

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-6 MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA SISWA AUTIS KELAS III DI SLBIT BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG

¹ Dedi Irawan, Yulvia Sani, Heni Herlina

¹Prodi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Muhammadiyah Lampung, Lampung, Indonesia
Email : ¹ dediirawanrambee@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa autis dengan kemampuan mengenal angka 1-6 belum berkembang dengan baik, seperti menyamakan, menyebutkan, menulis, dan menunjuk. Belum digunakannya media pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian pada siswa. Sehingga siswa belum mampu untuk menangkap materi yang diberikan oleh guru. Melihat permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk memberikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-6 melalui media kartu domino pada siswa autis kelas III SD di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode Single Subject Research dengan desain A-B-A, penelitian dilakukan dalam 3 fase yaitu Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2. Teknik pengumpulan data dengan dua tahap yaitu non tes dan tes tertulis, penyajian data diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase dan tampilan dalam bentuk grafik. Hasil penelitian fase A1 dengan mean level sebesar 31,6% yang berarti kemampuan mengenal angka siswa masih kurang, pada fase intervensi kemampuan siswa meningkat dengan mean level sebesar 66,05%, dan setelah fase intervensi kemampuan siswa meningkat dengan mean level 85% pada fase A2. Berdasarkan hasil penelitian ini, membuktikan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-6 pada siswa autis kelas III SD di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung.

Kata kunci: Siswa Autis, Mengenal Angka, Media Kartu Domino.

IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE THE NUMBERS 1-6 THROUGH THE MEDIA OF DOMINOES IN STUDENT WITH AUTISM IN GRADE III IN SLBIT BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG

Abstract. This research was motivated by autistic student whose ability to recognize numbers 1-6 was not well developed, such as equating, mentioning, writing, and pointing. The learning media has not been used to facilitate the delivery to students. Therefore, the student have not been able to capture the material given by the teacher. Seeing these problem, researchers were interested in providing alternatives to improve the ability to recognize numbers 1-6 through domino card media for autistic students in grade III of Elementary School at Baitul Jannah SLBIT Bandar Lampung. This study used a Single Subject Research method with an A-B-A design, the research was carried out in 3 phases, namely Baseline-1, Intervensi, Baseline-2. Data collection techniques were carried out in two stages, namely non-test and written test, the data presentation was processed and analyzed using descriptive statistics with percentages and display in graphic form. The results of the A1 phase research with a mean level of 31,6% which means that students' ability to recognize numbers is still lacking, in the intervention phase students' abilities in crease by a mean 66,05%, and after the intervention phase students' abilities increase by a mean level of 85% in the A2 phase. Based on the results of this study, it proves that domino card media can improve the ability to recognize numbers 1-6 for autistic students in grade III of Elementary School at SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung.

Keywords: Autistic Student, Recognizing Numbers, Domino Card Media

PENDAHULUAN

Anak Berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan/ perkembangannya secara signifikan mengalami kelainan/penyimpangan (fisik, mental, intelektual,

sosial, emosi, emosional) dibandingkan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan secara khusus.

Desiningrum (2016, hlm. 1-2) Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang

memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Berkaitan dengan istilah disability, maka anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keterbatasan di salah satu atau beberapa kemampuan yang bersifat psikologis seperti autisme

Marienzi (2012, hlm. 320-321) berpendapat bahwa Anak Berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan/perkembangannya secara signifikan mengalami kelainan/ penyimpangan (fisik, mental, intelektual, sosial, emosi, emosional) dibandingkan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan secara khusus. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda-beda, berdasarkan kelainan yang mereka miliki, salah satunya adalah anak autisme.

Autisme sendiri merupakan gangguan yang meliputi area kognitif, emosi, perilaku, sosial, termasuk juga ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya. Anak yang autisme akan tumbuh dan berkembang dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan anak-anak normal lainnya. Hal tersebut disebabkan oleh terjadinya penurunan kemampuan kognisi secara bertahap, Desiningrum (2016, hlm. 27).

