

PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM PENINGKATAN BAHASA EKSPRESIF PADA SISWA AUTIS DI SKH BOUGENVILLE KOTA TANGERANG SELATAN

Zerlinda Lutfianti¹, Neti Asmiati², Toni Yudha Pratama³

Jurusan Pendidikan Khusus, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Corresponding e-mail: 1zerlinda56@gmail.com, 2neti.asmiati@untirta.ac.id, 3toniyudha@untirta.ac.id

Copyright © 2025 The Author



This is an open access article

Under the Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International License

DOI: 10.53866/jimi.v5i1.591

Abstract

The purpose of this study is to provide improvements in expressive language through the use of interactive media with the help of animated videos for autistic students at SKh Bougenville, South Tangerang City. The type of research applied is experimental research with the form of Single Subject Research with an A1-B-A2 design which is included in quantitative research. The problem in this study is the low expressive language ability of autistic individuals. One of the causes is the lack of development and variation of learning media that focuses on expressive language. The subjects in this study were autistic individuals in grade 2 of junior high school at SKh Bougenville, South Tangerang City, namely TC. The target behavior (dependent variable) in this study is expressive language ability, while the free variable (independent variable) is interactive media based on animated videos. From the research produced, it is proven that the application of interactive media assisted by animated videos can improve expressive language skills in autistic students at SKh Bougenville. The mean level of the A1 baseline phase at TC was 40%. The mean level obtained in the intervention phase was 89%, while the A2 baseline obtained was 78%. The resulting research shows that the intervention phase shows a higher percentage compared to the baseline A1 phase. The baseline A2 phase also obtained a higher percentage when compared to the baseline A1 phase. Therefore, the conclusion of the research conducted is that the application of interactive media based on animated videos provides an increase in expressive language skills for autistic individuals at SKh Bougenville, South Tangerang City.

Keywords: *Animated Video-based Interactive Media, Autistic Students, Expressive Language Skills.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat memberi peningkatan pada bahasa ekspresif melalui penggunaan media interaktif dengan bantuan video animasi pada siswa autis di SKh Bougenville Kota Tangerang Selatan. Jenis penelitian yang diterapkan yakni penelitian eksperimen berbentuk *Single Subject Research* yang berdesain A1-B-A2 yang termasuk pada penelitian kuantitatif. Permasalahan pada studi ini ialah kemampuan berbahasa ekspresif yang masih rendah terhadap individu autis. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya pengembangan dan variasi media pembelajaran yang berfokus untuk bahasa ekspresif. Subjek pada penelitian ini ialah individu autis kelas 2 SMP di SKh Bougenville Kota Tangerang Selatan, yaitu TC. *Target behavior* (variabel dependen) pada studi ini yaitu kemampuan berbahasa ekspresif, sedangkan variabel bebas (variabel

independen) yaitu media interaktif berbasis video animasi. Dari penelitian yang dihasilkan, terbukti bahwa penerapan media interaktif berbantuan video animasi mampu meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif pada siswa autis di SKh Bougenville. *Mean level* fase *baseline A₁* pada TC sebesar 40%. *Mean level* yang diperoleh dalam fase intervensi yakni 89%, sementara *baseline A₂* yang didapatkan yakni 78%. Penelitian yang dihasilkan menunjukkan bahwa pada fase intervensi menunjukkan persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan fase *baseline A₁*. Adapun fase *baseline A₂* juga memperoleh persentase yang lebih tinggi apabila disandingkan dengan fase *baseline A₁*. Demikian, simpulan dari penelitian yang dilaksanakan yaitu penerapan media interaktif berbasis video animasi memberikan peningkatan terhadap kemampuan bahasa ekspresif terhadap individu autis di SKh Bougenville Kota Tangerang Selatan.

Kata Kunci: Kemampuan Bahasa Ekspresif, Media Interaktif berbasis Video Animasi, Siswa Autis.

1. Pendahuluan

Bahasa termasuk sarana interaksi yang digunakan dalam kehidupan nyata yang berupa suara, simbol, dan/atau isyarat (Arnianti, 2019: 141). Bahasa mempunyai kedudukan fundamental pada pengembangan kognitif, sosial, dan emosional dari individu, yang akan bergantung pada kemampuan menerima, memahami, dan mengutarakan keinginan atau kebutuhannya di lingkungan sekitar. Mengingat kedudukan bahasa yang tergolong penting pada kehidupan nyata, sehingga bahasa dianggap sebagai bentuk potensi yang harus ditingkatkan dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Individu akan melihat orang-orang berbicara, dimana telinga mendengar suatu kata, dan mata melihat gerakan bibir. Kemampuan dari indra tersebut ditransfer ke saraf pusat yang menjadi titik utama kemampuan kognitif yaitu individu memahami bahasa dan mengungkapkan pendapat/pandangan melalui bahasa. Bahasa diharapkan membantu individu dalam mengenal identitas diri, mengutarakan gagasan, ide, pikiran, perasaan, dan berpartisipasi dalam masyarakat.

Individu akan mempelajari bahasa, meskipun rumit dalam memperolehnya (Maha & Harahap, 2020: 157). Individu pada umumnya, memperoleh dan mempelajari bahasa sangatlah mudah, namun tidak bagi sebagian individu lainnya yang mengalami hambatan dalam kemampuan berbahasa (Hikmawati *et al.*, 2018: 1). Kemampuan berbahasa meliputi kemampuan menangkap simbol, mengutarakan suatu kalimat, memahami dan cakap berbahasa pasif dan aktif, serta terstruktur dan tepat dalam menggunakan kata-kata (Kania & Damri, 2019: 83). Bahasa dijadikan sebagai alat ekspresi dan menilai maksud yang rumit saat individu menyampaikan gagasan dengan individu lainnya, sehingga bahasa menjadi penghubung antar individu untuk menuturkan apa yang ingin disampaikan. Bahasa digolongkan ke dalam dua aspek, yakni bahasa reseptif dan bahasa ekspresif, sementara individu sering mengalami hambatan pada bahasa ekspresif. Bahasa ekspresif merupakan bahasa yang diekspresikan oleh individu, dalam menyampaikan pikiran atau pendapat, bertanya, atau menjawab sebuah pertanyaan (Kania & Damri, 2019: 83).

