

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *MUSICAL TALKING*
STICK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
SISWA ABK AUTIS**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Matematika



Oleh :

JOKO. W. SANTOSO
NIM : 1811280023

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA DINAS

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu alaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan
bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul Proposal : Pengembangan Permainan *Musical*
Talking Stick Dalam Pembelajaran
Matematika Pada Siswa ABK Autis

Nama : Joko.W.Santoso

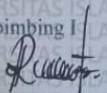
NIM : 1811280023

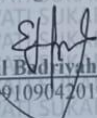
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Ujian
Munqasyah Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Matematika (S.Pd) dalam bidang ilmu Tadris. Demikian atas
perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Resti Komala Sari, M.Pd
NIP. 2020038802


Lailatul Budiyah, S.Psi., M.A
NIP. 199109042019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis yang disusun oleh **Joko, W. Santoso** NIM. 1811280023 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis tanggal 28 Juli 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Matematika.

Ketua

Dr. Ahmad Suradi, M. Ag

NIP. 197601192007011018

Sekretaris

Poni Saltifa, M.Pd

NIDN. 2014079102

Penguji I

Fatrica Syafri, M.Pd.I

NIP. 198510202011012011

Penguji II

Betti Dian Wahyuni, M.Pd. Ma

NIDN. 2003038101

Bengkulu, 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd

NIP. 197005142000031004

MOTTO

“Jika Engkau Bukanlah Seseorang Yang Banyak Menguasi Ilmu Agama, Maka Ajarkanlah Alif, Ba’, Ta’ Kepada Anak-Anakmu.

Setidaknya Itu Akan Menjadi Amal Jariyah Untukmu Yang Tidak Akan Terputus Pahalanya Meski Engkau Berada Di Alam Kuburmu”

(KH. Maimun Zubair)

“Bersyukurlah Jika Di Setiap Harimu, Engkau Masih Bisa Mengucapkan Kalimat Assalamualaikum, Bismillah, Dan Alhamduillah

Hal Ini Merupakan Pertanda Baik Untukmu, Karena Masih Ada Rasa Ke Imanan Di Hatimu Untuk Selalu Bersyukur Atas Nikmat Dari Allah Swt”

(Joko. W. Santoso)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur *alhamdulillahirobbil'alamin*, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sriyono dan Ibu Herni yang telah berjuang keras dalam menyelesaikan studi pendidikan perguruan tinggi serta mendidik dengan penuh kasih sayang selama ini.
2. Ke 7 Kakakku yang telah membrikan motivasi, semangat dalam proses pendidikan perguruan tinggi yang saya tempuh.
3. Seluruh keluarga besar baik dari keluarga mak maupun bapak yang selalu memberikan dukungan dan do'a-nya selama ini.
4. Sahabat-sahabatku Prodi Tadris Matematika Kelas A angkatan 2018 khususnya Roples Dianto, Septiawan Adi Putra dan umumnya teman-teman seperjuangan, yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
5. Teman-teman seperguruan khususnya Berly Endry Yopi, Revorzon Ardi dkk, yang telah banyak memberikan saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

6. Rekan-rekan KKN-PKP Perikanan 59 Tahun 2021 dan Rekan-rekan Magang 1, 2 dan 3 di SMPN 18 Kota Bengkulu, yang sama-sama memberikan semangat satu sama lain.
7. Serta Almamater kebanggaanku Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Joko. W. Santoso**

Nim : **1811280023**

Prodi : **Tadris Matematika**

Jurusan : **Tadris**

Fakultas : **Tarbiyah dan Tadris**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Permainan Musical Talking Stick Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Abk Autis”** secara keseluruhan adalah

asli penelitian/karya saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi secara akademik.

Bengkulu, Juni 2022

Saya yang Menyatakan



Joko. W. Santoso

NIM. 1811280023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

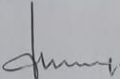
Nama : Joko. W. Santoso
NIM : 1811280023
Program Studi : Tadris Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan *Musical Talking Sstik* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program turnitin.com dengan id 1874719623. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 22% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 25 Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ediansyah, M. Pd
NIP.197007011999031002

Yang Menyatakan


Joko. W. Santoso
NIM.1811280023

ABSTRAK
PENGEMBANGAN PERMAINAN *MUSICAL TALKING STICK* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA ABK AUTIS

Oleh : Joko. W. Santoso
Nim : 1811280023

Kata kunci : Bermain Musical Talking Stick, Anak Autis

Penelitian ini dilatar belakangi anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak sehingga mereka memerlukan sebuah penanganan khusus baik dalam kehidupan secara sosial maupun secara pendidikan.pelunya pengembangan. Atas dasar ini, permasalahan penelitian ini adalah proses pengembangan permainan *Musical Talking Stick* serta apakah bermain *Musical Talking Stick* efektif dalam proses pembelajaran siswa ABK Autis.

Dalam metode jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan atau dalam kalimat bahasa inggirsnya *Resaerch and Development (R&D)*. Serta metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk atau inovasi-inovasi tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dengan menggunakan model Plomp yang hanya menggunakan empat langkah saja, yaitu fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi/konstruksi, fase tes, evaluasi dan revisi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan metode dokumentasi, observasi dan wawancara. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan kriteria analisis dilaksanakan dengan skala Likert, dengan kriteria sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan disimpulkan bahwa perkembangan permainan *Musical Talking Stick* (MTS) efektif dalam membantu proses perkembangan anak dalam pembelajaran matematika, khususnya pada bidang apektif, kognitif dan psikomotrik, hal ini juga dilihat dari hasil pengamatan dari uji coba pertemuan 1, 2 dan 3.

Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa penerapan permainan menjadikan anak tertarik dan lebih fokus dalam pembelajaran. Penelitian ini terbukti memengaruhi perkembangan

aspek apektif, kognitif dan psikomotrik, anak melalui pola permainan yang dilakukan dengan cara melalui pendengaran, pengelihatn dan gerakan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Musical Talking Stick Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Abk Autis”. Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepadajunjungan dan uswatun khasanah kita, Nabi Muhammada SAW. Serta kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Penulis sangat menyadari bahwa penyusun skripsi ini tidak.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang ada demi tercapainya hasil yang maksimal mungkin, dalam hal ini penulis juga banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil serta saran-saran yang tak ternilai harganya mulai dengan pengajuan judul hingga skripsi ini terarah dan terselesaikan. Dan tak lupa penulis ucapkan terima kasih dan hormat yang sebesar- besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zulkarnain Dali, M.Pd Selaku Rektor UINFAS (Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno) Bengkulu yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu beserta staf yang selalu memberikan motivasi dan dorongan demi keberhasilan penulis.
3. Bapak Muhammad Hidayaturrahman, M.Pd.i Selaku Ketua Jurusan Tadris Sains dan Sosial Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
4. Ibuk Nurlia Latifa, M.Pd.Si selaku Koordinator Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
5. Ibuk Resti Komala Sari, M.Pd selaku Pembimbing I, dan Ibuk Lailatul Badriyah, S.Psi., M.A selaku Pembimbing II yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta

motivasiya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga skripsi ini selesai.

6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Tadris Matematika yang telah banyak membantu dan memberikan semangat, motivasi, dan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
7. Kepala Sekolah Bapak Wardani, S.Pd dan Ibuk Resi Sringki, S.Pd.,Gr. Guru kelas I dan III Autis SLB Negeri 2 Kota Bengkulu yang telah membantu dan memberikan izin untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya tiada ucapan yang mampu penulis ungkapkan kecuali ucapan terima kasih dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan membuka wawasan bagi kita semua. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bengkulu, Juni 2022
Penulis

Joko. W. Santoso
NIM: 1811280023

DAFTAR ISI

NOTA DINAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Pembatasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah.....	15
E. Tujuan Penelitian	17
F. Manfaat Penelitian	17

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	19
B. Kajian Penelitian Terdahulu	50
C. Kerangka Berfikir	55

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	58
B. Metode Penelitian	59
C. Subyek Penelitian.....	65
D. Teknik Pengumpulan Data	66
E. Prosedur Tindakan	70
F. Teknik Analisis Data.....	72

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan Produk	77
1. Fase Investigasi Awal	77
2. Fase Desain Produk	81
3. Fase Relasi Konstruksi.....	98
4. Fase Tes, Evaluasi dan Revisi	106

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

A.	Tabel 3.1 Kriteria Penialain Anket Validasi Ahi	73
B.	Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kevalidan	74
C.	Tabel 3.3 Kriteria Efektivitas Media Permainan	76
D.	Tabel 4.1 Daftar Teks Wawancara Kepala Sekolah	78
E.	Tabel 4.2 Daftar Teks Wawancara Guru Kelas	80
F.	Tabel 4.3 Validasi Ahli Psikologi	86
G.	Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi	88
H.	Tabel 4.5 Validasi Ahli Guru Kelas	89
I.	Tabel 4.6 Daftar Lagu Kebangsaan Sebelum Revisi	96
J.	Tabel 4.7 Daftar Lagu Kebangsaan Setelah Revisi.....	96
K.	Tabel 4.8 Data Hasil Penilaian Validasi Psikologi	101
L.	Tabel 4.9 Data Hasil Penilaian Validasi Materi	107
M.	Tabel 4.10 Data Hasil Penilaian Validasi Guru Kelas	110
N.	Tabel 4.11 Daftar Pertemuan Dengan Peserta Didik ..	113
O.	Tabel 4.12 Daftar Nilai Pertemuan Ke 1	118
P.	Tabel 4.13 Daftar Nilai Pertemuan Ke 2	119
Q.	Tabel 4.14 Daftar Nilai Pertemuan Ke 3	120

R. Tabel 4.15 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pertemuan 1, 2, 3 Dengan Analisis Efektivitas Pada Aspek Kognitif.....	122
S. Tabel 4.16 Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pertemuan 1, 2, 3 Dengan Analisis Efektivitas Pada Aspek Afektif.....	123
T. Tabel 4. 17 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pertemuan 1, 2, 3 Dengan Analisis Efektivitas Pada Aspek Psikomotorik	124

DAFTAR BAGAN

A. Bagan 2.1 penelitian terdahulu.....	55
B. Bagan 2.2 prosedur pengembangan model plomp ..	56
C. Bagab 3.1 langkah-langkah penelitian penggunaan model plomp	61
D. Bagan 3.2 prosedur tindakan penelitian	71

DAFTAR GAMBAR

A. Gambar 2.1 Materi Pembelajaran Subtema 1 Aku Dan Teman Baru Autis Kelas 1	36
B. Gambar 2.2 Pembelajaran 2 Autis Kelas 1	38
C. Gambar 2.3 Pembelajaran 3 Autis Kelas 1	39
D. Gambar 2.4 Pembelajaran 5 Autis Kelas 1	42
E. Gambar 2.5 Pembelajaran Subtema I Ruang Kelasku Autis Kelas III	44
F. Gambar 2.6 Pembelajaran Subtema II HALAMAN SEKOLAH Autis Kelas III	47
G. Gambar 2.7 Pembelajaran Subtema III TEMAN SEKOLAHKU Autis Kelas III	49
H. Gambar 4.1 Desain RPP Revisi Ke-1	82
I. Gambar 4.2 Desain RPP Revisi Ke-2	83
J. Gambar 4.3 Desain RPP Pembelajaran Siswa Autis Kelas I Setelah Revisi	82
K. Gambar 4.4 Desain RPP Pembelajaran Siswa Autis Kelas I Setelah Revisi	85

L. Gambar 4.5 Desain Konsep Peraturan Permainan	
MTS.....	92
M. Gambar 4.6 Bentuk Desain Awal Pola Stik.....	93
N. Gambar 4.7 Bentuk Stick Revisi Ke-1	94
O. Gambar 4.8 Bentuk Stick Revisi Ke-2	94
P. Gambar 4.9 Desain Setelah Revisi	95
Q. Gambar 4.10 Speker Berukuran 7 X 5 Cm.....	97
R. Gambar 4.11 Desain Konsep Peraturan Permainan	
MTS.....	99
S. Gambar 4.12 DESAIN STIK SETEAH REVISI ..	100
T. Gambar 4.13 speker berukuran 7 x 5 cm.....	102
U. Gambar 4.14 Soal Autis Keasla I.....	103
V. Gambar 4.15 Soal Autis Keasla III	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak sehingga mereka memerlukan sebuah penanganan khusus baik dalam kehidupan secara sosial maupun secara pendidikan. Mereka dikatakan anak berkebutuhan khusus dikarenakan ada beberapa faktor perilaku yang berbeda dengan anak pada umumnya diantaranya ialah memiliki kelainan penyimpangan perilaku secara sosial, fisik, serta mental, atau anak-anak yang berbeda dari rata-rata anak ada umumnya, hal ini juga dipengaruhi dengan adanya hambatan perkembangan kemampuan pola pikir, pengelihatn, pendengaran, serta sosialisasi dan gerak yang bisa diakibatkan karena faktor keturunan atau biologis dan gangguan pertumbuhan saat dalam kandungan.