Hambatan yang dimiliki anak autisme menyebabkan mereka mengalami bermacam-macam hambatan, salah satunya bidang akademik, sehingga perlu diberikan pelayanan pembelajaran yang sesuai dengan kondisinya. Untuk memenuhi tuntutan tersebut guru harus mengembangkan proses pembelajaran termasuk pembelajaran matematika yang cukup sulit untuk mereka pahami yaitu mengenal angka. Menurut Yuliani dalam Fitriyanti (2015, hlm. 21), perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah dapat mengurutkan obyek dengan tepat, mempunyai ketertarikan dengan jumlah dan pada beberapa anak sudah mulai menggunakan angka, kecerdasan logika dan matematika dengan substansi pengembangan menentukan hubungan sebab akibat, anak umur 4-5 tahun mempunyai indikator perkembangan dapat mengulang angka 1-10 tanpa salah. Pada anak dengan umur 5-6 tahun anak sudah bisa menguasai konsep bilangan, melakukan operasi hitung sesuai dengan aturannya. Mengetahui angka sangat penting untuk

anak autisme, karena merupakan salah satu pemahaman awal atau modal awal untuk menghitung jumlah benda yang ada disekitar kita. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman mengetahui angka yaitu dengan menggunakan media yang menarik.

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harafiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (source) dan penerima pesan (receiver), Indriana (2011, hlm. 13). Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bermacam-macam, salah satunya adalah kartu domino. Mulyani (2006, hlm. 20) mengemukakan bahwa media dapat membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Dengan menggunakan kartu domino siswa dapat mengerti konsep pembelajaran dan dapat menghubungkannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada bulan Februari 2019 minggu ke dua selama satu minggu kepada salah satu siswa di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung kelas III Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), terdapat siswa autisme dengan kemampuan mengetahui angka 1-6 belum berkembang dengan baik, seperti menyamakan, menyebutkan angka, menulis angka, dan menunjuk angka, hal tersebut dibuktikan dari hasil observasi dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dengan rerata nilai masih dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 6,5. Pada saat proses belajar mengajar di kelas guru belum menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian pada siswa. Sehingga siswa belum mampu untuk menangkap materi yang diberikan oleh guru kelasnya. Melihat permasalahan yang ditemukan dilapangan yang dialami oleh siswa peneliti tertarik untuk memberikan alternatif yaitu tentang meningkatkan kemampuan mengetahui angka 1-6 melalui media kartu domino pada siswa autisme kelas III SD di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian subjek tunggal yang dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat ada tidaknya pengaruh atau perubahan *behavior* yang terjadi akibat dari perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu. Perbandingan dilakukan dengan subjek yang sama dengan melihat perkembangan sebelum diberi intervensi dan setelah diberi intervensi menggunakan media kartu domino. Pemilihan penelitian menggunakan SSR ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus yang memiliki kemampuan berbeda-beda, metode penelitian eksperimen dengan jenis SSR ini bertujuan untuk membatasi jumlah subjek dalam penelitian dan untuk mempermudah dalam analisis data.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A yang memiliki 2 fase yaitu : A1 (*baseline*), B (*Intervensi*), dan A2 (*baseline*). Bertujuan untuk mempelajari besarnya suatu perlakuan (*intervensi*) terhadap *target behavior* tertentu yang diberikan kepada individu (Sunanto, 2005, hlm. 59).