Bahasa dapat diekspresikan dalam bentuk vokal, huruf, petunjuk, simbol, maupun gerak tubuh, sehingga kemampuan bahasa ekspresif sangat penting karena individu dapat menyampaikan sesuatu atau membutuhkan bantuan orang lain dan secara mudah dapat mengerti kebutuhan dan keinginannya. Individu yang mengalami hambatan dalam bahasa ekspresif, akan sulit untuk mengekspresikan diri dan terbatas ketika berbicara. Individu yang terhambat pada bahasa ekspresif salah satunya adalah anak autis. Autisme merupakan suatu kondisi perkembangan neurologis yang dimulai sejak usia dini, bahkan sebelum anak berusia tiga tahun. Kondisi ini ditandai dengan adanya keterbatasan dalam fungsi-fungsi otak yang mengatur hubungan sosial, komunikasi, serta emosi. Akibatnya, individu dengan autisme cenderung lebih menyendiri dan memiliki dunia yang berbeda dengan orang lain (Lestari, 2020: 100). Sependapat dengan Sidik (2018: 2) bahwa individu dengan autis merupakan hambatan pervasif yang menyebabkan individu mengalami gangguan dalam perilaku, interaksi sosial, dan komunikasi.

Edyyul *et al.* (2024: 623) berpendapat bahwa individu autis mengalami keterbatasan dalam berkomunikasi dan berinteraksi yang mengakibatkan pada minimnya aktivitas sosial dengan orang lain, tindakan non-verbal yang tidak seperti pada umumnya (mimik muka, kontak mata, perawakan serta gerakan tubuh), kesulitan dan/atau ketidaktertarikan dalam membangun hubungan dengan orang lain, dan kurangnya spontanitas untuk memberikan perasaan senang, gembira, suatu keinginan, atau pencapaian

dengan individu lainnya, dan hambatan berbahasa. Individu autisme yang mengalami hambatan dalam komunikasi salah satunya dipengaruhi terhadap kemampuan berbahasanya sehingga individu mengalami ketidaktertarikan pada interaksi sosial, perilaku yang senang menyendiri, dan menarik diri dari lingkungan. Bentuk pengajaran bahasa ekspresif bagi anak autis diharapkan sangat berdampak terhadap potensi yang dapat dikembangkan untuk berkomunikasi.

Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan di Sekolah Khusus Bougenville Kota Tangerang Selatan, ditemukan persoalan pada salah satu peserta didik berinisial TC berusia 14 tahun yang berkekhususan autisme bahwa kemampuan berbahasa ekspresif masih rendah. Hal ini ditandai oleh penguasaan kosakata yang dimiliki individu masih sedikit. Penguasaan kosakata merupakan proses penting untuk mencapai penguasaan bahasa, individu yang memiliki kosakata yang banyak akan menguasai banyak pula ide/kata/keinginan/gagasan. Hal ini sesuai dengan Nurwita *et al.* (2023: 118) bahwa mengembangkan kosakata menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan proses komunikasi.

Individu masih belum mampu mengontrol emosi, yang ditandai dengan kecepatan cara berbicara pada tiga suku kata. Pentingnya menyampaikan informasi/suatu hal dengan intonasi, bunyi huruf, dan artikulasi yang mudah dipahami oleh lawan bicara. Artikulasi yang baik dapat memperjelas bicara dari individu sehingga orang lain akan mudah menerima apa yang diucapkannya. Dikemukakan oleh Andari & Efendi (2023: 1378) bahwa artikulasi menjadi faktor krusial dalam suatu komunikasi verbal dari individu agar orang lain dapat memahami dan mengerti.

Individu autisme memiliki permasalahan salah satunya pada perilaku (American Psychiatric Association, 2013: 50). Senang melakukan perilaku yang tidak terkoordinasi (berjalan mondar-mandir), sering mengucapkan bahasa aneh dan berulang, serta sulit berkonsentrasi. Permasalahan tersebut menyebabkan gangguan dalam keterampilan menyimak/mendengarkan, sehingga untuk menangkap suatu informasi dari pembelajaran perlu diatasi menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian individu.

Kurangnya media pembelajaran untuk mengajar bahasa pada individu autisme. Guru lebih cenderung menggunakan buku dan papan tulis. Media pembelajaran berperan penting untuk mengefektifkan pembelajaran agar suatu informasi/materi dapat tersampaikan dengan menyenangkan dan menarik (Nengrum & Arif, 2020: 3). Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang beragam dan mempunyai keunggulan serta kelemahan tersendiri, sehingga dalam menggunakan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari informasi yang ingin disampaikan dari pembelajaran (Purnaningsih, 2017: 35).

Berdasarkan permasalahan secara khusus kemampuan berbahasa subjek TC ditemukan bahwa: (1) TC mampu menyebutkan beberapa kata benda, seperti: *door, train, pencil, leaf, red, yellow, blue*, bola, baju, lemari, *whiteboard*, dan *window*, serta ketika ditunjuk benda yaitu “Kertas” subjek terdiam disebabkan kurang mengetahui nama benda tersebut. Subjek senang mengamuk dan menyakiti diri sendiri, jika dilarang atau tidak diberikan keinginannya, juga ketika dijahili oleh temannya disebabkan kurang mampu menyebutkan bahasa, (2) ketika diminta untuk meniru ucapan dengan tiga suku kata seperti “Adalah” maka diucapkannya dengan sangat cepat yaitu “Alalah”, dan (3) ketika diminta untuk mendengarkan ucapan dari guru, subjek hanya bertahan kurang lebih 5 menit mendengarkan lalu melakukan perilaku tidak terkoordinasi dan mengucapkan bahasa aneh.

Melihat tahap perkembangan bahasa, yang dikemukakan oleh Santrock (2010: 75) bahwa kemampuan berbahasa TC berada pada usia 12-18 bulan, dimana individu mampu melafalkan kata secara benar dan mengerti kurang lebih 50 kosakata/lebih lanjut tahapan perkembangan bahasa lainnya dikemukakan oleh Hasim (2019: 198), dimana perkembangan bahasa pada subjek berada di tahap satu kata (usia 12-18 bulan), yaitu individu dapat mempelajari satu kata dengan merangkap satu atau beberapa kalimat yang disebut juga tahap holofrasis, seperti *ma, pa, mam*, dan kata lain dari benda serta orang disekitarnya.

Berdasarkan pemaparan kondisi subjek di atas, individu hanya mengenal beberapa kata benda yang sering diucapkan dan ditemukan, serta tahapan penguasaan kosakata subjek masih berada di usia 12-18 bulan. Tahapan lain dari perkembangan bahasa diantaranya: mengembangkan keterampilan mendengar; meningkatkan kosakata terkait dengan lingkungan sekitar dan kondisi fisik pada individu;

mengembangkan ekspresi lisan melalui bercakap-cakap, bercerita, membaca gambar, dan kreatif dalam mengekspresikan diri; mengembangkan kesiapan diri; dan meningkatkan keterampilan menulis. Tahapan berbahasa pada individu masih berada pada tahap mendengarkan, sehingga tahapan selanjutnya yang perlu dicapai adalah meningkatkan kosakata terkait dengan lingkungan sekitar dan kondisi fisik pada individu. Fokus dalam meningkatkan kosakata pada individu adalah dengan menyebutkan kata benda (yang dipakai oleh seorang siswa dan dua suku kata) di lingkungan sekolah.