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kepribadian siswa secara menyeluruh dengan mengubah

prilaku serta sikap siswa dari yang bersifat negatif ke positif, destruktif ke konstruktif, dari awalnya berahlak buruk ke ahlak mulia serta mempertahankan karakter baik yang di sandangnya.¹

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pendidikan ialah sebuah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang individu atau kelompok manusia dalam upaya mendewasakan pola pikir manusia yang melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Dalam hal ini pendidikan merupakan ialah suatu proses atau perbuatan mendidik.²

Pendidikan merupakan suatu tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak. Artinya pendidikan merupakan sebuah proses menuntun seorang peserta didik atau individu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan yang sesuai dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial, selain hal itu dengan adanya pendidikan juga merupakan harapan dari kedua orang

¹ Juwita, Dwi Runjani. "Pendidikan akhlak anak usia dini di era milenial." *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah* 7.2 (2018): 282-314.

² Muhammad Syarif Sumantri dan Durotul Yatimah, *Pengantar Pendidikan*: Universitas Terbuka (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017), h. xii-1.2.

tua atau wali agar dengan adanya pendidikan dapat memupuk keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Dengan hal ini, dapat kita simpulkan bahwasannya pendidikan merupakan suatu proses kematangan berfikir atau pendewasaan pola pikir seorang pendidik yang melalui proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang memiliki hubungan antara suatu generasi ke generasi selanjutnya melalui suatu proses pengajaran, pelatihan, atau penelitian serta bertujuan agar seseorang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki baik dalam bidang akademik maupun non akademik supaya seseorang tersebut mampu menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang tentu sesuai dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial.

Pendidikan inklusi merupakan suatu sistem penyelenggaraan pendidikan yang menampung siswa yang membutuhkan pelayanan khusus dalam proses pembelajaran serta mampu menerima semua perbedaan siswa baik secara fisik maupun tingkah laku sosial. Dimana sekolah harus

mengakomodasi semua peserta didik tanpa memandang kondisi fisik, intelektual, sosial emosional, dan linguistik.

L.K.M.Marentek mengemukakan bahwa pendidikan inklusi ialah suatu pelayanan pendidikan kepada siswa yang mempunyai kebutuhan khusus disekolah regular dari (SD, SLTP, SMU dan SMK) yang tergolong luar biasa. Tarmansyah mengemukakan bahwa pendidikan inklusi merupakan suatu wadah atau tempat untuk anak berkelainan baik dari tingkatan kategori ringan, sedang serta berat secara penuh dikelas regular.³

Dari pernyataan yang dikemukakan dua ahli dalam bidang pendidikan dapat kita simpulkan bahwa pendidikan inklusi merupakan sebuah lembaga pelayanan pendidikan untuk peserta didik berkebutuhan khusus tanpa memandang kondisi secara fisik, intelektual, atau kondisi lainnya. Dalam hal ini, yang berkenaan dengan pendidikan khususnya di Indonesia juga telah ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang terdapat pada pasal 31 ayat 1-5 yang berbunyi 1) Setiap

³ Fitria, R. (2012). *Proses Pembelajaran Dalam Setting Inklusi Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 90-101.

warga negara berhak mendapat pendidikan, 2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya, 3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang, 4) Negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya dua puluh persen (20%) dari anggaran pendapatan dan belanja negara dari anggaran pendapatan dan belanja daerah untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional, 5) Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.

Anak-anak yang terkategori autisme merupakan anak yang memiliki gejala kurang respon terhadap orang lain, memiliki permasalahan atau gangguan dalam berkomunikasi, cenderung memiliki respon yang aneh terhadap lingkungan sekitarnya, serta memiliki sikap kebiasaan yang sama seperti

menggerakkan anggota tubuh yang sama secara berulang-ulang. Autisme dapat terjadi pada semua kalangan masyarakat baik perkotaan maupun desa- desa atau daerah, kaya atau miskin, berpendidikan maupun tidak, serta anak-anak dikalangan dunia maju sekalipun masih bisa terkena gejala autisme dan autisme ini dapat teridentifikasi sebelum usia mencapai 3 tahun. Gejala autisme dapat diklasifikasikan dalam dua jenis ialah *Autism Spectrum Disorder (ASD)* dan *Asperger Syindrom*, kedua jenis klasifikasi autisme semua mengalami keterlambatan dalam segi perkembangan kognitif dan bahasa. Autisme dapat dijelaskan tidak hanya pada sudut pandang genetik yang disebut dengan istilah *Rare Mutations* (perubahan yang langka) dan *Rare Combinations of common genetic variants* atau kombinasi varian genetik secara normal.

Menerapkan permainan saat pembelajaran merupakan sebuah ranah penting bagi seorang anak hal ini karena, permainan dapat melatih keterampilan secara berulang-ulang, serta memberikan sinyal interaksi sosial secara tidak langsung

antar siswa satu dengan yang lainnya. Hal ini yang di sampaikan Hurlock ia mengemukakan bahwa permainan merupakan tahapan kegiatan yang di laksanakan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang di capai.⁴

Mayke Tedjasaputro mengemukakan bahwasannya proses belajar dengan permainan atau bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak atau individu untuk merekayasa, menirukan, serta mendapatkan memberikan sebuah konsep serta definisi yang tak terhitung banyaknya.⁵ Adapun prinsip permainan yang ingin dikembangkan ialah dimainkan empat orang atau lebih secara aktif, mempunyai tujuan-tujuan tertentu terutama untuk memberikan nuansa atau suasana baru peserta didik dalam belajar.⁶

Berdasarkan beberapa pendapat serta uraian diatas, tentang pengaruh positif media permainan pada saat proses

⁴ Muflikha, Elok Siti. *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Nagari Sungai Pulai*. Diss. Universitas Negeri Padang, 2013.

⁵ Nunuk suryani dkk, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdaakarya,2018), hal. 4

⁶ Yumarlin, M. Z. (2013). pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.

pembelajaran, maka peneliti ingin mengembangkan suatu konsep pembelajaran yang berbasis permainan *musical talking stick* yang dikhususkan untuk siswa abk autis. Permainan *musical talking stick* merupakan konsep permainan yang dapat dimainkan dengan jumlah anggota minimal 4 orang, pada umumnya konsep permainan *musical talking stick* dapat diartikan seperti tongkat bicara. Serta permainan *musical talking stick* juga dilengkapi dengan musik pada saat bermain. Pada dasarnya permainan *musical talking stick* ini saya kembangkan dari model pembelajran *talking stick*, yang pada umumnya hanya dapat dimainkan oleh peserta didik yang secara fisik dan emosional yang normal. Maka dalam hal ini, saya mencoba mengembangkan konsep model pembelajran ini ke konsep permainan *musical talking stick* yang dirancang secara khusus untuk siswa berkebutuhan khusus. Dengan adanya permainan *musical talking stick* ini, diharapkan dapat memberikan suasana baru peserta didik dalam belajar khususnya peserta didik autis. Dalam proses permainan alat yang digunakan berupa lembar

peraturan permainan, stik atau tongkat, lagu-lagu khusus kebangsaan, dan spiker atau pengeras suara.

Hal ini diharapkan dapat membantu proses interaksi sosial timbal balik antar siswa dengan guru serta didukung dengan musik yang berbasis wawasan kebangsaan tujuannya merupakan suatu upaya langkah kecil untuk meningkatkan sikap nasionalisme hal ini juga diharapkan agar dapat memberikan hal yang positif terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi kesekolah Luar Biasa Negeri 2 Kota Bengkulu, merupakan salah satu lembaga instansi yang beralamatkan di Jalan Irian Kelurahan Tanjung Jaya, Kecamatan Sungai Serut, yang dimana pada awalnya sekolah masih berstatus sekolah autis yang dikhususkan untuk peserta didik Autis yang berasal dari peserta didik yang melakukan terapi di Autis Center pusat terapi khusus anak autis, namun seiring berjalannya waktu sekolah mengalami perubahan pada awal 2014 dimana sekolah mengganti nama menjadi Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Kota Bengkulu yang pada awalnya hanya terkhusus untuk peserta didik autis dan saat ini sekolah

terbuka untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus lainnya. Pada saat ini, ada tiga kategori peserta didik anak berkebutuhan khusus yaitu autis, peserta didik tuna grahita dan peserta didik tuna rungu, namun yang lebih dominan ialah peserta didik autis dan tuna grahita.⁷

Sumarna mendiskripsikan tentang siswa autis ialah sebagai berikut “Autis merupakan bagian dari anak berkelebihan dan mempunyai tingkah laku yang khas, memiliki pikiran yang terganggu dan terpusat pada diri sendiri serta hubungan yang miskin terhadap realitas eksternal”. Autis adalah gangguan perkembangan berat antara lain mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi (berhubungan) dengan orang lain, karena penyandang autis tidak mampu berkomunikasi verbal maupun non verbal”. Serta merupakan suatu gangguan yang kompleks dan berbeda-beda dari ringan sampai berat

⁷ Wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas di kota Bengkulu, SLB N 2 Kota Bengkulu.

dan mengalami tiga bidang kesulitan, yaitu komunikasi, imajinasi dan sosialisasi”.⁸

Dari beberapa pendapat ilmuan diatas mengenai autis, dapat kita simpulkan bahwasannya anak autis ialah yang mengalami gangguan perkembangan yang khas mencakup persepsi, linguistik, kognitif, komunikasi dari yang ringan sampai yang berat, dan seperti hidup dalam dunia sendiri, ditandai dengan ketidakmampuan berkomunikasi secara verbal dan non verbal dengan lingkungan eksternalnya.

