

BAB V

KESIMPULAN, TEMUAN PENTING, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis temuan dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut kondisi objektif kemampuan komunikasi anak autisme di lapangan masih terbatas pada kemampuan komunikasi reseptif. Dimana banyak anak autisme yang masih memiliki hambatan dalam berkomunikasi secara verbal sehingga berdampak pada kualitas komunikasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Antara anak autisme dan lawan bicara seringkali terjadi *missed perception* dikarenakan tidak semua yang diungkapkan oleh anak autisme dipahami baik oleh sekitar, begitupun sebaliknya. Selain itu penggunaan media ajar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autisme sudah baik, hanya saja masih perlu dilakukan inovasi-inovasi agar kemampuan komunikasi anak autisme semakin optimal.

Rancangan desain pengembangan teknologi asistif untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak autisme yaitu bernama aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR), suatu aplikasi untuk smartphone berbasis Android yang ditujukan untuk membantu mengoptimalkan kemampuan komunikasi verbal anak autisme. Berdasarkan dari hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dapat digunakan dan diujicobakan kepada subjek. Setelah dilakukan uji coba pada subjek dengan menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR), ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase atau *mean level* dari masing-masing subjek dari fase *baseline-1* (A1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A2) yaitu 33%, 78,76%, dan 76,15 % untuk subjek ke 1. Fase *baseline-1* (A1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A2) yaitu 33%, 79,03%, dan 78,52% untuk subjek ke 2 dan fase *baseline-1* (A1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A2) yaitu 33%, 77,32%, dan 78,52% untuk

subjek ke 3. Persentase di fase A1 pada ketiga subjek tersebut menjelaskan kemampuan awal anak mengenai kemampuan komunikasi verbal yang belum terlihat, kemudian di fase B kemampuan komunikasi anak meningkat signifikan dengan pemberian perlakuan (Intervensi) menggunakan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dan di fase A2 merupakan evaluasi dari penggunaan aplikasi menunjukkan kemampuan anak setelah diberikan intervensi meningkat dibandingkan sebelum menggunakan aplikasi

Selain itu perubahan data pada fase *baseline-1* (A1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A2) memiliki data yang stabil. Perubahan level data untuk ketiga subjek pada analisis antar kondisi pada fase intervensi (B) ke *baseline-1* (A1) meningkat sebesar 33 poin. Sedangkan pada fase *baseline-2* (A2) ke intervensi (B) mengalami peningkatan sebesar (-22) poin. Pada fase *baseline-2* (A2) data yang diperoleh lebih rendah daripada fase intervensi (B), sedangkan data pada fase *baseline-2* (A2) lebih tinggi daripada *baseline-1* (A1) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari pemberian intervensi. Selain itu, data *overlap* pada fase intervensi ke *baseline-1* (B/A1) dan fase *baseline-2* ke intervensi (A2/B) memiliki persentase *overlap* sebesar 0%. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat menjawab hipotesis bahwa dengan penerapan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dapat meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak autisme di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Art Therapy Center Widyatama.

5.2 Temuan-temuan penting

Adapun temuan penelitian yang menarik selama proses perlakuan atau intervensi dengan menggunakan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR), yaitu dengan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) guru dapat memperkuat perintah untuk menirukan kembali visual dan audio yang keluar dari aplikasi ini dan respon anak mau mengikuti dengan cara menirukan audio yang keluar dari aplikasi tersebut. Hal ini dirasa menjadi dampak adanya peningkatan komunikasi verbal diikuti artikulasi dan intensitas latihan membaca kata dengan menggunakan reposisi bunyi. Dalam penelitian yang melibatkan anak autisme, menemukan bahwa

kebutuhan komunikasi anak secara verbal serta kejelasan dalam berucap atau artikulasi, dan adanya fokus yang cukup lama, semuanya merupakan prediktor yang signifikan untuk dapat menstimulus anak dalam berkomunikasi secara verbal. Selain itu aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini dirasa mampu memudahkan anak dalam konsentrasi cukup lama, adanya komunikasi dua arah serta dapat mengikuti instruksi guru, jika di bandingkan hanya dengan mengajaknya berkomunikasi guru bertanya atau guru memainkan gitar, menggambar sebagai pintu untuk berkomunikasi dengan anak autisme. Dengan menggunakan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR), anak lebih terarah dalam belajar berkomunikasi verbal, karena menggunakan tampilan animasi dan bunyi perangkat lunak dalam aplikasi di android yang menarik perhatian dari anak. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) android lebih memudahkan dalam belajar. Penerapan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada anak autisme yang telah diujicobakan belum secara penuh dapat digeneralisasikan, saat ini jumlah subjek masih terbatas pada tiga subjek hal ini dikarenakan keterbatasan dalam mendapatkan subjek dan penerapan aplikasi dalam masa pandemi. Keterbatasan dalam pengambilan data dan penerapan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) menjadi tantangan tersendiri untuk bisa membangun kerjasama dengan orang tua dan juga pihak lembaga. Hasil data penerapan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak autisme yang diperoleh saat ini diharapkan dapat dijadikan referensi pengembangan aplikasi berikutnya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak autisme secara lebih luas lagi dikemudian waktu dan kesempatan.