Salah satu solusi dalam memperbaiki bahasa ekspresif yakni dengan media interaktif berbasis video animasi yang berfokus menyebutkan kata benda yang berada di lingkungan sekolah. Peneliti berharap mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan bahasa ekspresif dari individu. Media berperan penting sebagai perantara atau jembatan dalam menyampaikan materi dan keberhasilan dalam kegiatan belajar, seperti media interaktif (Anggraeni *et al.*, 2021: 5315). Media interaktif merupakan perangkat pembelajaran yang dirancang untuk memperkaya dan memperjelas proses belajar mengajar melalui interaksi aktif antara pengguna dan materi pembelajaran yang berbentuk teks, grafis, audio, animasi untuk mengilustrasikan suatu konsep, salah satunya adalah media video animasi.

Media video animasi merupakan sarana yang menyajikan informasi secara visual dan auditorial melalui serangkaian gambar bergerak yang menciptakan ilusi gerakan, sehingga memberikan pengalaman yang lebih hidup dan menarik. Dikemukakan oleh Sari & Yatri (2023: 160) bahwa penggunaan media video animasi menjadi salah satu sarana yang diaplikasikan dalam mendorong antusias belajar. Demikian, proses belajar melalui media ini diharapkan dapat berlangsung secara menarik, meningkatkan antusias, serta memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta memberikan suasana kelas lebih interaktif. Pembelajaran juga diharapkan dapat tercipta dengan menyenangkan dikarenakan tampilan yang disuguhkan dari animasi, yang akan memberikan rangsangan secara visual dan auditori, unsur-unsur yang diberikan meliputi video teks, grafis, audio, dan interaktif. Pemanfaatan pembuatan media interaktif berbasis video animasi yang diterapkan pada studi ini yaitu melalui aplikasi canva, disebabkan aplikasi ini mempunyai beragam jenis desain yang dapat dipilih sesuai keinginan. Tanjung & Faiza (2019: 80) berpendapat bahwa aplikasi canva diaplikasikan pada kegiatan belajar bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, melatih imajinasi, serta meminimalisir durasi perancangan sarana belajar. Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Interaktif berbasis Video Animasi dalam Peningkatan Bahasa Ekspresif pada Siswa Autis di SKh Bougenville Kota Tangerang Selatan”.

2. Metode Penelitian

2.1. Subjek, Waktu, dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen berbentuk *Single Subject Research* yang termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data-data dari hasil intervensi yang dilakukan dalam meningkatkan bahasa ekspresif pada siswa autis di SKh Bougenville. Subjek dalam penelitian ini berinisial TC berusia 14 tahun. Tempat dilaksanakannya penelitian ialah di SKh Bougenville yang beralamat di Graha Raya Bintaro Jaya, Jalan Pondok Jagung Blok M1 No. 19, Paku Jaya, Kecamatan Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, 15324.

2.2. Data Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah tes berupa instrumen asesmen. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menyebutkan kata benda (dipakai oleh seorang siswa dan dua suku kata) di lingkungan sekolah, yang dilakukan pada kondisi *baseline* (A_1), saat intervensi (B), dan pada kondisi *baseline* (A_2), dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Tes dilakukan secara berkala dan dilakukan penilaian terhadap kemampuan siswa, dengan kriteria penskoran yang berada pada rentang 1-3.

2.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif yang dilakukan yaitu untuk memberikan tampilan dari hasil perolehan data secara jelas dan

mendeskripsikannya untuk mengetahui peningkatan dari intervensi menggunakan media interaktif berbasis video animasi terhadap *target behavior* (kemampuan bahasa ekspresif siswa autisme).

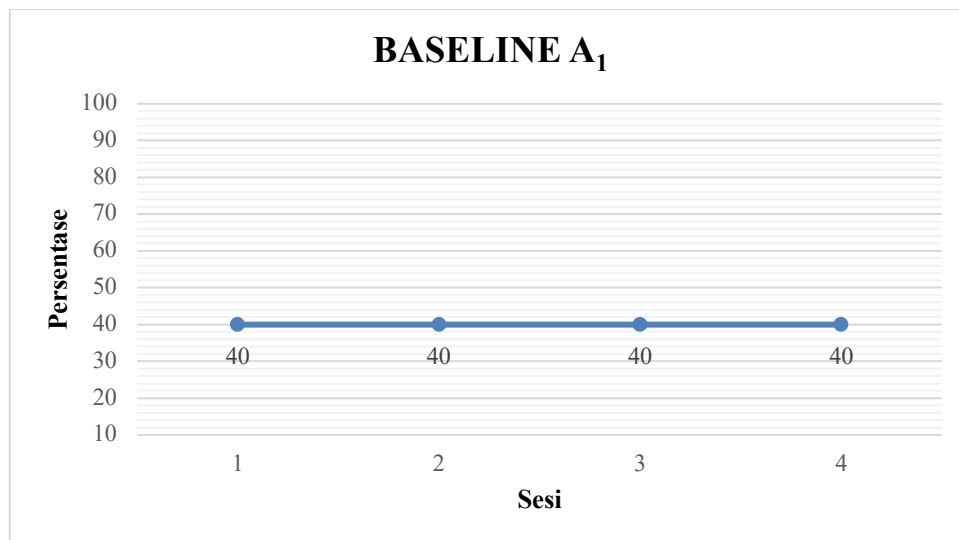
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SKh Bougenville dapat dideskripsikan secara rinci mengenai hasil penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam peningkatan bahasa ekspresif anak autisme. Penelitian dilakukan sebanyak 16 sesi yang terdiri dari 4 sesi pada *baseline A₁*, 8 sesi pada intervensi, dan 4 sesi pada *baseline A₂*.

a) *Baseline A₁*

Pada *baseline A₁* merupakan tahap untuk melihat situasi pertama dari subjek dalam keterampilan bahasa ekspresif, dengan cara subjek menyebutkan nama benda dari gambar yang ditunjukkan oleh peneliti. Pada fase ini, dilakukan 4 sesi pertemuan. Berikut adalah perolehan yang dihasilkan dari *baseline A₁* yang disajikan berbentuk grafik.