Adapun karakter tersendiri dari peserta didik anak berkebutuhan khusus berdasarkan observasi ialah respon stimulasi anak terhadap tingkah laku yang berulang seperti kebiasaan sehari-hari yang ialah lakukan dan cenderung marah apabila kebiasaan pola tingkah lakunya kita ganggu/rubah namun, berbeda dengan halnya bahwa untuk kemampuan berpikir siswa cenderung normal. Selanjutnya bersikap selektif atau berlebihan dimana hal ini berkaitan dengan warna yang disukai, dan melakukan gerakan tubuh yang khas

⁸ Deden Koswara, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autis*. (Jakarta Utara: PT. Luxima Metro Media, 2016), h. 10-11.

seperti, menggoyangkan anggota tubuh serta untuk media pembelajaran khususnya dalam matematika sejauh ini sekolah tidak menggunakan media tertentu hanya menggunakan konsep yang paling dasar yang berupa menggunakan anggota tubuh dan lingkungan sekitar, seperti menghitung jumlah bola mata, telinga, jari tangan dan jumlah anggota tubuh lainnya.

Adapun untuk faktor penghambat proses pembelajaran atau masalah belajar anak autis komunikasi, interaksi sosial dan perilaku hal ini, berkaitan pada minat belajar siswa autis yang biasanya dapat dipengaruhi pada saat diperjalanan menuju sekolah ada hal-hal atau kejadian yang menyebabkan siswa merasa terganggu dan kaget terhadap suatu kejadian maka hal ini dapat menyebabkan siswa autis tidak ingin melanjutkan pembelajaran atau proses perjalanan menuju sekolah. Tetapi apabila hal tersebut terjadi pada saat proses pembelajaran guru melakukan pendekatan sosial untuk menenangkan psikologisnya. Serta untuk kurikulum yang digunakan saat ini ialah kurikulum 2013 khusus untuk siswa berkebutuhan khusus ialah tematik, namun sudah ada

beberapa percobaan menggunakan kurikulum yang berbasis buku paket.⁹

Untuk menerapkan pemerataan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang melalui proses pendidikan. Hal itu tidak akan terlealisasi jika kita hanya terfokus pada sekolah yang memiliki siswa yang normal seperti pada siswa pada umumnya, tetapi kita juga harus memberikan sebuah perhatian khusus pada sekolah-sekolah yang memiliki siswa yang berkebutuhan khusus mereka juga harus kita prioritaskan. Anak yang normal maupun memiliki kebutuhan khusus mereka sama-sama bagian dari hidup kita. Namun anak yang memiliki kebutuhan khusus mereka perlu pendampingan yang dilakukan dengan khusus baik dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 September 2021 secara langsung serta dilengkapi dengan latar belakang masalah diatas, maka

⁹ Observasi pertama, tanggal 27 September 2021.

dalam hal ini peneliti akan mengadakan penelitian yang berbasis pengembangan yang berjudul **“PENGEMBANGAN PERMAINAN *MUSICAL TALKING STICK* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA ABK AUTIS”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka ada beberapa indentifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada siswa ABK Autis mereka sulit dalam berinteraksi secara sosial, baik secara individu maupun kelompok.
2. Pada saat pembelajaran dengan konsep permainan *Musical talking stick* dapat meningkatkan dan membangun hubungan kontak sosia antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru.

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian indentifikasi masalah, maka peneliti ingin membatasi pokok pembahasan dalam penelitian ini, hal ini dilakukan agar menghindari adanya penyimpangan atau

perluasan pembahasan yang tidak berkaitan dengan tujuan penelitian serta mengingat keterbatasan wawasan ilmu pengetahuan dan kemampuan peneliti. Adapun beberapa pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini hanya tertuju pada siswa ABK (anak berkebutuhan khusus) untuk siswa autis.
2. Sebuah pengembangan permainan *musical talking stick* yang terkhusus untuk anak berkebutuhan khusus autis dalam pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka ada beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan permainan *musical talking stick* dalam pembelajaran matematika?
2. Bagaimana kevalidan dari permainan *musical talking stick* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik autis?

3. Bagaimana efektifitas dari permainan *musical talking stick* dalam proses pembelajaran matematika untuk anak berkebutuhan khusus autis

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, pada penelitian ini tujuan utama dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan permainan musical talking stick.
2. mengetahui bagaimana kevalidan media permainan *musical talking stick*.
3. efektifitas media dalam pembelajaran matematika pada siswa ABK autis.

F. Manfaat Penelitian

Dari konsep tujuan penelitian, maka ada beberapa manfaat dari penelitian ini baik manfaat secara teoritis maupun praktis ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a) Dari hasil penelitian ini, diharapkan bisa menjadi acuan atau referensi bagi pendidik dalam sebuah proses pembelajaran matematika pada siswa ABK autis.

- b) Serta memberikan sebuah konsep pola pembelajaran yang menarik dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran khususnya untuk pembelajaran matematika pada siswa autis.
- c) Sebagai bahan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan pola-pola permainan yang dapat membantu proses pembelajaran matematika, baik itu pada siswa ABK maupun pada siswa umumnya sehingga memberikan suatu suasana baru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Secara Praktis

- a) Merupakan sebuah langkah awal bagi siswa ABK autis untuk lebih aktif dan memberanikan diri untuk meningkatkan hubungan timbal balik dalam memahami pelajaran matematika serta hubungan secara sosial dengan teman sebaya.
- b) Serta dapat juga digunakan pendidik sebagai metode-metode agar saat pembelajaran siswa aktif atau memberikan respon saat pembelajaran berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Anak Berkebutuhan Khusus

Anak yang berkebutuhan khusus bukan merupakan anak yang sakit, akan tetapi mereka ialah anak yang memiliki kelainan perkembangan baik dalam bentuk fisik, tingkah laku dan pola pikir akan tetapi mereka merupakan anak-anak yang banyak menyimpan potensi tersendiri apabila bakat yang mereka miliki di kembangkan. Seorang yang menderita sakit pada umumnya akan sembuh apabila ditangan secara media oleh dokter, lain halnya dengan anak berkebutuhan khusus tidak akan normal/sembuh meski ditangani secara media oleh dokter. Contoh anak yang mengalami kekurangan pengelihatan, pendengaran tidak akan bisa melihat dan mendengar secara normal kembali.

J. David Smith anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mengalami kelainan perkembangan baik secara

fisik, sensomotoris, mental-intelektual, sosial, emosi, dan prilaku.¹⁰ Sehingga mereka memerlukan pelayanan khusus baik dalam segi aktivitas maupun sarana media pendidikan khusus serta mengemukakan bahwa anak berkebutuhan khusus ialah anak yang di indentik abnormal.

Anak berkebutuhan khusus ditinjau dari segi hukum hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam kita suci Al Qur'an. Seseungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk sebaik-baiknya (At-Tin: 95: 4). Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, dan merka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka, oleh sebab itu hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar (An-Nisa: 4:9). Dia (Muhammad) bermuka masam dan berpaling, karena datang seorang buta kepadanya (Abasa: 80: 1-2)¹¹

¹⁰ Irdamurni, Irdamurni. "Memahami Anak Berkebutuhan Khusus." (2018).

¹¹ Al-Qur'an Al-Qarabah dan Terjemahannya Surah (At-Tin: 95; 4, An-Nisa: 4;9, Abasa: 80;1-2

Mengingat tentang hak dan kewajiban seorang anak dalam mendapatkan pendidikan, baik seorang anak yang normal maupun anak yang berkebutuhan khusus dalam NKRI, hal ini telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945, bab IV pasal 5, bab IV pasal 6 sebagai berikut:

BAB IV Pasal 5

1. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.
2. Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak mendapatkan pendidikan khusus
3. Warga negara didaerah terpencil atau terbelakang serta masyarakat didaerah terpencil berhak memperoleh pendidikan pelayanan khusus.
4. Warga negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus.
5. Setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.

BAB IV Pasal 6

1. Setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.
2. Setiap warga negara bertanggung jawab terhadap keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan.¹²

BAB VI Pasal 32

1. Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.
2. Pendidikan layanan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik di daerah terpencil, dan/atau mengalami bencana alam, bencana sosial, dan tidak mampu dari segi ekonomi.
3. Ketentuan mengenai pelaksanaan pendidikan khusus dan pendidikan layanan khusus sebagaimana

¹² Igak Wardani, dkk. *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2020), h. 1. 38-1. 41.

dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Adapun anak berkebutuhan khusus diklasifikasikan 5 bagian ialah anak berkebutuhan khusus tunanetra, anak berkebutuhan khusus tunarungu, anak berkebutuhan khusus tunagrahita, anak berkebutuhan khusus tunadaksa, dan anak berkebutuhan khusus autistik. Mulyono Abdulrachman ada beberapa kategori keperluan pembelajaran ialah sebagai berikut.

1. Kelompok individu yang mengalami kelainan atau penyimpangan dalam bidang intelektual, atau yang dikenal dengan anak yang memiliki kecerdasan yang luar biasa (*intellectually superior*) dan anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang rendah atau yang dikenal dengan istilah tunagrahita.
2. Kelompok individu yang dikenal dengan istilah tunanetra, yang pada umumnya mengalami gejala karena adanya hambatan sensoris atau indra.

3. Kelompok individu yang mengalami hambatan kesulitan belajar serta gangguan komunikasi.
4. Kelompok individu yang dikenal dengan istilah tunalaras yang memiliki penyimpangan perilaku serta gangguan emosi yang juga dikenal dengan istilah autis.
5. Kelompok individu yang dikenal dengan tunaganda, hal ini yang pada umumnya mengalami keluarbiasaan atau penyimpangan berat.¹³

Anak berkebutuhan khusus Autisme atau bisa disebut ASD (*Autistic Spectrum Disorder*) ialah hambatan atau gangguan perkembangan fungsi otak yang kompleks dan meliputi cara berkomunikasi, berinteraksi sosial dan berimajinasi. mengingat tentang masalah autis tentunya tidak lepas dari pembahasan perkembangan anak.¹⁴ Sama halnya dengan anak berkebutuhan khusus autis ialah

¹³ Igak Wardani, dkk. *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2020), h. 1. 7.

¹⁴ Maghfiroh, Ahmad Ma'ruf Lailatul. "Penggunaan Metode ABA (*Applied Behavior Analysis*) untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Autis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB Negeri Pandaan." *Jurnal Al-Murabbi* 2.2 (2017): 203-228.

merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan yang mempengaruhi beberapa aspek pada anak, anak dengan gangguan autis biasanya kurang dapat merasakan kontak sosial, hal ini dikarekan anak autis cenderung menyendiri dan menghindari kontak sosial dengan orang lain.

Huzaemah autisme merupakan gangguan perkembangan mental individu, sehingga menyebabkan mereka mengalami kesulitan untuk berkomunikasi serta berinteraksi dengan lingkungan sosial.¹⁵

Monks dkk. Menotasikan bahwasanya autis berasal dari kata “Autos” yang berarti “ Aku”. *Brek* menuliskan autis dengan istilahnya “*absorbed in the self* (keasyikan dalam diri sendiri). *Wall* menganggapnya sebagai “*aloof atau withdrawan*” dimana anak dengan gangguan autis biasanya tidak tertatik dengan dunia sekitarnya.Hal yang senada dengan yang diungkapkan Tilton bahwa

¹⁵ Ramadania, Fajarika. "Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme)." *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5.2 (2020): 208-215.

pemberian nama autis hal ini diyakini dari “keasyikan yang berlebihan” dalam dirinya sendiri.¹⁶

Dari beberapa ungkapan yang dikemukakan para ahli mengenai anak berkebutuhan khusus maka dapat kita simpulkan bahwa yang berkaitan dengan anak berkebutuhan khusus autis ialah anak yang memiliki sikap tertutup dalam kegiatan interaksi sosial.