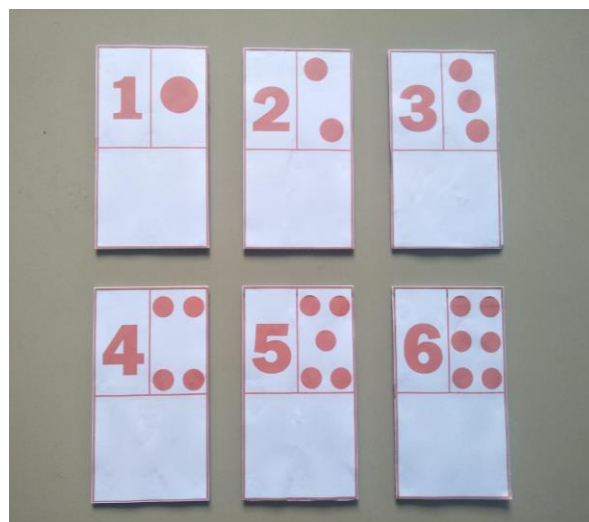
1. Baseline-1 (A-1)

Baseline adalah kondisi awal penguasaan angka siswa autis sebelum diberi perlakuan (*intervensi*). Pengukuran dilakukan sekurang-kurangnya sebanyak 3 sampai 5 kali pembelajaran. Satu kali pembelajaran dilakukan dengan durasi waktu 30 menit pengukuran fase *baseline* satu dilakukan sampai data stabil. Observasi dilakukan peneliti di dalam ruangan kelas tanpa adanya intervensi pada saat proses pembelajaran, peneliti dalam hal ini bekerjasama dengan guru kelas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasanya dengan memberikan tes berupa soal yang nantinya dikerjakan oleh siswa dan peneliti sudah menyiapkan soal yang akan dikerjakan oleh siswa.

2. Intervensi (B)

Intervensi dilakukan setelah *baseline-1* dengan arah dan level cenderung stabil, barulah intervensi diberikan. Dalam sesi perlakuan intervensi

peneliti secara langsung memberikan intervensi dengan menggunakan media kartu domino.



Gambar 1. Media Kartu Domino

berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti :

a. Kegiatan Awal

- 1) Peneliti mengucapkan salam dan menyapa siswa.
- 2) Peneliti mengajak siswa berdoa sebelum belajar.
- 3) Peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari.
- 4) Peneliti mengajak siswa untuk bertepuk yel-yel (penyemangat).

b. Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menyiapkan materi tentang mengenal angka 1-6.
- 2) Peneliti menjelaskan tentang mengenal angka 1-6 (menunjuk, menyebutkan, menulis, menyamakan) dengan menggunakan media kartu domino.
- 3) Siswa diminta untuk menyebutkan dan menunjuk angka 1-6 dengan menggunakan media kartu domino.
- 4) Siswa diminta untuk menulis dan menyamakan angka 1-6.
- 5) Siswa mengerjakan LKS yang sudah disiapkan peneliti.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peneliti mengevaluasi/mereview tentang materi pada kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan.
- 2) Peneliti memotivasi siswa agar tetap bersemangat dalam belajar

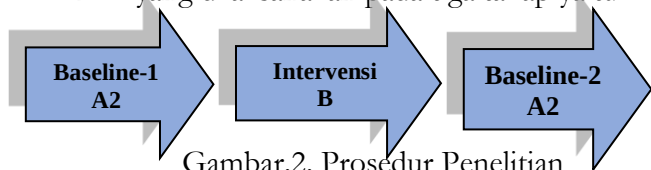
- 3) Peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa

3. Baseline-2 (A-2)

Pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sejauh mana *intervensi* diberikan pada subjek. Hasil evaluasi dapat menunjukkan apakah intervensi yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan membandingkan kondisi subjek pada *baseline A1*. Pelaksanaannya dengan mengerjakan soal tentang mengenal angka 1-6 (menyebutkan, menunjuk, menuliskan dan menyamakan angka) yang disediakan peneliti.

Prosedur Penelitian

Pembelajaran mengidentifikasi angka menggunakan media kartu domino dengan desain A-B-A yang dilaksanakan pada tiga tahap yaitu:



Gambar.2. Prosedur Penelitian

1. Baseline-1 (A-1)

Pengukuran kemampuan dilakukan secara berulang untuk memperoleh *baseline-1* sebagai pembanding *baseline-2*. Dilaksanakan pada hari yang berbeda tanpa menggunakan media kartu domino.