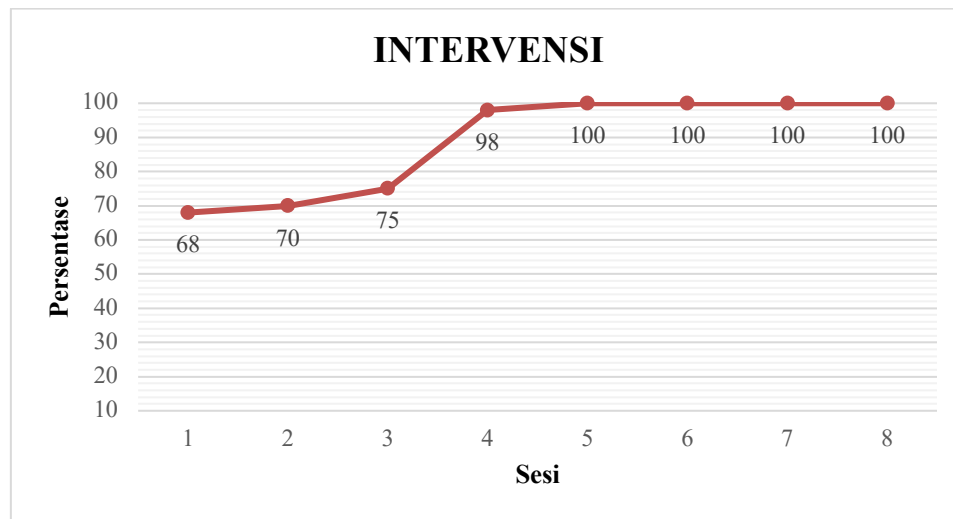


Grafik 4.1 Hasil Penelitian *Baseline A₁*

Subjek mampu menyebutkan nama gambar benda sebanyak 2 dari 20 gambar secara konsisten dari sesi pertama sampai keempat dan diperoleh persentase sebanyak 40%. Subjek belum mampu menyebutkan nama gambar benda sebanyak 18 dari 20 gambar. Grafik 4.1 menunjukkan perolehan hasil skor yang mendatar (tidak ada perubahan) dengan nilai 40%.

b) Intervensi

Pada fase ini, peneliti menggunakan media interaktif berbasis video animasi sebagai bentuk *treatment* atau intervensi untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dari kondisi awal subjek. Intervensi dilakukan sebanyak 8 sesi pertemuan. Hasil perolehan skor pada fase intervensi dapat dilihat dalam bentuk grafik berikut ini:

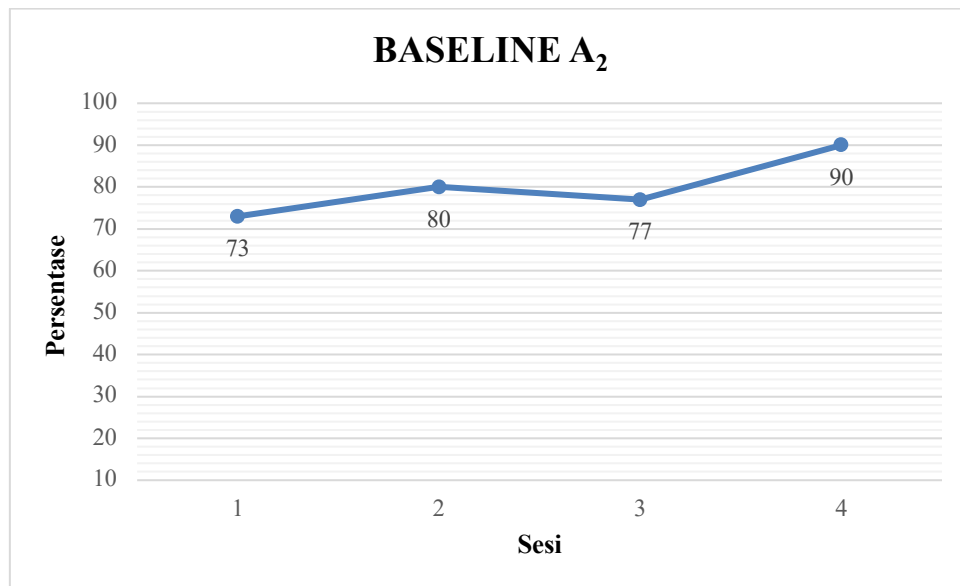


Grafik 4. 2 Hasil Penelitian Intervensi

Berdasarkan grafik 4.2 hasil intervensi yang diberikan selama 8 sesi pertemuan menunjukkan hasil yang positif, dimana perolehan skor mengalami peningkatan yang signifikan. Pada sesi 1 dan 2, TC mampu menyebutkan 9 dari 20 nama gambar benda dan pada sesi 5 hingga sesi 8, mampu menyebutkan seluruh nama gambar benda secara mandiri. Demikian, intervensi yang dilakukan menggunakan media interaktif berbasis video animasi efektif dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada TC.

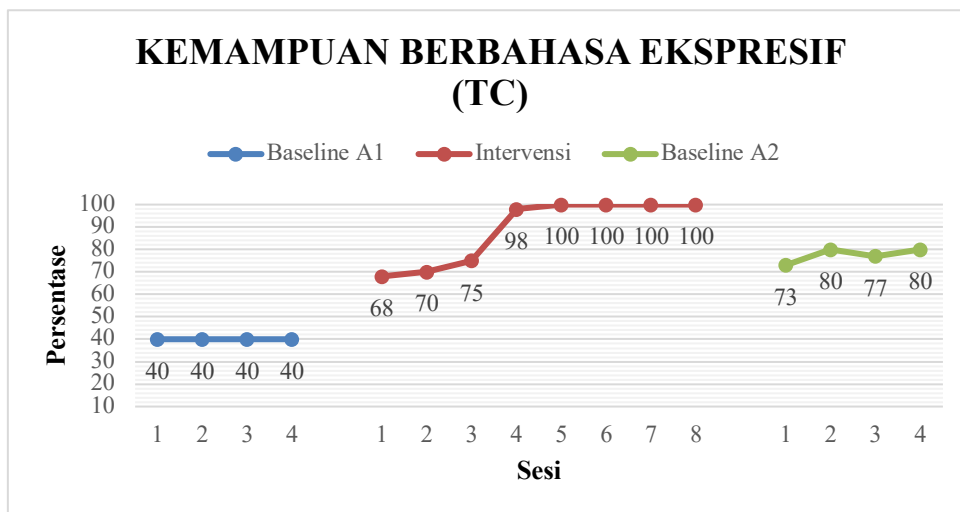
c) *Baseline A₂*

Fase ini merupakan tahap setelah diberikan *treatment* menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada subjek. Subjek akan diinstruksikan untuk menyebutkan nama gambar benda tanpa penggunaan media. Pada fase ini dilakukan 4 sesi pertemuan. Berdasarkan data yang diperoleh pada fase *baseline A₂*, dapat disimpulkan bahwa skor pada fase *baseline A₂* mengalami penurunan jika dibandingkan dengan fase intervensi, namun jika dibandingkan dengan fase *baseline A₁* mengalami peningkatan.