Pendidikan anak berkebutuhan khusus autis menurut mariam Donath Skjorten dalam Trasiidi ialah pendidikan yang menggunakan keperluan khusus, seperti local kelas khusus, sekolah dengan pengasramaan atau sekolah khusus.

Dengan adanya pendidikan khusus seperti saat ini dileksanakan pada anak berkebutuhan khusus autis menunjukkan dengan diagnose media atau psikologis yang sama, tentu membutuhkan cara atau metode pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang

¹⁶ Utomo dan Murniyanti Ismail, *Permainan Tradisional Media Stimulasi dan Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)*. (Kota Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press 2019. <http://eprints.ulm.ac.id>), h. 3.

lainnya. Dengan menggunakan konsep pembelajaran yang khusus pendidikan dan pembelajaran harus difokuskan pada keunggulan atau kelebihan yang dimiliki anak tersebut bukan pada gangguan atau hambatan belajar secara umum. Mr. Lindquist seorang tunanetra pada kegiatan pertemuan UNESCO dikutip oleh Tarsidi menekankan “bukan sistem pendidikan yang memiliki hak terhadap anak-anak tertentu, melainkan sistem pendidikan yang ada dinegara itulah yang harus disesuaikan agar kebutuhan anak terpenuhi”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Mr Lindquist tentu hal ini bisa dijadikan motivasi terhadap inovasi-inovasi terkait dengan sistem pendidikan anak berkebutuhan khusus bagi para pendidik, agar sistem pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus menjadi jauh lebih baik serta memiliki mutu yang baik, sehingga dalam segi pendidikan anak berkebutuhan khusus juga dapat belajar dengan sarana dan prasarana yang mendukung.

2. Permainan *Musical Talking Stick*

Permainan *musical talking stick* merupakan konsep permainan yang dapat dimainkan dengan 4 orang sampai 30 orang atau lebih dengan 1 orang sebagai coordinator permainan., pada umumnya konsep permainan *musical talking stick* dapat diartikan seperti tongkat bicara. Serta permainan *musical talking stick* juga dilengkapi dengan musik pada saat bermain. Pada dasarnya permainan *musical talking stick* ini saya kembangkan dari model pembelajaran *talking stick*, yang pada umumnya hanya dapat dimainkan oleh peserta didik yang secara fisik dan emosional yang normal. Maka dalam hal ini, saya mencoba mengembangkan konsep model pembelajaran ini ke konsep permainan *musical talking stick* yang dirancang secara khusus untuk siswa berkebutuhan khusus.

Permainan *Musical Talking Stick* juga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan *Musical Talking*

Stick digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik.

Permainan *musical talking stick* merupakan konsep permainan yang dikembangkan dari model pembelajaran talking stick yang dibantu dengan media tongkat dan musik pengiring.¹⁷ Permainan musical talking stick pada penelitian ini digunakan sebagai media saat pembelajaran matematika untuk anak berkebutuhan khusus autis, serta pada permainan ini juga diharapkan meningkatkan rasa nasionalisme siswa autis karena konsep lagu yang digunakan lagu-lagu kebangsaan sehingga selain dapat memberikan konsep pembelajaran yang berbeda juga dapat meningkatkan jiwa nasionalisme siswa.

3. Komponen Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick*

¹⁷ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), h. 72.

Media permainan *musica talking stick* dalam pembelajaran matematika untuk siswa ABK autis memiliki beberapa komponen yang digunakan sebagai berikut:

1. Tongkat *stick*

Tongkat stik permainan yang di rancang berbentuk seperti tabung, yang memiliki tinggi 20 cm, diameter 3 cm. Tongkat stik juga dilengkapi dengan kain panel agar tongkat stik tidak tampak membahayakan serta warna pada tongkat stik menggunakan warna biru hal ini sesuai dengan warna yang digemari anak autis menurut penjelasan guru kelas, dan juga dilengkapi dengan garis-garis pada permukaan stik serta terdapat angka-angka 1 – 10 pada bagian permukaan stik. Tongkat stick juga berfungsi sebagai petunjuk peserta permainan yang memegang tongkat stick saat music diberhentikan.¹⁸

2. Musik

¹⁸ Hasil wawancara dengan guru kelas SLB N 2 Kota Bengkulu

Pada permainan *musical talking stick*, music berfungsi sebagai media suara untuk memberikan suasana konsep pembelajaran yang berbeda pada peserta didik, pada permainan *musical talking stick* music yang digunakan berbasis kebangsaan hal ini agar dapat meningkatkan rasa nasionalisme peserta didik, untuk lagu yang di pilih ada lagu Indonesia raya dan Garuda Pancasila.

3. Pengeras suara/spiker

Pengeras suara, pada permainan *musical talking stick* pengeras berfungsi sebagai media memperjelas suara lagu yang di sajikan agar siswa lebih menikmati merdunya lagu-lagu kebangsaan. Untuk pengeras suara/spiker berukuran dengan panjang 7 cm dan lebar 5 cm serta memiliki warna perpaduan hitam dan merah.

4. Lembar peraturan konsep permainan

Untuk lembar peraturan permainan *musical talking stick* ialah lembaran kertas berukuran A4 dan tampilan

juga dilengkapi dengan gambar-gambar kartun agar peserta didik tertarik dengan media. Serta berfungsi sebagai mengatur konsep jalannya permainan, hal ini akan disampaikan pada awal permainan sebelum permainan dimulai.

4. Cara Bermain Permainan *Musical Talking Stick*

Berikut cara bermain permainan *musical talking stick*, pada awal pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan konsep peraturan dalam permainan, berikut konsep peraturan permainan:

1. Guru Mendengarkan musik sebagai pengiring dan mempersiapkan tongkat yang akan diberikan kepada siswa.
2. Setelah peserta didik sudah dalam keadaan siap, maka guru akan memulai permainan dengan mendengarkan salah satu lagu kebangsaan terlebih dahulu, bisa menggunakan lagu Indonesia raya maupun lagu Garuda Pancasila secara full atau selesai satu buah lagu.

3. Memberikan tongkat kepada peserta didik.
4. Peserta didik yang pertama memegang tongkat akan memberika kepada teman berikutnya secara berurutan sambari diiringi musik.
5. Siswa yang memegang tongkat saat music berhenti, memberikan pertanyaan sesuai dengan materi. Contohnya menyukai nomer soal yang dia minati selanjutnya musik diperdengarkan kembali dan tongkat diberikan secara bergiliran.
6. Saat music diberhentikan kembali, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan sebelumnya. Setelah berhasil menjawab siswa itu mengajukan pertanyaan untuk siswa lainnya. Begitu seterusnya hingga babak berakhir,
7. Kesimpulan, oleh guru
8. Evaluasi dan Refleksi.

5. Pembelajaran Matematika

Sudiati kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memiliki proses yang terencana

sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.¹⁹ Maka dalam proses pembelajaran matematika meliputi kegiatan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dalam tingkat penalaran dan pemahaman konsep pembelajaran matematika meliputi mengukur, merancang pola bangunan atau alat, membuat media dan lain sebagainya.

Dalam konsep pembelajaran disekolah umumnya dan sekolah khusus seperti SLB, memiliki perbedaan dari segi pembelajaran dimana jika pada sekolah umumya pemahaman siswa ditinjau dari kemampaun dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. Maka hal ini berbeda disekolah berkebutuhan khusus dalam segi penilaian khususnya dalam pembelajaran matematika penilaian peserta didik diambil dari hal yang paling sederhana seperti, bisa menuiliskan angka dengan mandiri, bisa mengamati lingkungan sekitar, serta bisa

¹⁹ Malichatun, Wahyu Utami. *Implementasi Keterampilan Memberi Penguatan (Reinforcement) Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas Ii Mi Ma'arif Al-Fatah Purwodadi Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016*. Diss. Iain Purwokerto, 2016.

membedakan symbol penjumlahan dan pengurangan, pada pembelajaran autis ini mereka tidak difokuskan pada satu permasalahan saja serta pada kurikulum pembelajaran mereka menggunakan tematik kurikulum 2013.²⁰

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak atau peserta didik, sebab berorientasi pada pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan anak atau peserta didik.²¹ Pembelajaran tematik secara efektif dapat membantu peserta didik menciptakan kesempatan membangun konsep saling berkaitan yang termasuk dalam satu tema.

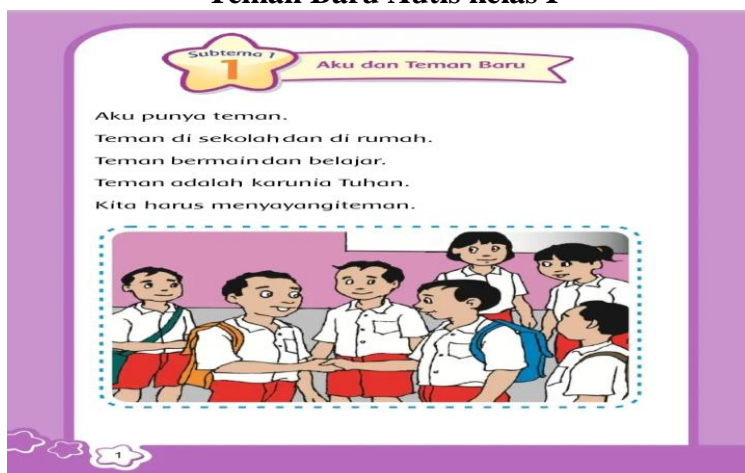
Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya lebih menggunakan pendekatan ilmiah yang memfokuskan pada kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, serta membentuk jejaring. Konsep proses pembelajaran

²⁰ Hasil wawancara dengan guru kelas di SLB N 2 Kota Bengkulu

²¹ Hidayah, Nurul. "Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2.1 (2015): 34-49.

juga mencakup tiga ranah ialah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²² Berikut materi pembelajaran peserta didik autis kelas I dan kelas III.

Gambar 2.1 Materi Pembelajaran Subtema 1 Aku dan Teman Baru Autis kelas I



²² Kristiantari, Mg Rini. "Analisis kesiapan guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik integratif menyongsong kurikulum 2013." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 3.2 (2014).



Mengenal bilangan bersama teman baru 1-3.



1



2



3

12

Mengenal bilangan bersama teman baru 1-5.



1



2



3



4



5

14

Ayo Amati!

Mengenalkan Teman Baru.

Saya Dito.
teman saya Siti.



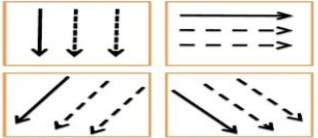
Ayo lakukan bersama temanmu.
Sebutkan nama mu.
Sebutkan juga nama temanmu.

19

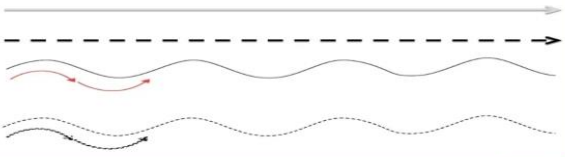
**Gambar 2.2 Pembelajaran 2
Autis Kelas I**

Ayo Berlatih!

Tebalkan garis titik-titik di bawah ini!




Tebalkan garis di bawah ini!




20

Gambar 2.3 Pembelajaran 3 Autis Kelas I




Pembelajaran
3



Ayo Belajar





Menghitung bersama teman baru
Perhatikan ambar di bawah ini



Ini temanku.
Teman ku ada lima.
Ada dua teman perempuan.
Dan tiga teman laki-laki.

