kata penghubung. Tetapi karena mengalami hambatan komunikasi, anak menyebutkan kata yang sulit dipahami oleh orang lain. Anak mengalami kesulitan menirukan kata-kata sehingga saat ini belum dapat menyebutkan kata-kata sederhana dengan tepat dan anak belum dapat menjawab pertanyaan dengan jelas. Ketika keinginannya tidak dapat dimengerti orang lain anak kelihatan bingung, kemudian diam lalu pergi. Kebiasaan anak di rumah yang lebih sering menghabiskan waktu memainkan permainan di HP menjadi salah satu penyebab minimnya kosakata yang dipahami dan dapat diucapkan anak. Hambatan komunikasi yang dialami anak membuat anak kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

## 2. Kondisi Objektif komunikasi saat ini

Hasil penelitian menunjukkan kedua subjek lebih dominan melakukan komunikasi nonverbal yaitu melalui ekspresi wajah dan sentuhan. Komunikasi verbal dilakukan anak dengan bentuk bahasa yang berbeda dari ujaran yang digunakan secara *universal* seperti menyebut warna biru dengan “kakato”, “oto” untuk obeng dan “kesekek” saat bertanya tempat tujuan. Perbedaan bentuk bahasa oleh anak membuat proses komunikasi yang dilakukan anak berlangsung satu arah yaitu dari anak ke partner komunikasi dan sebaliknya.

Pembelajaran komunikasi kedua subjek saat ini adalah dengan mengenalkan benda melalui gambar. Anak diperlihatkan gambar kemudian guru menceritakan fungsi dan hal-hal terkait benda dalam gambar. Anak

dilatih verbalnya dengan meniru ujaran yang diucapkan guru. Pada subjek A, kesulitan dalam pembelajaran terjadi saat anak hanya menginginkan gambar yang sama setiap harinya dan sulit mengarahkan anak untuk mengganti gambar dengan topik yang berbeda sehingga menyebabkan kosakata anak terbatas pada gambar yang sama. Penggunaan buku bergambar atau kartu gambar mengalami banyak hambatan seperti keterbatasan jumlah gambar, gambar baru harus dicetak terlebih dahulu dan sulit memasangkan perekat pada gambar baru. Kartu gambar yang terlalu banyak membuat anak kesulitan mencari gambar yang diinginkan. Begitu pula saat bepergian, media tidak efisien karena harus membawa banyak kartu. Selain itu kartu mudah rusak dan hilang saat anak tidak berhati-hati dalam menggunakan sehingga media kurang menarik minat anak dalam berkomunikasi.

### 3. Alternatif komunikasi anak autisme

Dibutuhkan solusi media alternatif komunikasi yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Perlu dirancang sebuah media yang efektif dan efisien, dapat menarik minat anak dalam berkomunikasi dan tahan lama sehingga tidak mudah rusak atau hilang. Menjawab permasalahan komunikasi anak, maka dirancang sebuah aplikasi dengan nama e-wish dengan menggunakan perangkat *tablet/smartphone* dengan spesifikasi android untuk memenuhi kebutuhan komunikasi anak. Sesuai namanya, aplikasi e-wish dibuat untuk membantu anak menyatakan keinginan dan meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Aplikasi e-wish dirancang dengan memperhatikan *guessability*, *learnability*, dan *generalization*. Tahapan dalam merancang aplikasi dimulai dengan merancang konsep yang sesuai, kemudian pembuatan aplikasi oleh tenaga ahli, testing, revisi aplikasi, dan diakhiri dengan uji efektivitas aplikasi kepada subjek penelitian.

### 4. Efektivitas aplikasi e-wish

Uji efektivitas penggunaan aplikasi e-wish, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi anak dalam penggunaan aplikasi e-wish. Kemampuan komunikasi kedua anak sangat rendah pada awal

penelitian yakni fase *baseline* A1. Keduanya mengalami kesulitan berkomunikasi terutama dalam memulai komunikasi dengan partner komunikasi, tidak menggunakan media apapun yang bisa membantunya sehingga grafik yang ditunjukkan pada fase *baseline* A1 menunjukkan anak tidak melakukan komunikasi. Namun kondisi tersebut berubah setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan aplikasi e-wish, terjadi peningkatan yang ditunjukkan oleh naiknya grafik kemampuan komunikasi anak. Setelah fase intervensi selesai kedua subjek mampu memulai komunikasi dengan orang lain dengan mendekati, menyentuh partner komunikasi hingga menyebut kata “bu” pada sesi ke 5 fase intervensi. Kedua subjek mampu menyampaikan keinginannya menggunakan aplikasi e-wish dan mampu menunjukkan isyarat meminta untuk mendapatkan keinginannya. Penggunaan media ini berdampak pada menurunnya perilaku tantrum anak, meningkatnya kemauan berinteraksi dengan orang lain serta terjalin komunikasi dua arah antara anak dan partner komunikasi.

## **B. Rekomendasi**

Peranan komunikasi dalam kehidupan, mengharuskan anak memiliki kemampuan dalam berkomunikasi. Anak yang memiliki hambatan komunikasi membutuhkan media alternatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Oleh karena itu untuk membantu anak berkomunikasi, direkomendasikan penggunaan aplikasi e-wish yang telah di uji efektivitasnya. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan aplikasi e-wish maka rekomendasi yang diberikan sebagai berikut.

### **1. Guru dan Orang tua**

Guru dan orang tua sebaiknya mempelajari penggunaan aplikasi e-wish sesuai buku panduan penggunaan aplikasi yang dilampirkan. Penggunaan aplikasi e-wish secara intens akan memberikan hasil maksimal oleh karena itu disarankan agar orang tua dan guru disarankan membantu agar anak konsisten menggunakan aplikasi e-wish sebagai alternatif komunikasi baik di rumah maupun di sekolah.

## 2. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai komunikasi anak khususnya yang ingin mengembangkan aplikasi e-wish sebaiknya dikembangkan pada uji efektivitas dengan menggunakan subjek yang lebih beragam sehingga media dapat digunakan pada berbagai ragam anak yang mengalami hambatan komunikasi. Pengembangan dan penggunaan aplikasi e-wish sebaiknya memperhatikan kondisi objektif anak dan kemampuan anak dalam merespon perintah atau tingkat kepatuhan anak mengingat aplikasi dimuat dalam sebuah *smartphone*.

## 3. Pihak Pengembang Aplikasi Android

Bagi pihak yang ingin mengembangkan aplikasi e-wish sebaiknya dapat membuat desain yang lebih menarik dengan sistem penggunaan yang lebih mudah dan ringan terutama dalam fitur tambahkan gambar. Aplikasi dapat ditambahkan petunjuk penggunaan yang tampil saat awal penggunaan sehingga memudahkan pengguna aplikasi e-wish.