Grafik 4.3 Hasil Penelitian Baseline A₂

Sesuai dengan perolehan data pada tahap *baseline A₁*, tahap intervensi, dan tahap *baseline A₂* kemudian digabungkan menjadi sebuah grafik, untuk menunjukkan perubahan dari pelaksanaan eksperimen dari sebelum pemberian intervensi, ketika intervensi diberikan, serta setelah pemberian intervensi, yaitu sebagai berikut:



Grafik 4.4 Hasil Kemampuan Berbahasa Ekspresif Fase A₁-B-A₂







Dilihat berdasarkan grafik 4.4 hasil kemampuan berbahasa ekspresif yang dilakukan dari *baseline A₁*, intervensi, dan *baseline A₂* terdapat peningkatan di fase intervensi (saat perlakuan diberikan melalui penerapan media interaktif berbasis video animasi), dimana kondisi awal subjek mengalami hasil yang mendatar (tidak mengalami kenaikan). Hal ini dijadikan keputusan oleh peneliti dari perolehan nilai yang didapat oleh subjek di fase *baseline A₁* (tidak mengalami kenaikan/hasil yang mendatar) untuk dilanjutkan dengan pemberian perlakuan/*treatment* menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Pemberian perlakuan ini mempunyai dampak

yang positif terhadap keterampilan dalam berbahasa ekspresif pada subjek, yang terlihat pada grafik yang meningkat.

Perubahan terjadi kembali setelah pengajaran tanpa penggunaan media interaktif berbasis video animasi, yang dilakukan pada fase *baseline A₂*. Perolehan skor yang didapat tidak melebihi fase intervensi, namun mengalami peningkatan dibandingkan dengan fase *baseline A₁*.

d) Hasil Analisis dalam Kondisi

Berikut ini hasil rangkuman analisis data dalam kondisi terhadap *target behavior* (kemampuan berbahasa ekspresif) pada subjek berinisial TC:

Perbandingan Kondisi	<i>Baseline A₁</i>	Intervensi	<i>Baseline A₂</i>
Panjang kondisi	4	8	4
Kecenderungan arah	 Mendatar	 Menaik	 Mendatar
Tingkat stabilitas dan rentang	3,6 (24 × 15%)	9 (60 × 15%)	7,2 (48 × 15%)
Kecenderungan stabilitas	Stabil	Variabel	Stabil
Tingkat perubahan	0 (40 – 40) (=)	32 (100 – 68) (+)	7 (80 – 73) (+)
Jejak data	 Mendatar	 Menaik	 Mendatar

Tabel 4.19 merupakan rangkuman yang dihasilkan melalui analisis dalam kondisi berupa panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas dan rentang, kecenderungan stabilitas, tingkat perubahan, dan jejak data. Panjang kondisi merupakan lamanya waktu dalam penelitian yang dilakukan sebanyak 4 pertemuan pada fase *baseline A₁*, 8 pertemuan pada fase intervensi, dan 4 pertemuan pada fase *baseline A₂*.


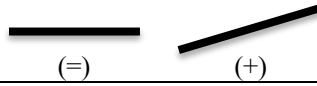
Kecenderungan arah yang diperlihatkan di fase *baseline A₁* yaitu arah mendatar. Hal ini didapatkan dari perolehan skor yang mendatar yaitu 40% dari sesi 1 hingga sesi 4. Pada fase intervensi menunjukkan arah menaik, yang didapatkan dari perolehan skor yang menaik pada setiap sesinya dan mendapatkan skor stabil pada sesi 5 sampai sesi 8. Fase intervensi dilakukan untuk memberikan peningkatan pada kemampuan awal bahasa ekspresif subjek, melalui penerapan media interaktif berbasis video animasi. Sementara dalam kondisi awal *A₂* kecenderungan arah memperlihatkan arah mendatar.

Tingkat stabilitas dan rentang menjelaskan tingkat kestabilan data yang diperoleh pada setiap fasenya. Hal ini diperoleh berdasarkan perhitungan skor tertinggi dari setiap fase dikali 15%. Fase *baseline A₁* diperoleh nilai 3,6, fase intervensi memperoleh nilai 9, dan fase *baseline A₂* memperoleh nilai 7,2. Tingkat perubahan merupakan besarnya transformasi yang ada pada setiap data untuk seluruh fase, melalui perhitungan perbedaan diantara data pertama dengan data terakhir. Tanda (=) menunjukkan tidak adanya perubahan, tanda (+) menunjukkan data menaik, dan tanda (-) menunjukkan data menurun. Fase *baseline A₁* menunjukkan tanda (=), disebabkan nilai yang diperoleh sebesar 0, fase intervensi menunjukkan tanda (+) dengan nilai 32, dan fase *baseline A₂* menunjukkan tanda (+) dengan nilai 7.

Jejak data pada fase *baseline* A₁ memperlihatkan arah mendatar. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil skor yang tidak menunjukkan perubahan sebesar 40% dari sesi 1 sampai sesi 4. Fase intervensi menunjukkan arah menaik, yang diperlihatkan sesuai dengan perolehan skor dari subjek dan pemberian *treatment* melalui media interaktif berbasis video animasi yang menginstruksikan subjek untuk menyebutkan nama benda (yang dipakai di sekolah dan dua suku kata) di lingkungan sekolah. Sementara dalam kondisi awal A₂ memperlihatkan arah mendatar, namun nilai yang dihasilkan melebihi perolehan nilai dalam kondisi awal A₁.

e) Hasil Analisis antar Kondisi

Berikut merupakan rangkuman yang dihasilkan dari analisis data antar kondisi terhadap *target behavior* (kemampuan berbahasa ekspresif) pada subjek berinisial TC:

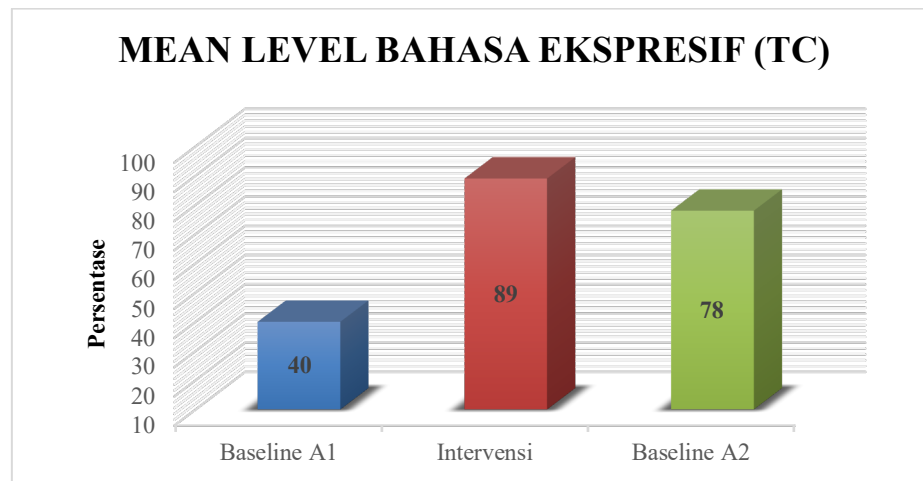
Perbandingan Kondisi	B/A ₁	A ₂ /B
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
Perubahan stabilitas	Variabel ke stabil	Stabil ke variabel
Perubahan level data	+28% 68% - 40%	-12% 68% - 80%
Data yang tumpang tindih	0% 0÷8×100%	25% 1÷4×100%

Tabel 4.20 merupakan rangkuman hasil analisis antar kondisi yang meliputi perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level data, dan data yang tumpang tindih. Pada kondisi intervensi bila disandingkan dengan kondisi *baseline* A₁, arah kecenderungannya memperlihatkan peningkatan dan mendatar, sementara untuk kondisi *baseline* A₂ dibandingkan dengan kondisi intervensi, arah kecenderungannya terlihat mendatar dan mengalami peningkatan. Kondisi ini mengartikan bahwa fase intervensi berkontribusi pada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif subjek.