2. Intervensi(B)

Intervensi kemampuan mengidentifikasi siswa menggunakan media kartu domino dilakukan secara berulang-ulang sampai data stabil.

3. Baseline-2 (A-2)

Pengukuran kemampuan mengidentifikasi angka siswa dilakukan berulang. Dilaksanakan pada hari berbeda tanpa menggunakan media kartu domino.

SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah siswa laki-laki yang duduk di kelas III SD dengan ketunaan Autis dan lokasi penelitian ini dalah di SLBIT Baitul jannah Bandar Lampung

ANALISIS DATA

Analisis data adalah merupakan tahap tarakhir sebelum penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini persentase yang diperoleh dari tes kemampuan

penguasaan angka siswa disajikan dalam bentuk grafik kemudian data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik. Sunanto (2005:113) “Pada penelitian kasus tunggal dalam menganalisis data ada tiga hal utama yaitu: pembuatan grafik, penggunaan statistik deskriptif, dan menggunakan analisis visual”. Analisis data menggunakan analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini akan memaparkan hasil peningkatan subjek terkait kemampuan Mengenal angka. Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik yang terbagi dalam tiga fase yaitu fase *baseline1(A1)*, fase *intervensi (B)*, dan fase *baseline2 (A2)*. Skor perolehan dihitung dalam presentasi dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

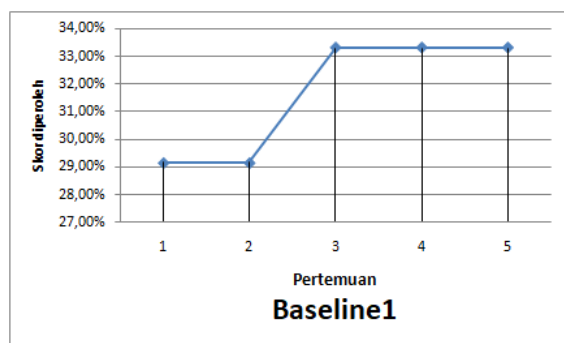
1. Baseline-1

Pada sesi ini pertemuan sebanyak 5 kali dengan hasil sebagai berikut.

Pertemuan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase
1	7	24	29,2 %
2	7	24	29,2 %
3	8	24	33,3 %
4	8	24	33,3 %
5	8	24	33,3 %

Tabel 1. Presentasi hasil fase *Baseline1 (A1)*

Berdasarkan Tabel 1 presentasi hasil fase baseline-1 hasil tes awal meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-6 yang telah dilakukan maka diketahui kemampuan siswa sangat rendah. Dari semua soal dan instruksi yang diberikan, hanya beberapa soal saja yang mampu dijawab benar oleh siswa. Data hasil pengamatan pada sesi baseline (A1) disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 3 Panjang fase *Baseline1* (A1)

Berdasarkan Gambar 3. menunjukkan bahwa siswa memperoleh skor yang rendah pada setiap pertemuan. Hal tersebut menandakan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal angka masih rendah sehingga perlu diberikan intervensi dengan menggunakan media kartu domino.

2. Intervensi

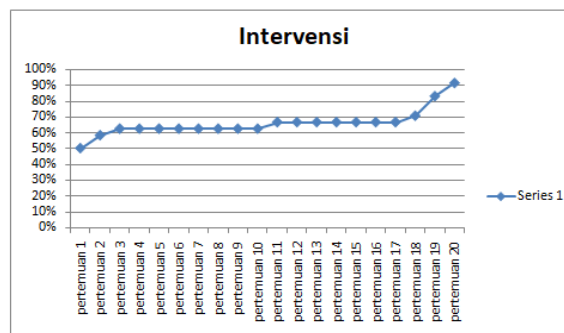
Pada sesi ini pertemuan sebanyak 20 kali dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Presentase hasil *intervensi* (B)