21

Pilih jumlah anak laki-laki yang lebih banyak dengan memberi tanda centang

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

23



Ayo Belajar

Mengenai Bentuk Persegi Panjang

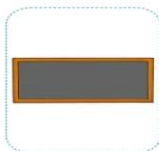
Di sekitar kita terdapat benda berbentuk persegi.

Benda dapat dilihat di sekeliling kita.

Ini adalah bentuk persegi panjang.



Contoh benda berbentuk persegi panjang dikelasmu.



25

Mewarnai gambar persegi.

Warnai gambar persegi di bawah ini!

Sesuai warna kesukaanmu.



Belajar di Rumah

Kegiatan Bersama Orang Tua

Orang tua membantu siswa mencari benda-benda di rumah yang berbentuk persegi panjang.

27



Ayo Lakukan

Mari berlatih menulis.

Bergerak Mengikuti Bentuk Garis

Lakukan gerakan mengikuti bentuk garis!

Bergerak mengikuti garis lurus.

Lakukan bersama temanmu.

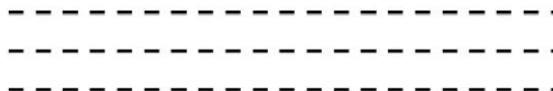


36



Ayo Berlatih

Tebalkan garis dibawah ini!



38

Gambar 2.4 Pembelajaran 5 Autis Kelas I


Berlari Berpasangan dengan Teman

Amati Gambar di bawah ini.



Lihatlah kegiatan sedang berlari di halaman sekolah.
Lakukan kegiatan tersebut bersama teman di sekolah.

 **Ayo Belajar Lakukan**

Bermain sambil Mengurutkan Bilangan
Perhatikan angka yang ada di dada temanmu.
Barislah sesuai urutan angka 1-5





 **Ayo Belajar Lakukan**


Menyebutkan Bilangan.
Mari menyebutkan bilangan 1-5 bersama teman-teman.

Lambang Bilangan	Dibaca
1	satu
2	dua
3	tiga
4	empat
5	lima

42

 **Ayo Berkreasi**

Menggambar Bentuk Persegi.
Ayo menebalkan bentuk persegi di bawah ini!

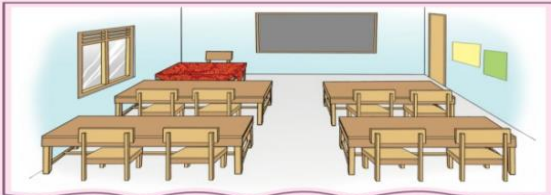


26

Gambar 2.5 Pembelajaran Subtema 1 Ruang Kelasku Autis Kelas III

Subtema
1
Ruang Kelasku

Amati gambar berikut!








Gb.1.1 Ruang kelasku bersih

Ruang kelasku indah.
Banyak benda di ruang kelasku.
Meja dan kursi tertata rapi.
Di kelas ada piket kelas.



Hitung jumlah benda di bawah ini, dan tulislah angkanya pada kolom sebelah kanan.

	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

Gb.1.8 (gambar alat alat kebersihan)



Ayo Kerjakan

Kita sudah membersihkan benda di ruang kelas.
 Semua benda di ruang kelas sudah bersih.
 Hiasan lambang Negara juga sudah bersih.
 Desi memegang lambang Negara Garuda Pancasila.
 Desi menunjukkan Garuda Pancasila di depan kelas.
 Guru menunjukkan gambar lambang Negara.
 Lihatlah gambar di tubuh burung Garuda.
 Semua melambangkan sila Pancasila.
 Ayo tunjukkan gambar lambang Negara.
 Sebutkan gambar yang melambangkan sila-sila Pancasila.



Gb. 1.14

12



Ayo Menulis

Ayo menulis dengan menebalkan kata di bawah ini!

bintang

rantai

Pohon beringin

Kepala banteng

Padi dan kapas



Gb. 1.15

Kumpulkan hasil pekerjaanmu pada gurumu!

13



Ayo Berlatih

Hitung jumlah helai bulu pada setiap gambar burung Garuda di bawah ini!
Diskusikan dengan temanmu untuk mengisi kolom berikut!



Gb. 1.16







14

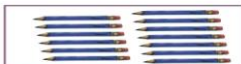


Ayo Mencoba

Hitung jumlah benda kemudian tuliskan angkanya pada kolom sebelah kanan.












Gb. 1.31 (gambar peralatan sekolah)

32

Gambar 2.6 Pembelajaran Subtema 2 Halaman Sekolahku Autis Kelas III

Subtema
2
Halaman Sekolahku

Amati gambar berikut!








Gb. 2.1

Halaman sekolahku bersih.
Banyak bunga bunga di halaman.
Bunga berwarna warni indah sekali.
Kita harus merawat tanaman.
Banyak benda di halaman sekolah.
Ada batu kecil tertata rapi.

41



Hitung jumlah benda di bawah ini dan pasangkan dengan angka dikolom sebelah kanan dengan memberi garis lurus!

	<input type="text" value="13"/>
	<input type="text" value="11"/>
	<input type="text" value="12"/>
	<input type="text" value="15"/>
	<input type="text" value="14"/>

Gb. 2.23 (gambar tanaman)



Pasangkan lambang bilangan berikut ini dengan memberi garis penghubung!

Lima belas	18
Delapan belas	15
Dua puluh tiga	30
Dua puluh lima	23
Tiga puluh	25



69

Hitung jumlah benda dan tulis angkannya di kolom sebelah kanan.

	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>




79

Gambar 2.7 Pembelajaran Subtema 3 Teman Sekolahku Autis Kelas III

Subtema
3
Taman Sekolahku

Amati gambar berikut!



Gb 3.1 taman sekolah
Desi dan Yosep duduk di taman sekolah.
Desi dan yosep belajar di taman.
Desi dan Yosep belajar bersama.
Belajar di taman sekolah menyenangkan.
Udara terasa sejuk dan segar.
Apakah sekolahmu mempunyai taman?

81



Dito dan teman-temannya mengumpulkan kerikil. Kerikil itu akan diletakkan di taman sekolah. Amatilah kerikil yang dikumpulkan Dito!



Gb. 3.6
A



Gb. 3.7
B



Gb. 3.8
C

Hitunglah gambar kerikil tersebut.
Manakah kerikil yang paling banyak?
Manakah kerikil yang paling sedikit?



Sekarang kumpulkan kerikil di taman atau di halaman sekolah.
Hitunglah kerikil yang kamu kumpulkan.
Gambarlah kerikil yang kamu kumpulkan sesuai jumlahnya.
Tuliskan jumlah kerikil tersebut.

Amatilah gambar berikut!



Gb 3.16 mengumpulkan daun kering

Desi mengumpulkan dua puluh daun.

Desi akan menuliskan lambang bilangannya.

Ayo belajar menulis nama dan lambang bilangan bersama Desi.

Salinlah nama dan lambang bilangan berikut

10 = sepuluh

11 = sebelas

12 = dua belas

13 = tiga belas

14 = empat belas

15 = lima belas

91



Tulis lambang bilangan di bawah ini seperti pada contoh!
Kemudian baca lambang bilangan tersebut.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

57

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Berikut ada beberapa konsep penelitian yang relevan mengenai pembelajaran pada anak autis, dengan mengembangkan beberapa model permainan diantaranya bermain PUZZLE dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak autis, Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis dan Pengembangan Alat Permainan My Costume Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia Dini Autis.

1. Lucy Ardianti 2018. *Pembelajaran Dengan Bermain PUZZLE Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Autis Di Autis Centre Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Institu Agama Islam Negeri Bengkulu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Adapun sampel atau subyek yang digunakan peneliti adalah anak-anak yang menjalani terapi di Autis Centre Kota Bengkulu. Hasil dari penelitian adalah menunjukkan bahwa dengan menggunakan konsep

permainan puzzle dapat mengembangkan kemampuan kongnitif anak dengan dilihat dari anak sudah mengetahui beberapa jenis buah yang ada di puzzle. Pada penelitian yang diteliti oleh Lucy Ardianti adalah pembelajaran dengan konsep permainan Puzzle pada anak autis, sedangkan dalam penelitian yang saya kembangkan ialah pembelajaran dengan konsep permainan musical talking stick pada anak autis.²³

2. Siti Aminah 2021. *Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Di Yayasan Rumah Mentari Kecamatan Siduharjo Kabupaten Pringsewu*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field research*). Sampel atau subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak-anak atau siswa yang menjalani terapi di Yayasan Rumah Mentari.

²³ Lucy Ardianti, "Pembelajaran Dengan Bermain PUZZLE Dalam Mengembangkan Kemampuan Kongnitif Anak Autis Di Autis Centre Kota Bengkulu," (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, 2018), h. 43-45.

Hasil dari penelitian sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu mendapat respon yang baik terhadap anak dimana, dari hasil penerapan terapi bermain yang dilakukan dapat meningkatkan interaksi sosial anak serta juga mendapat respon yang baik dari pihak orang tua. Pada penelitian yang dikembangkan oleh Siti Aminah merupakan penerapan terapi bermain untuk meningkatkan interaksi sosial anak. Sedangkan pada konsep penelitian yang saya kembangkan adalah konsep permainan *musical talking stick*, yang mana nanti diharapkan juga dapat meningkatkan tingkat sosial anak.²⁴

3. Dhiarti Tejaningrum 2014. *Pengembangan Alat Permainan My Costume Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia Dini Autis*. Artikel. Kota Semarang. Jawa Tengah. Universitas Ikip Veteran Semarang. Pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau biasanya disebut penelitian R & D

²⁴ SITI, A. (2021). *Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Di Yayasan Rumah Mentari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

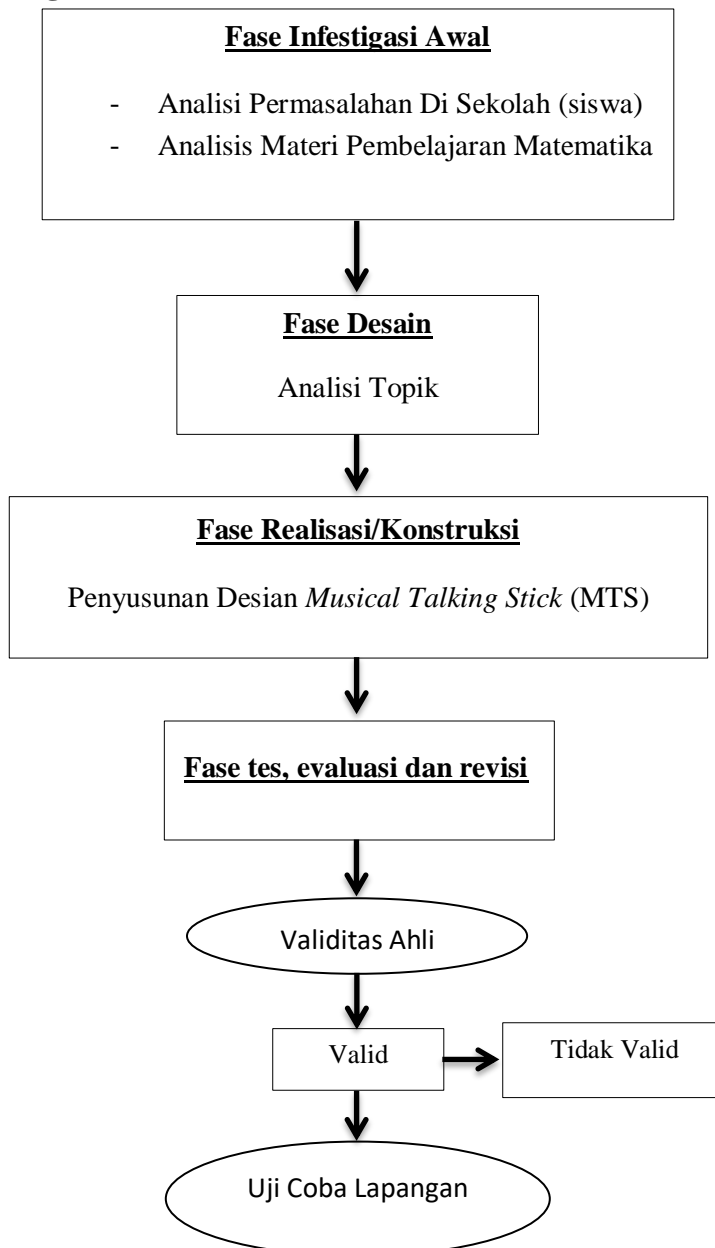
(Research and Development). Subyek atau sampel dari penelitian artikel ini adalah siswa usia dini autis di SKA Bina Anggita Yogyakarta. Dari hasil pengembangan dan uji coba produk yang dilakukan peneliti, hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan edukatif my costume layak menjadi media pembelajaran anak usia dini autis. Penelitian yang diteliti oleh Dhiarti Tejaningrum adalah pengembangan alat permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan anak, pada penelitian yang saya kembangkan ialah konsep permainan *musical talking stick* yang diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial anak dalam pembelajaran matematika.²⁵