Hasil perbandingan antara fase intervensi dengan fase *baseline* A₁ dan A₂ memperlihatkan terjadi perubahan pola. Pada fase A₁, terjadi kecenderungan penurunan variabilitas data menuju kondisi yang lebih stabil. Sebaliknya, pada fase A₂, terjadi peningkatan variabilitas data setelah diberikan intervensi. Kondisi awal A₁ yang memperlihatkan arah mendatar diberlakukan intervensi untuk memberikan peningkatan pada keterampilan berbahasa ekspresif subjek, untuk kondisi intervensi diperoleh arah meningkat dan mencapai data yang stabil, sehingga intervensi dicukupkan/diberhentikan. Dalam kondisi awal A₂ memperlihatkan arah mendatar dengan perolehan nilai melebihi fase A₁.

f) *Mean Level* Bahasa Ekspresif

Berikut ini rata-rata yang diperoleh dari masing-masing fase yang tersaji dalam bentuk grafik:



Grafik 4.5 Mean Level Bahasa Ekspresif (TC)

Sesuai dengan grafik 4.7 fase *baseline A1* merupakan kondisi awal kemampuan bahasa ekspresif subjek. Subjek menyebutkan 1-20 nama benda dari gambar dan benda konkret, rata-rata/*mean* yang didapatkan pada fase ini sebesar 40. Subjek diberikan intervensi untuk meningkatkan bahasa ekspresif melalui penerapan media interaktif berbasis video animasi. Media ini menginstruksikan subjek untuk menyebutkan nama-nama benda dari 1-20 (yang dipakai di sekolah dan dua suku kata) di lingkungan sekolah. Hasil perolehan skor pada fase intervensi mengalami peningkatan yang baik, dengan rata-rata/*mean* sebesar 89. Dilakukan fase *baseline A2* yang dilakukan tanpa media interaktif berbasis video animasi, subjek melafalkan beberapa nama gambar dan benda konkret yang diperlihatkan oleh pendidik. Pada fase ini *mean*/rata-rata skor yang diperoleh sebesar 78.

3.2 Pembahasan

Dari penelitian yang dihasilkan, maka terlihat bahwa penerapan media interaktif berbasis video animasi mampu membawa pengaruh positif terhadap peningkatan *target behavior* (kemampuan berbahasa ekspresif) pada subjek. Kondisi tersebut dibuktikan dengan skor yang didapatkan oleh subjek pada fase intervensi mendapatkan poin yang lebih besar dibandingkan dengan fase *baseline A1*. Demikian juga, perolehan skor yang didapat pada fase *baseline A2* melebihi perolehan nilai pada fase *baseline A1*. Permasalahan utama pada penelitian yang dilaksanakan yaitu kemampuan berbahasa ekspresif pada anak autisme di SKh Bougenville masih rendah. Hal ini ditandai oleh penguasaan kosakata yang masih sedikit. Permasalahan dalam berbahasa ekspresif dapat membuat individu kesulitan dalam mengutarakan keinginannya kepada orang di sekitar, sehingga individu dapat meluapkan emosi-emosi yang kurang baik seperti gelisah, kesal, dan marah. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Adelia & Hananik (2023: 4) bahwa berbahasa ekspresif bertujuan agar individu mampu mengutarakan sebagaimana fungsi bahasa yaitu instrumen dalam menyampaikan ide dan hal yang dirasakan pada individu lain.

Kemampuan bahasa individu dapat ditingkatkan, dengan diberikan stimulus melalui bunyi-bunyian, bercerita, berpuisi, dan bermain kartu huruf atau kata (Amri, 2017: 107). Individu autisme merupakan individu yang mengalami gangguan pada perilaku, komunikasi, dan interaksi sosial yang muncul sebelum individu mencapai usia 3 tahun. Gangguan yang dialami oleh individu autisme salah satunya yaitu komunikasi. Komunikasi memerlukan penguasaan bahasa yang terbagi menjadi dua yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Salah satu bahasa yang perlu dikembangkan adalah bahasa ekspresif, dimana ini adalah fokus pada penelitian ini. Bahasa ekspresif merupakan bahasa yang diekspresikan oleh individu secara verbal maupun non-verbal, dengan mengembangkan bahasa ekspresif individu mampu mengekspresikan keinginan/pendapatnya. Selain itu, orang tua/orang lain

yang akan berhadapan dengan subjek mampu memahami apa yang dibutuhkan/diinginkannya. Begitu pun yang disampaikan oleh Wibawanto *et al.* (2019: 231) yaitu individu yang memiliki hambatan komunikasi, proses penyampaian pesan akan terhambat yang disebabkan tidak adanya interaksi antara pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikandi). Untuk itu, diperlukan alternatif dalam mengajarkan individu agar dapat mengungkapkan/mengekspresikan apa yang diinginkannya.

Permasalahan lainnya yaitu kurangnya media pembelajaran untuk mengajar bahasa ekspresif pada individu autis. Guru lebih sering menggunakan buku dan papan tulis. Dikemukakan oleh Talizaro dikutip dalam Sari *et al.* (2017: 398) bahwa media pembelajaran adalah sebuah upaya yang diterapkan dalam meneruskan informasi kepada orang lain, dengan maksud meningkatkan perhatian, pikiran, dan rasa ingin tahu/keinginan siswa dalam belajar. Media interaktif berbasis video animasi menjadi salah satu media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini. Video animasi adalah gabungan media audio visual yang dinamis dan dapat membuat materi terlihat konkret. Pembuatan video animasi memanfaatkan teknologi multimedia yaitu *canva*. Aplikasi *canva* memberikan beragam jenis desain yang untuk menghasilkan sebuah karya. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis video animasi, dengan tujuan membantu siswa autis di SKh Bougenville dalam memperbaiki kemampuan berbahasa ekspresif yang mengacu pada nama gambar benda di lingkungan sekolah (dipakai oleh seorang siswa dan benda dua suku kata). Pendekatan tersebut bertujuan agar individu mampu menyebutkan nama gambar benda yang lebih sering dipakai atau dijumpai, khususnya di sekolah.