Pertemuan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase
1	12	24	50 %
2	14	24	58,3 %
3	15	24	62,5%
4	15	24	62,5%
5	15	24	62,5%
6	15	24	62,5%
7	15	24	62,5%
8	15	24	62,5%
9	15	24	62,5%
10	15	24	62,5%
11	16	24	66,7%
12	16	24	66,7%
13	16	24	66,7%
14	16	24	66,7%
15	16	24	66,7%
16	16	24	66,7%
17	16	24	66,7%
18	17	24	70,8%
19	20	24	83,3%
20	22	24	91,7%

Berdasarkan tabel 2 presentase hasil intervensi (B) bahwa jawaban benar pada soal yang telah dikerjakan siswa secara bertahap mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut disebabkan karena intervensi yang diberikan dapat mempermudah siswa dalam mengenal angka dan mampu dalam menjawab pertanyaan

pada soal selama pembelajaran berlangsung. Hasil pencatatan pada fase intervensi (B) disajikan dalam Tabel di bawah ini.



Gambar 4 panjang fase *intervensi* (B)

Berdasarkan grafik 4.2 panjang fase intervensi (B) ditemukan bahwa selama sesi intervensi menunjukkan peningkatan kemampuan memahami mengenal angka yang cukup signifikan. Dapat dilihat bahwa skor perolehan dari soal yang telah dikerjakan mengalami peningkatan.

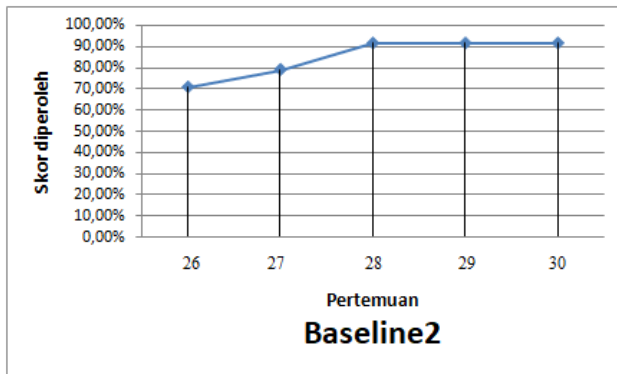
3. Baseline-2

Pada sesi ini pertemuan sebanyak 5 kali dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Presentase hasil *baseline2* (A2)

Pertemuan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase
16	17	24	70,8%
17	19	24	79,2%
18	22	24	91,7%
19	22	24	91,7%
20	22	24	91,7%

Berdasarkan tabel 3 presentase hasil baseline-2 menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengalami peningkatan dalam mengenal angka cenderung stabil dan tidak jauh berbeda dengan hasil sesi –sesi akhir pada intervensi, sebagai upaya memperjelas data, maka disajikan dalam grafik dibawah ini.



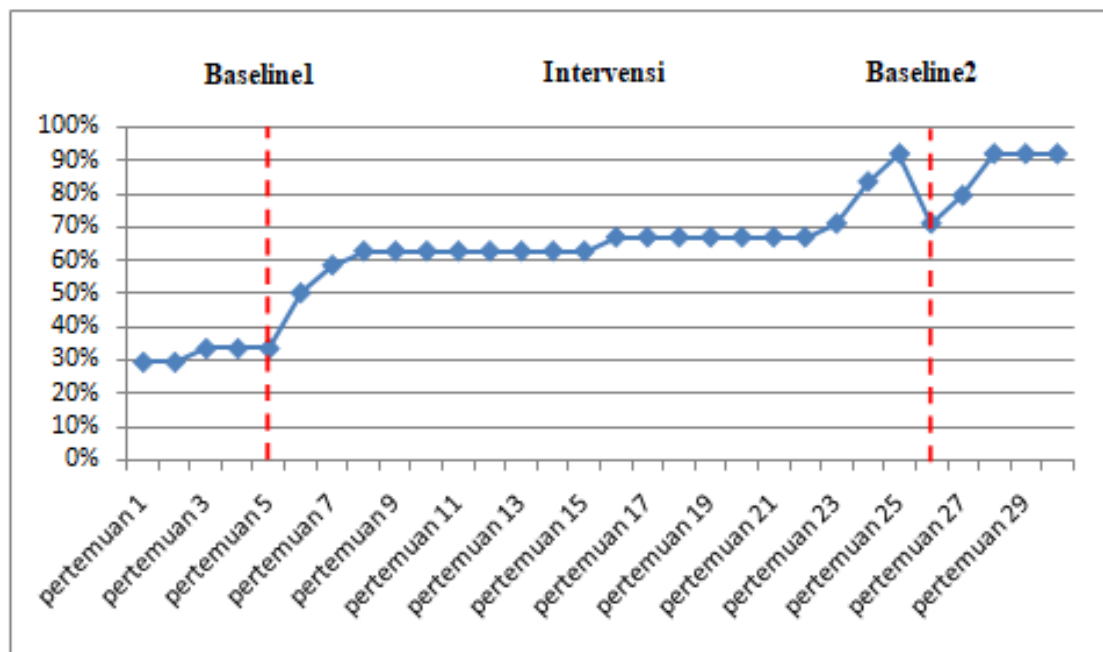
Gambar 5. Panjang hasil *baseline2* (A2)