²⁵ Tejaningrum, D. (2014). Pengembangan Alat Permainan My Costume untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial pada Anak Usia Dini Autis. *INKLUSI Journal of Disability Studies*, 1(2), 135-158.



Bagan 2.1 Penelitian Terdahulu

C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.2 Prosedur Pengembangan Model Plomp

Menggunakan konsep permainan saat pembelajaran merupakan salah satu metode yang tepat khususnya pada anak berkebutuhan khusus autis , hal ini sesuai dengan ada beberapa masalah tersendiri bagi mereka pada saat pembelajaran ialah komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku. Maka pada pengembangan permainan *musical talking stick* dalam pembelajaran matematika pada siswa abk autis ini, diharapkan mampu memberikan dampak yang baik terhadap pembelajaran anak autis dengan adanya konsep pembelajaran yang baru, dengan menggunakan media permainan.

Dalam pengembangan konsep permainan ini tidak hanya membantu meningkat respon anak terhadap pembelajran, tetapi juga diharakan bisa meningkatkan jiwa nasionalisme pada siswa. Serta permainan *Musical Talking Stick* juga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan Musical Talking Stick digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini, dari tanggal 3 Januari - 7 Maret 2022. . Dimana pada ujung tahun, 7 September 2021 peneliti melakukan observasi ke Sekolah.

2. Tempat Penelitian

Tempat pada penelitian pengembangan permainan *musical talking stic* dalam pembelajaran matematika pada siswa ABK Autis, di Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Kota Bengkulu (SLB Negeri 2 Kota Bengkulu) yang beralamatkan di Jalan Irian, Kelurahan Tanjung Jaya, Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu 38119. Adapun beberapa alasan peneliti memilih sekolah SLB Negeri 2 Kota Bengkulu menjadi tempat untuk penelitian, berdasarkan beberapa alasan sebagai berikut:

1. Adanya sikap keterbukaan pihak sekolah pada saat obsevasi, baik dari kepala sekolah maupun stap dewan guru.
2. Sekolah merupakan lembaga yang memiliki peserta didik yang sesuai dengan judul penelitian yang ingin dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Dalam metode jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan atau dalam kalimat bahasa inggirsnya *Resaerch and Development* (R&D). Sugiyono berpendapat bahwa metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk atau inovasi-inovasi tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁶

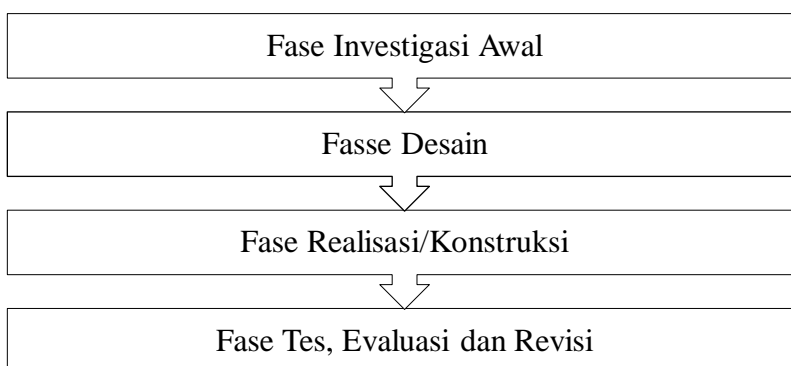
Pengembangan yang dilakukan peneliti merupakan pengembangan model permainan baru yang memodivikasi dari model pembelajaran *talking stick*, pada permainan ini, peneliti membuat suatu permainan yang memiliki nuansa-

²⁶ Masduki, L. R., & Kurniasih, E. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Meningkatkan Multiple Intelegensi Siswa Dan Mahasiswa. *JIPMat*, 2(2), h. 165-166.

nuansa kebangsaan dari segi music yang di gunakan menggunakan music lagu-lagu kebangsaan dan adapun target penguji ialah siswa-siswi yang ada di sekolah Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Kota Bengkulu.

Penelitian ini dikembangkan dengan suatu penelitian pengembangan dari model plomp. Plomp menyatakan “*we characterized educational design in short as method within one is working in systematic wy forward the solving of a make problem*”, artian secara singkat mengkarakteristikkan desain dalam bidang pendidikan sebagai cara atau metode secara sistematis menuju ke pemecahan dari masalah yang dibuat. Pada penelitian ini, model Plomp yang digunakan telah dimodifikasi menjadi empat fase atau tahap yaitu fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi/konstruksi, fase tes, evaluasi dan revisi.²⁷

²⁷ Rochmad, Rochmad. "Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 3.1 (2012): 59-72.



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Penggunaan Model Plomp

Tahap bagan 3.1 penelitian pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Fase Investigasi Awal

Dalam melakukan fase investigasi awal yaitu pada siswa SLB Negeri 2 Kota Bengkulu, yang dilakukan secara observasi dan wawancara terlebih dahulu. Dari hasil observasi pertama dengan kepala sekolah, kepala sekolah menjelaskan sekilas tentang sekolah dan jumlah siswa serta karakter siswa yang ada di sekolah dan hasil wawancara yang di peroleh sejumlah informasi bahwa anak-anak atau siswa yang ada di SLB Negeri 2 Kota Bengkulu belum pernah menggunakan konsep permainan

pada saat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Hurlock B, E. dan Munandar, Utami yang mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran anak perlu diberikan permainan yang mengasikkan dalam upaya menumbuhkan jiwa kreatif serta memupuk kemampuan kreatifitas peserta didik.

2. Fase Desain

Berdasarkan fase investigasi awal, selanjutnya pada fase desain peneliti mulai menyusun atau merangkai konsep-konsep permainan yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti mendesain mulai dari RPP, angket validasi ahli, bentuk soal yang di gunakan, lagu-lagu yang akan di gunakan, bentuk pola stick serta kelengkapan stick serta warna yang akan digunakan dan bentuk penyajian soal.

3. Fase Realisasi/Konstruksi

Pada tahap realisasi peneliti mulai melakukan tahapan penyusunan konsep permainan secara keseluruhan, dari menemukan ukuran stick, pola pada

stick, serta lagu-lagu yang akan digunakan pada saat permainan secara tidak langsung pada fase ini peneliti telah berkerja sama dengan guru wali kelas untuk menyesuaikan realisasi konsep media permainan yang akan dikembangkan.

4. Fase Tes, Evaluasi dan Revisi

Pada fase pada umumnya ada dua kegiatan utama yang dilakukan yaitu validasi ahli dan uji coba lapangan . Serta mencakup validasi yang dilakukan oleh ke tiga validator ahli, diantaranya ada ahli matematika, ahli psikologi dan guru kelas autis. Pada tahap ini berfungsi sebagai tahap penilaian atau mengevaluasi konsep permainan, selanjutnya hasil penilaian dari validator ke tiga ahli akan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi konsep permainan.

a. Validasi Ahli

Sebelum Melakukan tahap validasi baik validasi pementaran rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), validasi angket, validasi tongkat stik dan lembar peraturan permainan, yang dilakukan oleh ke tiga validator ahli, diantaranya ada ahli psikologi, ahli materi dan guru kelas autis

b. Uji Coba

Serta uji coba produk yang bertujuan untuk mengumpulkan data, sehingga dapat digunakan sebagai dasar acuan untuk melihat, menentukan dan menetapkan tingkat kevalidan serta keefektifan dari media produk yang dihasilkan. Pengujian yang dilakukan setelah divalidasi bertujuan untuk mengetahui informasi apakah media permainan *musical talking stick* lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media permainan *musical talking stick*

dengan pembelajaran yang menggunakan *media talking stick*.²⁸

Uji coba media permainan dilakukan dengan cara melihat perbandingan keadaan dalam tiga kali pertemuan, serta untuk melihat keefektivan media dengan melihat KKM standar nilai dari guru kelas, sehingga bisa diambil kesimpulan apakah media efektif dalam mengembangkan proses pembelajaran.

C. Subyek Penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik tingkat sekolah dasar pada anak berkebutuhan khusus autis yang berjumlah 4 orang yang dimana dua orang kelas 1 dan dua orang kelas 3 yang ada di Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Kota Bengkulu. Dari ke 4 siswa tersebut mereka terkategori autis ringan hal di sampaikan oleh guru kelas, serta mereka sudah terlebih dahulu menjalani terapi di autis center.

²⁸ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan*. (Bandung: CV. ALFABETA, 2009), hlm.302

D. Teknik Pengumpulan Data

Sutrisno Hadi ia mengemukakan pendapatnya bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview adalah sebagai berikut:

1. Bahwa subyek adalah orang yang paling tahu.
2. Jawaban yang dinyatakan subyek benar-benar dapat dipercaya.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik diantaranya sebagai berikut

1. Obsevasi

Dalam kegiatan obsevasi peneliti lebih menekankan untuk mengamati pembelajaran peserta didik saat belajar matematika, serta melakukan pengamatan secara langsung dan menyeluruh terhadap pembelajaran anak berkebutuhan khusus autis. Dengan adanya kegiatan obsevasi terlebih dahulu peneliti dapat mengamati obyek penelitian dengan detail dan cermat, diantaranya peneliti mengamati ruang kelas yang digunakan, sarana yang digunakan saat pembelajaran matematika, serta mengamati jumlah peserta didik autis.

Marshall mengemukakan bahwa “*throug observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*”.²⁹ Sutrisno Hadi mengemukakan observasi merupakan sebuah proses yang kompleks, suatu proses yang terstruktur dari berbagai proses biologi serta psikologis.³⁰

2. Wawancara

wawancara adalah alat yang sangat baik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, keyakinan, perasaan, motivasi, serta proyeksi seseorang terhadap masa depannya, mempunyai kemampuan yang cukup besar untuk menggali masa lalu seseorang serta rahasia-rahasia hidupnya. Serta wawancara jua pola khusus dari interaksi dimulai secara lisan untuk tujuan tertentu, dan difokuskan pada daerah konten yang spesifik, dengan proses eliminasi dari bahan-bahan yang tidak ada hubungannya secara berkelanjutan.