Media interaktif berbasis video animasi menjadi sebuah sarana yang dapat membuat siswa lebih terfokus karena tampilannya yang menarik dan bersifat dinamis, dengan unsur-unsur yang diberikan meliputi video teks, grafis, audio, dan interaktif. Hal ini terbukti bahwa media interaktif berbasis video animasi efektif dapat membawa peningkatan positif pada kemampuan berbahasa ekspresif pada siswa autis di SKh Bougenville. Kondisi ini diperlihatkan melalui penelitian yang dihasilkan melalui penggunaan *Single Subject Research* sebagai bentuk penelitian eksperimen yang dilakukan pada 1 anak autis yaitu TC di SKh Bougenville. Penelitian yang dihasilkan memiliki kesamaan dengan studi dari Aisyah *et al.* (2023) yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autis di Sekolah Luar Biasa”. Hasil dari penelitian tersebut terdapat peningkatan terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak autis, yang ditunjukkan dari perolehan poin yang didapat yaitu tes awal (*pretest*) mendapat 20 poin, meningkat menjadi 80 poin pada tes akhir (*posttest*). Selain itu, fokus anak menjadi meningkat dikarenakan video dibuat secara menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada *baseline A₁*, fase intervensi, dan fase *baseline A₂* diperoleh hasil yaitu: 1) pada pelaksanaan observasi, TC sudah dapat menyebutkan beberapa kata seperti: *door, train, pencil, leaf, red, yellow, blue*, bola, baju, lemari, *whiteboard, window*. Sedangkan pada beberapa kata lainnya, TC masih kesulitan bahkan masih kurang konsisten dalam menyebutkan namanya. Selain itu, pada saat proses pembelajaran TC masih kurang dalam ketahanan fokus (mudah teralihkan) dan cenderung senang melakukan perilaku tidak terkoordinasi seperti berjalan-jalan maupun mengucapkan bahasa aneh. Proses pembelajaran yang disenangi oleh TC adalah menonton film ataupun menonton animasi bergambar; 2) pada fase *baseline A₁* dari sesi 1 sampai 4, TC belum diberikan *treatment* atau intervensi menggunakan media interaktif berbasis video animasi dan masih memperlihatkan kemampuan awal. TC mampu mempertahankan/konsisten dalam menyebutkan nama “Baju” dan “Tas”, sedangkan masih belum dapat mempertahankan penyebutan nama lainnya. Perolehan skor yang didapatkan pada fase *baseline A₁* yaitu 24 poin (40%); 3) pada fase intervensi, TC diberikan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran bahasa ekspresif (menyebutkan nama benda). Fase intervensi ini dilakukan sebanyak 8 sesi pertemuan, dari sesi 1 sampai sesi 3, terdapat peningkatan sebanyak kurang lebih 1 sampai 3 poin, yang dapat disebutkan diantaranya sesi 1 mendapatkan total skor 41 (68%), sesi 2 mendapatkan skor 42 (70%), dan sesi 3 mendapatkan skor 45 (75%). Sedangkan pada sesi 4, mendapatkan peningkatan sebesar 4 poin dan diperoleh total skor 59 (98%). Selanjutnya, pada sesi 5 sampai 8, TC mampu mempertahankan/konsisten dalam menyebutkan seluruh nama benda dan

diperoleh skor 60 (100%); dan 4) pada *baseline* A₂ dilakukan 4 sesi pertemuan. TC memperlihatkan kemampuan menyebutkan dengan sangat baik dan hal ini ditunjukkan pada total skor yang diperoleh. Sesi 1, TC mendapatkan penurunan total skor jika dibandingkan dengan fase intervensi, namun mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan fase *baseline* A₂, perolehan skor yang didapatkan adalah 44 (73%). Kemudian pada sesi 2 mengalami kenaikan skor sebanyak 4 poin dengan total skor 48 (80%). Sesi 3, TC mendapatkan penurunan skor sebesar 2 poin dan skor yang diperoleh yaitu sebanyak 46 poin (77%). Kemampuan TC pada sesi 4 mengalami peningkatan sebesar 2 poin dan didapatkan 48 poin (80%).

Berdasarkan perolehan hasil yang ditunjukkan terdapat peningkatan kemampuan bahasa ekspresif dengan intervensi yang diberikan menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada siswa autis di SKh Bougenville. Perolehan hasil tersebut menunjukkan beberapa kelebihan diantaranya penggunaan media interaktif berbasis video animasi dapat memberikan hasil yang positif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan bahasa ekspresif. Selain itu, media interaktif berbasis video animasi dapat diakses tanpa batas dan pengajaran yang diinstruksikan pada media ini berbasis pengulangan, seperti yang dikemukakan oleh El Shemy *et al.* (2024: 2) bahwa pengajaran kata baru pada anak autis perlu menggunakan strategi pengulangan. Fokus pembelajaran pada TC semakin meningkat dan dilihat dari durasi ketahanan mata yang tidak mudah teralihkan saat melihat gambar dan mendengar suara yang dikeluarkan dari media interaktif berbasis video animasi. Hal itu disebabkan karena efektivitas visualisasi dapat membuat subjek menjadi tertarik untuk melihat materi pembelajaran.

Penggunaan media interaktif berbasis video animasi menjadikan individu lebih tertarik pada materi yang disampaikan dan belajar menjadi menyenangkan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lutfiah *et al.* (2024: 683) bahwa dapat terjadinya peningkatan pada minat belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran, dikarenakan pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Selain dari efektivitas visualisasi, media pembelajaran yang interaktif dapat memotivasi subjek untuk mengingat dan mengikuti apa yang diinstruksikan dari media sehingga munculnya keinginan subjek untuk mengutarakan suatu hal, khususnya dalam menyebutkan nama gambar benda.

Dikemukakan oleh Amalia *et al.* (2024: 40) bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media interaktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman dari siswa. Munculnya keinginan subjek untuk mengutarakan suatu hal menjadikan individu belajar dalam mengembangkan perbendaharaan kosakata untuk dapat menggunakan bahasa, khususnya bahasa ekspresif untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dikemukakan oleh Uswar *et al.* (2024: 1) bahwa kosakata merupakan aspek bahasa yang perlu didapatkan dan dipahami oleh setiap individu, dikarenakan bahasa sangat berpengaruh terhadap perolehan kosakata. Mengasah kemampuan penguasaan kosakata pada individu dapat berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif, khususnya dalam menyebutkan nama benda di lingkungan sekolah.