Gambar 5 menunjukkan bahwa perubahan skor yang diperoleh meningkat pada sesi ketiga pada fase intervensi dari pada skor awal fase *baseline* (A1), skor yang diperoleh pada fase *baseline* (A2) cenderung stabil. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengerjakan soal dengan baik setelah penerapan intervensi menggunakan media kartu domino.

Berdasarkan data tentang rekapitulasi memperoleh data keseluruhan pada mengenal

angka, maka diperoleh data pada *baseline-1* pada pertemuan pertama dan kedua sebesar 29,2 % dan pertemuan ke tiga sampai ke lima adalah 33,3%. Persentase data pada fase *intervensi* menggunakan media kartu domino mulai dari pertemuan ke enam sampai keduapuluh lima mengalami peningkatan Persentase data pada fase *baseline-2* setelah dilakukan *intervensi* dan diberi jeda kemampuan siswa pada pertemuan keduapuluh enam menurun menjadi 70,8%, hal ini disebabkan oleh adanya jeda sehingga membuat siswa sedikit

lupa dengan soal-soal yang telah diberikan, pertemuan keduapuluh tujuh kemampuan siswa meningkat kembali 79,2% dan pertemuan keduapuluh delapan sampai ketigapuluh meningkat dan stabil yaitu 91,7% dari tiga aspek yang diberikan, berikut grafik rekapitulasi data keseluruhan.



Gambar 6. Rekapitulasi keseluruhan

Berdasarkan Gambar 6, rekapitulasi prsentase data keseluruhan pada mengenal angka, dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal angka pada fase *baseline-1* sebelum diberi *intervensi* media kartu domino dari pertemuan pertama sampai kelima meningkat. Pada fase *intervensi* menggunakan media kartu domino kemampuan

siswa meningkat dari pertemuan keenam sampai keduapuluh lima terus meningkat. Pada fase *baseline-2* yaitu setelah siswa diberikannya *intervensi* menggunakan media kartu domino pada pertemuan keduapuluh enam kemampuan siswa menurun, pertemuan keduapuluh tujuh kemampuan siswa mulai meningkat kembali dan pertemuan keduapuluh delapan sampai

ketigapuluh kemampuan siswa meningkat dan stabil 91,7%.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan tiga fase, yaitu fase baseline1 sebelum diberi intervensi, fase intervensi menggunakan media kartu domino, dan fase baseline2 setelah diberi intervensi. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan antara lain: pada fase A1 kemampuan mengidentifikasi angka 1-6 siswa dari pertemuan pertama hingga kelima memperoleh hasil 29,2%, 29,2%, 33,3%, 33,3% dan 33,3%. Hasil yang diperoleh sudah stabil sehingga peneliti menghentikan fase A1. Fase B dihentikan setelah 20 kali pertemuan, karena siswa menunjukkan peningkatan yang luar biasa.. Fase A2 dilakukan sebanyak lima pertemuan. Adapun hasil fase A2 dari pertemuan pertama sampai kelima adalah 70,8%, 79,2%, 91,7%, 91,7% dan 91,7%.