Wawancara (interview) ialah sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan kegiatan studi

²⁹Ward, Tony, et al. "A descriptive model of the offense chain for child molesters." *Journal of Interpersonal Violence* 10.4 (1995): 452-472.

³⁰ Fitroh, Siti Fadryana, and Evi Dwi Novita Sari. "Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 2.2 (2015): 95-105.

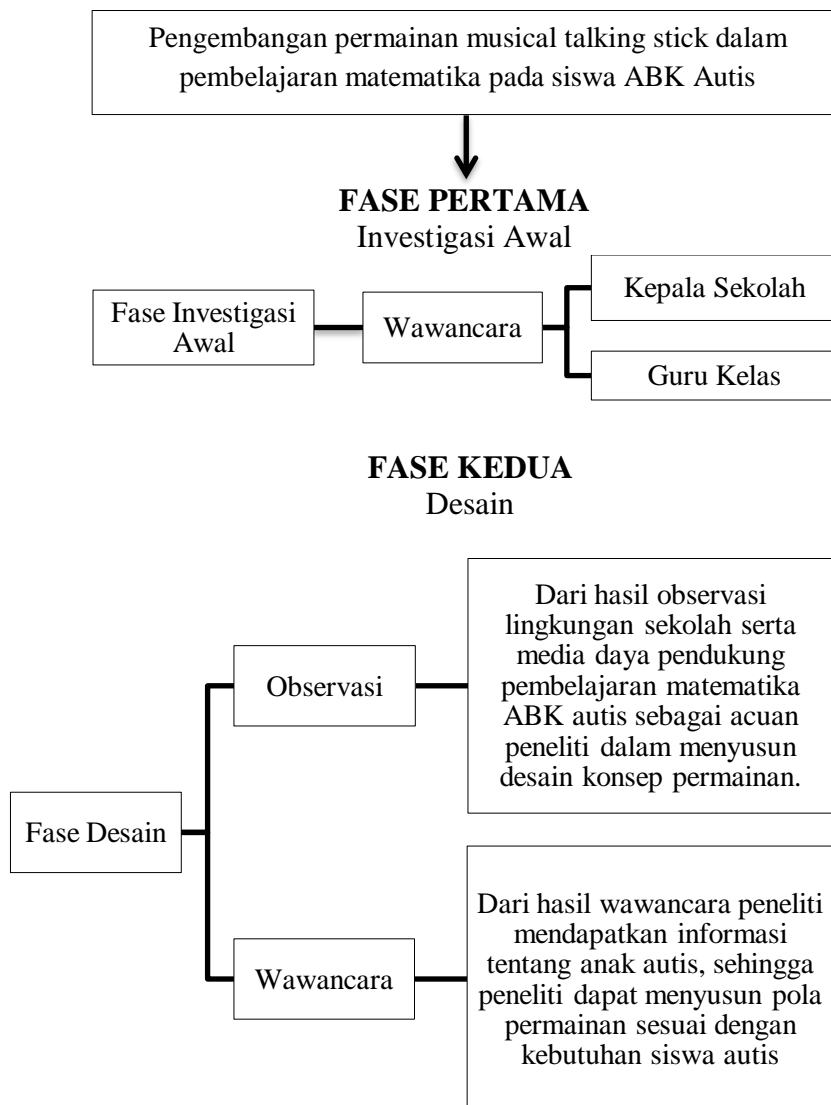
pendahuluan agar menemukan permasalahan yang ingin diteliti serta untuk mengetahui responden yang lebih mendalam. Sugiyono berpendapat bahwa bahwasannya ada beberapa macam wawancara, diantaranya wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.³¹ Pada penelitian yang coba dikembangkan peneliti dalam hal ini menggunakan wawancara semiterstruktur dimana dalam upaya pelaksanaannya lebih bebas dengan tujuan agar menemukan permasalahan secara lebih terbuka serta terperinci, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya atau masukkan yang berkaitan dengan konsep penelitian.

Dalam kegiatan wawancara ada beberapa pertanyaan yang di ambil peneliti hal ini dilakukan untuk mencari informasi dan fakta kenyataan dilapangan tentang siswa ABK Autis. Pada kegiatan wawancara yang menjadi narasumber adalah kepala sekoah serta guru kelas yang berkaitan

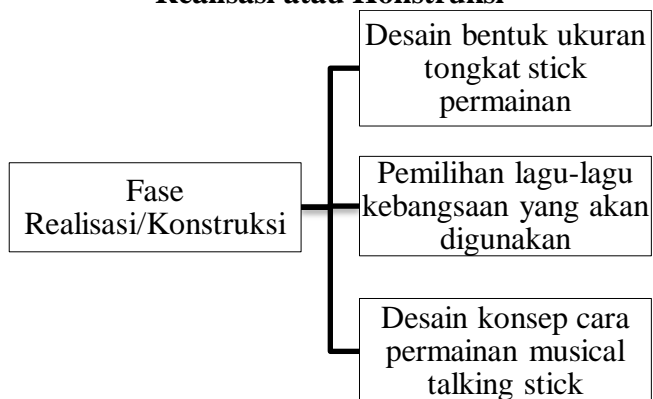
³¹ Samsiyah, Nur, and Hendra Erik Rudyanto. "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matetatika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4.1 (2015): 23-33.

langsung dengan siswa ABK Autis, terdapat 10 pertanyaan pada saat wawancara. Dari hasil wawancara yang diawali dengan kegiatan observasi terlebih dahulu, peneliti banyak mendapatkan temuan-temuan permasalahan, sehingga dapat menambah wawasan serta gagasan yang ingin dikembangkan peneliti.

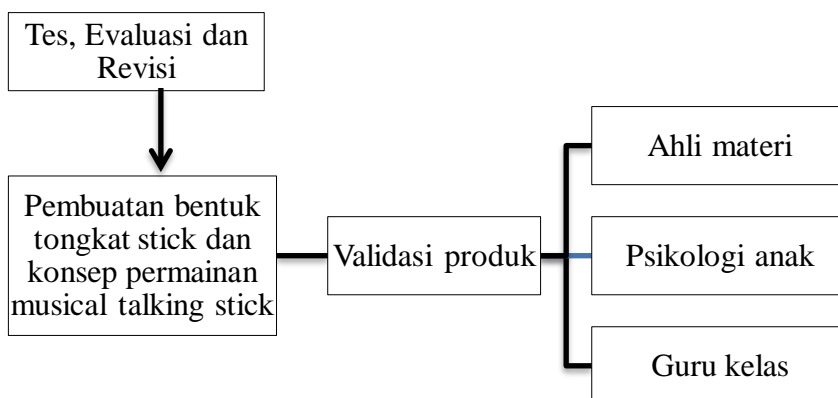
E. Prosedur Tindakan



FASE KETIGA
Realisasi atau Konstruksi



FASE KEEMPAT
Tes, Evaluasi dan Revisi



Bagan 3. 2 Prosedur Tindakan Penelitian

Berdasarkan langkah prosedur tindakan, maka dalam penelitian ini peneliti memiliki 5 tahapan dalam proses penelitian diantaranya fase investigasi awal, desain, realisasi atau konstruksi, fase tes, evaluasi revisi serta fase implementasi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu cara untuk menganalisis data penelitian. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Menurut Widoyoko kualitatif merupakan suatu bentuk data yang menunjukkan mutu atau sesuatu kualitas yang ada, baik dari keadaan proses, kejadian atau peristiwa dan sebagainya yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau pernyataan.³²

Untuk kriteria analisis dilaksanakan dengan menggunakan skala Likert, dengan kriteria sangat setuju (SS), setuju (S),

³² Putri Fadila. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran matematika Berbasis Realistic Mathematis Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas VII SMP*. Diss. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018.

kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS).³³ Berikut tabel kriteria penilaian angket ahli psikologi, materi dan guru kelas.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli

Jawaban	Keterangan	Sekor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang setuju	2
TS	Tidak setuju	1

Selanjutnya fungsi perhitungan digunakan untuk mengetahui nilai ahir atau peringkat nilai butir yang bersangkutan. Rumus perhitunngan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan³⁴

³³ Setyosari, Punaji. "Metode penelitian dan pengembangan." *Jakarta: kencana* (2010).

Dalam pemberian makna atau hasil serta pengambilan keputusan untuk merevisi media yang dikembangkan digunakan kualifikasi kreteria hasil sebagai berikut³⁵.

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Sangat valid, sangat menarik / tidak revisi
60 – 79	valid, cukup menarik / tidak revisi
40 – 59	Kurang valid, kuran menarik / revisi
0 – 39	Tidak valid, tidak menarik / revisi

Berdasarkan kreteria kualifikasi tingkat kevalidan diatas, media permainan *Musical Talking Stick* (MTS) dinyatakan valid jika sekor minimal berada pada angka 60 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli Psikologi, ahli materi dan ahli guru kelas/ ahli pembelajaran. Maka jika hasil validasi tidak valid maka akan diadakan revisi atau perbaikan.

³⁴ Sukenti, Mia. *Pengembangan media kalkulator ajaib materi perkalian pada siswa kelas III MI al-Azhaar Bandung Tulungagung*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014.

³⁵ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung : CV, ALFABETA,2008), hlm. 93

Pada uji coba lapangan data yang di dapat menggunakan angket validasi psikologi, materi dan guru kelas serta tes hasil pencapaian hasil pembelajaran yang menggunakan metode tes awal dan tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran kelompok uji coba yakni peserta didik autis kelas I dan kelas III, sebelum dan sesudah menggunakan eksperimen pretest post test, yaitu sampe diberi tes awal dan tes akhir.

Analisis data efektivitas, berpendapat bahwasannya media permainan *musical talking stick* dapat diperoleh dari analisis data hasil tes. Sudijono nilai kemampuan pemecahan masalah masing-masing peserta dihitung dengan menggunakan rumus nilai ideal berikut:

$$N = \frac{S}{I} \times 100$$

Keterangan:

N : nilai peserta didik

S : jumlah skor peserta didik

I : skor maksimum ideal.

Kriteria efektivitas media permainan MTS dengan rata-rata nilai peserta didik menggunakan klasifikasi dikemukakan oleh Siswono (2012) seperti pada tabel.³⁶

Tabel 3. 3 Kriteria Efektifitas Media Permainan

Rata-rata	Kriteria
$80 < \bar{x} \leq 100$	Baik Sekali
$65 < \bar{x} \leq 80$	Baik
$55 < \bar{x} \leq 65$	Cukup
$40 \leq \bar{x} \leq 55$	Kurang
$\bar{x} < 40$	Gagal

sehingga media permainan dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran.