Dibalik kelebihan dari penggunaan media interaktif berbasis video animasi, terdapat beberapa kekurangan diantaranya yaitu jika media interaktif berbasis video animasi diputar secara berulang dalam waktu yang konsisten, dapat membuat kejenuhan dan dapat mengurangi daya ketertarikan dalam menonton, disebabkan individu telah mengingat gambar dan suara yang ditampilkan pada media. Selain itu, apabila media interaktif berbasis video animasi ditampilkan di *youtube*, memerlukan akses internet untuk dapat melihatnya. Oleh karena itu, perlunya pengawasan terhadap individu saat menggunakan media interaktif berbasis video animasi menggunakan laptop atau *handphone*, dikarenakan pandangan mata yang terlalu dekat dengan layar elektronik dapat membahayakan penglihatan dan penggunaan laptop atau *handphone* perlu dibatasi agar individu dapat seimbang berinteraksi di lingkungannya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis video animasi dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif pada siswa autis di SKh Bougenville. Hal ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan bahwa individu autis memiliki hambatan pada aspek komunikasi. Aspek komunikasi dibangun dari pengembangan bahasa, salah satunya bahasa ekspresif. Bahasa ekspresif merupakan bahasa yang diekspresikan oleh individu dari hal-hal yang diinginkan atau dibutuhkan, yang disampaikan kepada orang lain dan dapat memudahkan orang lain memahaminya. Selain itu, permasalahan lainnya ditemukan bahwa individu memiliki kemampuan berbahasa ekspresif yang masih rendah. Hal ini ditandai oleh kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki oleh individu.

Kemampuan berbahasa ekspresif yang mengalami peningkatan didukung dengan data, yaitu kemampuan awal TC pada fase *baseline* A₁ pada sesi 1 sampai 4, mengalami hasil yang tidak berubah, dimana subjek hanya dapat menyebutkan nama benda 2 dari 20 gambar. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu 40%. Dikarenakan tidak adanya perubahan pada kemampuan awal berbahasa ekspresif pada subjek, diberikannya *treatment* atau intervensi menggunakan media interaktif berbasis video animasi yang dilakukan sebanyak 8 sesi pertemuan dan terjadi peningkatan dengan perolehan rata-rata sebesar 89%. Fase intervensi ini diberhentikan pada sesi 8, disebabkan data yang diperoleh stabil. Selanjutnya, memasuki fase *baseline* A₂ yang dilakukan tanpa adanya media interaktif berbasis video animasi dengan 4 sesi pertemuan dan diperoleh rata-rata skor sebesar 78%.

Hal ini menunjukkan bahwa proses dalam pengajaran bahasa ekspresif sangat penting agar individu mampu mengungkapkan suatu keinginan, salah satunya menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Media ini dapat menarik perhatian siswa karena tampilan yang disuguhkan bersifat dinamis, dengan unsur-unsur yang diberikan meliputi video teks, grafis, audio, dan interaktif. Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat secara interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif.

Dari perolehan nilai yang ditunjukkan pada fase *baseline* A₁ mendapatkan nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan fase *baseline* A₂ dan fase intervensi, sedangkan pada fase *baseline* A₂ mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan fase *baseline* A₁ dan memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan fase intervensi. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan jawaban atas hipotesis bahwa siswa autis di SKh Bougenville mendapatkan pengaruh yang positif dari penggunaan media interaktif berbasis video animasi untuk peningkatan kemampuan bahasa ekspresif.

Bibliografi

- Adelia, W., & Hananik, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Ekspresif) melalui Metode Bercerita, Media Gambar Seri, dan Model Talking Stick. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i1.7706>
- Aisyah, Sulasminah, D., & Kasmawati, S. (2023). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autis di Sekolah Luar Biasa. *PINISI: Journal of Education*, 3(6), 240–250.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105–110. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>
- Andari, I. Y., & Efendi, J. (2023). Profil Kemampuan Artikulasi Huruf Vokal dalam Perkembangan Bicara Anak Autis Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1377–1381. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5430>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.

- Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arnianti, A. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 139–152. <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pensa/article/view/352>
- Assosiation, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Assosiation.
- Edyyul, I. A., Sari, Y. A. R., Gustina, S. R., Khalida, R., Izzati, M. N., & Aprilia, M. (2024). Pemberdayaan Orangtua dan Guru dalam Meningkatkan Atensi Anak Autis Spectrume Disorder di Sekolah Autis Mitra Ananda Padang. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(4), 621–628. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i4.6520>
- El Shemy, I., Jaccheri, L., Giannakos, M., & Vulchanova, M. (2024). Participatory Design of Augmented Reality Games for Word Learning in Autistic Children: The Parental Perspective. *Entertainment Computing*, 52, 2–14. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100756>
- Hasim, E. (2019). Perkembangan Bahasa Anak. *PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 195–206. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i2.87>
- Hikmawati, Y., Patriantoro, & Syahrani, A. (2018). Pemerolehan Bahasa pada Anak Autis: Kajian Psikolinguistik. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i9.28634>
- Kania, Y. R., & Damri, D. (2019). Efektivitas Pendekatan ABA/VB dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif (Intraverbal) Anak Autisme di SDIK Makkah. *PAKAR Pendidikan*, 17(2), 81–93. <https://doi.org/10.24036/pakar.v17i2.121>
- Lestari, L. T. (2020). Identifikasi Kemampuan Berbahasa Anak Autis Usia 10 Tahun. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 99–105. <https://doi.org/10.36277/basataka.v3i2.92>
- Lutfiah, M., Effendi, D., & Noviati. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Video Animasi terhadap Minat Belajar IPAS di Kelas 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 682–691. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.17106>
- Maha, R. N., & Harahap, R. (2020). Perkembangan Kemampuan Berbahasa pada Anak Autisme. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(4), 157–164. <https://doi.org/10.24114/kjb.v9i4.22047>
- Nengrum, T. A., & Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>
- Nurwita, S., Imran, R. F., & Partikasari, R. (2023). Evaluasi Metode Pembelajaran melalui Kegiatan Bernyanyi dalam Upaya meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 117–122. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.177>
- Purnaningsih, P. (2017). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 34–41. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1503>
- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 5(1), 476–485. <https://doi.org/10.22373/pbio.v5i1.2190>
- Sidik, S. A. (2018). Penggunaan Permainan dengan Teman Sebaya untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autis. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.30870/unik.v3i2>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Uswar, Y., Harahap, D. I., & Heriawan, S. R. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

“Baking and Cooking” melalui Aplikasi WOW (Words of Wonders). *Abdimas Mandiri: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 1–9.

Wibawanto, A., Alamsyah Sidik, S., & Nata Kusumah, N. (2019). The Use of Artivive Application to Improve Children’s Communication Skills. *3rd International Conference on Special Education (ICSE 2019)*, 231–236. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icse-19/125928863>