Seperti yang telah dipaparkan pada analisis data bahwa persentase kemampuan mengenal angka 1-6 siswa setelah intervensi lebih meningkat daripada sebelum intervensi diberikan. Merujuk pada hal tersebut menegaskan bahwa keefektifan media kartu domino sebagai intervensi dalam mengatasi masalah hasil belajar yang rendah pada siswa autisme, sekaligus menegaskan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian dapat diterima. Proses pembelajaran dengan media kartu domino pada pembelajaran matematika dalam mengenal angka 1-6 dilaksanakan dengan prosedur yang telah dipaparkan. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mengenal angka 1-6 melalui penerapan media kartu domino.

Proses belajar anak autisme cenderung membutuhkan dukungan strategi visual strategi visual bertujuan untuk mendukung pemahaman, karena strategi visual lebih mudah dipahami daripada informasi auditori. Maka dari itu kartu domino didesain dengan dua sisi kiri dan kanan yang terdapat angka dan juga tanda bulat sesuai dengan jumlah angka yang terdapat disebelahnya dan kotak sebagai pelengkap serta digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman anak autisme pada pelajaran matematika.

Hasil penelitian serupa dengan penelitian yang didapat oleh Fitriyanti (2015) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–10 Dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu. Bahwa mengajarkan angka bisa menggunakan media yang dekat dengan siswa.

Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan di atas bahwa kemampuan mengenal angka 1-6 siswa autisme kelas III di SLBIT Baitul Jannah dapat meningkat melalui media kartu domino. Maka dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dapat digunakan untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran matematika dalam mengenal angka 1-6 bagi siswa autisme hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai yang meningkat pada setiap fasenya. Hal ini membuktikan hipotesis penelitian diterima. Adapun hipotesis penelitian yang diajukan peneliti yaitu, Terdapat pengaruh media kartu domino terhadap meningkatnya kemampuan mengenal angka pada anak autisme kelas III di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan di atas bahwa kemampuan mengenal angka 1-6 siswa autisme kelas III di SLBIT Baitul Jannah dapat meningkat melalui media kartu domino. Maka dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dapat digunakan untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran matematika dalam mengenal angka 1-6 bagi siswa autisme hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai yang meningkat pada setiap fasenya. Hal ini membuktikan hipotesis penelitian diterima. Adapun hipotesis penelitian yang diajukan peneliti yaitu, Terdapat pengaruh media kartu domino terhadap meningkatnya kemampuan mengenal angka pada anak autisme kelas III di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung dapat diterima.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah, bagi tenaga pengajar dapat menggunakan intervensi yang dilakukan peneliti sebagai bahan referensi untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-6, atau dapat di aplikasikan pada pembelajaran

kelas lain dan proses pembelajarannya dikemas menjadi kegiatan yang asik dan menyenangkan.

2. Peneliti selanjutnya, bagi peneliti yang akan menggunakan pendekatan yang sama dengan penelitian ini, diharapkan siswa penelitian lebih dari satu dan memiliki kemampuan yang sama, agar dapat menghimpun data siswa yang lebih dari satu, dan dapat dibandingkan kemampuan yang akan di kembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Desiningrum, R. Dinie, (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Psikosain
- Fitriyanti. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 dengan Media Gamabar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu, *Skripsi* : Universitas Negeri Yogyakarta
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Marienzi, Rani. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Metode Multisensori Bagi Anak Autis*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus; Volume 1, nomor 3
- Mulyani, Rini.(2006). *Permainan Edukatif Dalam Perkembangan Logic-Smart Anak*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sunanto, Juang.. (2005). *Penelitian dengan subjek tunggal*. Bandung: UPI Pres.