5.3 Implikasi

Pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi

verbal anak autisme. Fakta-fakta ini dapat dilihat sebagai berikut:

a. Implikasi pengembangan aplikasi bagi Pendidikan

Pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dalam penelitian ini memberikan dampak yang baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam aspek pendidikan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang berkembang saat ini tidak hanya terpaku pada media pembelajaran yang bersifat konvensional namun juga *low and high technology* yang dapat diadaptasikan dari kebutuhan pembelajaran anak. Maka perlu kiranya menganalisis bagaimana potensi, kelemahan dan kebutuhan pembelajaran anak, sehingga dapat ditentukan program, metode dan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak. Seperti aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) yang dikembangkan oleh peneliti ini berasal dari hasil analisis terhadap profil kebutuhan anak, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat aplikasi yang merupakan teknologi alat bantu bagi anak autisme juga menjadi media komunikasi alternative bagi anak autisme yang memiliki hambatan dalam komunikasi. Dari hasil penelitian ini dapat terlihat bahwa pengembangan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini diperlukan dengan mengedepankan prinsip-prinsip sebagai berikut: nilai kebermanfaat alat, nilai keberfungsian yang disesuaikan dengan kebutuhan anak autisme, nilai ekonomis, dan nilai ergonomis.

b. Implikasi pengembangan aplikasi bagi pembelajaran anak

Dengan menggunakan Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) melalui teknik reposisi bunyi dan gambar animasi bergerak, dapat dengan mudah melatih kata anak autisme, dan menstimulus anak untuk merespon lawan bicara yang mengajak berkomunikasi. Implikasi dalam pembelajaran: penggunaan media aplikasi yang bersifat audio visual dapat mempermudah pemahaman materi dengan cara mengikuti instruksi yang ada pada aplikasi. Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) yang dirancang bertujuan

untuk membantu mengoptimalkan kemampuan komunikasi verbal anak autisme. Tidak hanya dari subjek tetapi juga dari pengajar dan orang tua subjek. Hal tersebut membuktikan bahwa aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) dapat menjadi media komunikasi alternative bagi anak autisme. Penggunaan aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) jika dilakukan terus menerus akan membuat keterampilan komunikasi anak autisme menjadi lebih baik, lebih banyak kosakata yang dikuasai dan membuat kualitas komunikasi dengan lingkungan sekitar lebih baik. *Prototype* dari aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) mendapatkan respon yang sangat positif dari pengguna. Sehingga perlu urun rembuk ide dari pengajar untuk menciptakan berbagai terobosan baru yang dapat mengoptimalkan kemampuan anak dalam pembelajaran.

5.4 Rekomendasi

a. Pengguna Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR)

Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini merupakan terobosan baru yang bersifat animasi dimana aplikasi ini menampilkan objek yang dapat bergerak sehingga dapat meningkatkan atensi anak autisme untuk focus terhadap layar dan instruksi di layar. Dengan cara ini diharapkan kemampuan komunikasi anak autisme menjadi lebih optimal. Perlu adanya koordinasi antara pihak keluarga dan sekolah untuk menentukan dan menemukan media belajar yang dapat mengoptimalkan potensi anak. Dengan adanya aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini, diharapkan orang tua dan pengajar dapat menyebarkan media ini sehingga dapat dipergunakan di lingkungan yang lebih luas lagi.

b. Peneliti Selanjutnya

- a) Aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) ini telah diujicobakan secara terbatas. Kiranya perlu dilakukan uji coba secara luas agar dapat mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi ini secara menyeluruh
- b) Berdasarkan hasil temuan penelitian, pengembangan teknologi asistif aplikasi Scan Visual Auditori Reseptif (SVAR) untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi anak autisme harus terus dilakukan sehingga aplikasi ini bisa digunakan tidak hanya dikhususkan bagi anak autisme saja, namun juga anak dengan kebutuhan khusus lainnya yang masih dapat mengoptimalkan kemampuan visual dan auditori tentunya dengan tambahan konten materi yang lebih beragam.