³⁶ Vegi Yokri (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas X SMK-SMAK Padang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan *Musical Talking Stick* dalam pembelajaran matematika pada siswa abk autis. Penelitian dan pengembangan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli psikologi dan pendidik. Hasil penelitian di uji coba dengan melihat respon kepada peserta didik kelas Autis I dan III. Langkah-langkah prosedur dalam pengembangan media permainan *Musical Talking Stick* ialah sebagai berikut:

1. Fase Investigasi Awal

Dalam melakukan fase investigasi awal yaitu pada siswa SLB Negeri 2 Kota Bengkulu, yang dimana pada awalnya peneliti ingin melakukan penelitian di SLB N 3 Kota Bengkulu, hal ini tidak bisa dilanjutkan karena di sekolah tersebut jumlah siswa yang di harapkan tidak sesuai dengan konsep permainan yang ingin

dikembangkan. Sehingga peneliti melakukan observasi ke sekolah SLB N 2 Kota Bengkulu. Setelah dilakukan observasi dilanjutkan dengan melakukan wawancara terlebih dahulu dengan kepala sekolah dan guru kelas. Melalui proses wawancara terhadap kepala sekolah SLB Negeri 2 Kota Bengkulu Bapak Wardani, S.Pd, Serta Ibu Resi Sringki, S.Pd.,Gr selaku guru kelas autis I dan III, bahwasannya di kelas I dan III beliau menyampaikan belum adanya media permainan *Musical Talking Stick* pada siswa autis dalam pembelajaran matematika pada saat proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan pada tanggal Selasa 27 September 2021.

Tabel 4.1 Daftar Teks Wawancara Kepala Sekolah

No	Daftar Pertanyaan
1	Ada berapa jumlah siswa berkebutuhan khusus di sekolah ini terkhusus peserta didik autis?
2	Bagaimana latar belakang berdirinya sekolah ini?

Kutipan teks hasil wawancara secara singkat dengan kepala sekolah merupakan langkah awal proses penelitian, informasi yang didapatkan dari kepala sekolah sangat berarti untuk langkah selanjutnya.

Dari hasil observasi pertama dengan kepala sekolah, kepala sekolah menjelaskan sekilas tentang sekolah, baik dari sejarah terbentuknya sekolah, sarana dan pra sarana serta jumlah dan keadaan siswa, menurut informasi yang didapatkan terdapat 8 peserta didik autisme, yang dimana 2 orang jenjang SMP, 2 orang jenjang SMA dan 4 orang jenjang Sekolah Dasar, yakni dengan 2 orang kelas I dan 2 orang kelas III, untuk peserta didik dengan kriteria tuna rungu, tuna daksa dan lain sebagainya juga terdapat di sekolah SLB N 2 Kota Bengkulu. Serta jumlahpeserta didik dan karakter peserta didik yang ada di sekolah dan hasil wawancara yang di peroleh sejumlah informasi bahwa anak-anak atau peserta didik yang ada di SLB Negeri 2 Kota Bengkulu belum pernah menggunakan

konsep permainan pada saat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

Tabel 4.2 Daftar Teks Wawancara Guru Kelas

No	Daftar Pertanyaan
1	Kelompok golongan siswa ABK apa saja yang ada di lembaga saat ini?
2	Apakah yang dimaksud siswa ABK Autis, alasan mereka digolongkan dalam kelompok ABK Autis?
3	Apa saja karakter yang sangat menonjol pada siswa ABK Autis secara umum?
4	Berapa jumlah siswa ABK Autis yang ada dikelas saat ini?
5	Untuk kurikulum dalam pembelajaran matematika seperti apa buk,! Apakah ada kurikulum tersendiri?
6	Bagaimana buk cara mengajar pembelajaran matematika? Apakah ada jumlah waktu tertentu saat pembelajaran?
7	Bagaimana dengan media pembelajaran yang digunakan khususnya pada pembelajaran matematika?
8	Apa saja faktor penghambat saat proses pembelajaran?

9	Jika pada saat proses pembelajaran tidak kondusif hal apa saja yang bisa dilakukan agar siswa bisa nyaman saat pembelajaran? Usaha-usaha apa saja yang dilakukan?
10	Untuk mendukung sistem pembelajaran khususnya pada siswa ABK Autis, media apa saja yang ada di sekolah yang bisa digunakan saat pembelajaran khususnya matematika?

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas peneliti banyak mendapatkan masukkan-masukkan dalam pengembangan permainan *Musical Talking Stick* diantaranya memilih lagu kebangsaan yang akan digunakan, menentukan bentuk pola dan warna stick yang digunakan serta rancangan pembuatan RPP.

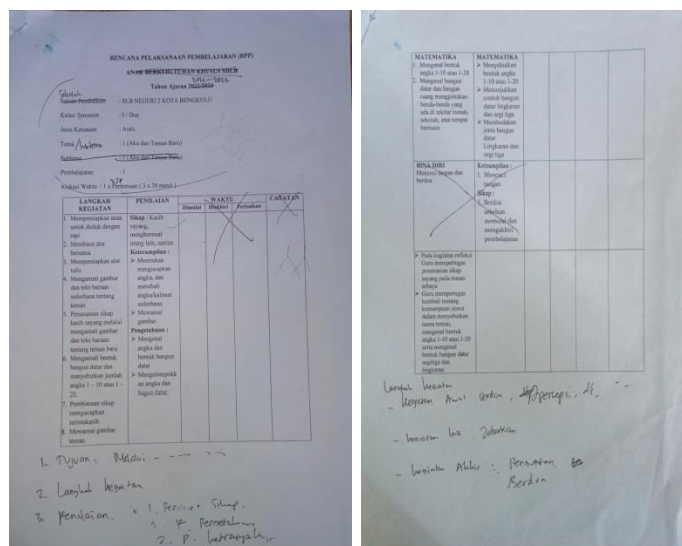
2. Fase Desain Produk

Berdasarkan fase investigasi awal, selanjutnya pada fase desain peneliti mulai menyusun atau merangkai konsep-konsep permainan yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti mendesain mulai dari perangkat pembelajaran RPP, angket validasi ahli, bentuk soal yang di gunakan, lagu-lagu yang akan di gunakan, bentuk pola

stick serta kelengkapan stick serta warna yang akan digunakan dan bentuk penyajian soal. Pada tahap desain ini, peneliti terlebih dahulu melakukan desain RPP agar disesuaikan dengan kurikulum yang di gunakan sekolah dalam proses pembelajaran, hal ini juga dibimbing langsung oleh guru kelas atau wali kelas.

1. Desain Pembuatan RPP

Pada tahap pembuatan RPP, terdapat beberapa kendala dimana RPP yang diajukan guru kelas harus sesuai dengan materi pembahasan serta berbentuk rpp 1 lembar yang lebih komplit



Gambar 4. 1 Desain RPP Revisi Ke 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS-SPEL

SATUAN PENDIDIKAN : SLBN 2 KOTA BENGKULU
 KELAS : 3 TIGA
 JENIS KETURUNAN : AUTIS
 PERIODE : 1 MINNUGU

Kemampuan Saat Ini :

- 1.Mampu berbicara dengan lawan bicara baik guru maupun teman.
- 2.Mampu memoli.
- 3.Mampu menyebutkan huruf/alfabet dengan tepat dan membaca dua suku kata.
- 4.Belum memiliki kemampuan menjadi pendengar aktif saat berkumpul bersama dengan dan masih memundakkan kepala ketika bicara.

Tujuan :

- 1.Memiliki keberanian berbicara ketika bersama teman dan menatap lawan bicara baik guru maupun teman.
- 2.Membaca dua suku kata, kata yang mempunyai akhiran dan sisipan dengan lancar.
- 3.Memuli wacana (bacaan dua suku kata yang mempunyai akhiran dan sisipan)dengan baik sesuai dengan garis-garis dalam buku.
- 4.Secara mandiri mampu melakukan kegiatan bina diri.

LANGKAH KEGIATAN	PENILAIAN	WAKTU			CATATAN
		DIMULAI	DI AKHIRI	PERBAIKAN	
Melakukan kegiatan rutinitas harian : sapa dan mengucap salam, berdoa, membuka tas dan menyiapkan alat tulis.	Sikap : 1. Mengucap sambah, berdoa 2. Keterampilan 3. Membuka tas dan mempersiapkan alat tulis.				
AKADEMIK : 1. Memuli wacana (angka , bacaan dua suku kata yang mempunyai akhiran dan sisipan) 2. Menyebutkan angka, bentuk, bagian datar dan membaca dua suku kata yang mempunyai akhiran dan sisipan dengan lancar. 3. Memberi motivasi agar peserta didik memiliki keberanian berbicara dan menatap lawan bicara.					
BINA DIRI Membaca doa	Keterampilan 1. Berdoa sebelum memulai pembelajaran Sikap 1. Duduk dengan rapi				
Melakukan kegiatan aktivitas akhir mengulas pembelajaran dan melakukan refleksi.	Sikap Disiplin dan tanggung jawab				

Brngkulu, Februari 2022

Mengetahui,
 Guru Bidang Studi/Guru Kelas, Mahasiswa/Peneliti

Resi Sringski, S.Pd., Gr.
 NIP. 99209102019022003

Joko. W. Santoso

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS-SPEL

SATUAN PENDIDIKAN : SLBN 2 KOTA BENGKULU
 KELAS : 3 TIGA
 JENIS KETURUNAN : AUTIS
 PERIODE : 1 MINNUGU

Kemampuan Saat Ini :

- 1.Mampu berbicara dengan lawan bicara baik guru maupun teman.
- 2.Mampu memoli.
- 3.Mampu menyebutkan huruf/alfabet dengan tepat dan membaca dua suku kata.
- 4.Belum memiliki kemampuan menjadi pendengar aktif saat berkumpul bersama dengan dan masih memundakkan kepala ketika bicara.

Tujuan :

- 1.Memiliki keberanian berbicara ketika bersama teman dan menatap lawan bicara baik guru maupun teman.
- 2.Membaca dua suku kata, kata yang mempunyai akhiran dan sisipan dengan lancar.
- 3.Memuli wacana (bacaan dua suku kata yang mempunyai akhiran dan sisipan)dengan baik sesuai dengan garis-garis dalam buku.
- 4.Secara mandiri mampu melakukan kegiatan bina diri.

LANGKAH KEGIATAN	PENILAIAN	WAKTU			CATATAN
		DIMULAI	DI AKHIRI	PERBAIKAN	
Melakukan kegiatan rutinitas harian : sapa dan mengucap salam, berdoa, membuka tas dan menyiapkan alat tulis.	Sikap : 1. Mengucap salam, berdoa 2. Keterampilan 3. Membuka tas dan mempersiapkan alat tulis.				
AKADEMIK : 1. Memuli wacana (angka , bacaan dua suku kata yang mempunyai akhiran dan sisipan) 2. Menyebutkan angka dan membaca dua suku kata yang mempunyai akhiran dan sisipan dengan lancar. 3. Memberi motivasi agar peserta didik memiliki keberanian berbicara dan menatap lawan bicara.					
BINA DIRI Membaca doa	Keterampilan 1. Berdoa sebelum memulai pembelajaran Sikap 1. Duduk dengan rapi				
Melakukan kegiatan aktivitas akhir mengulas pembelajaran dan melakukan refleksi.	Sikap Disiplin dan tanggung jawab				

Brngkulu, Februari 2022

Mengetahui,
 Guru Bidang Studi/Guru Kelas, Mahasiswa/Peneliti

Resi Sringski, S.Pd., Gr.
 NIP. 99209102019022003

Joko. W. Santoso

Gambar 4. 2 Desain RPP Revisi Ke 2

RENCANA PELEKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TAHUN AJARAN 2021/2022

Sekolah : SLBN 2 Kota Bengkulu Kelas/Semester : I /2 (Dua) Jenis Ketunaan : Autis Tema/Subtema : 1 (Aku dan Teman Baru) Mata Pelajaran : Matematika Alokasi Waktu : 3 Jp (3x 30 Menit)	Kemampuan Keseluruhan Saat Ini : 1. Mampu berkomunikasi ekspresif sederhana dengan guru maupun teman. 2. Mampu memegang pensil. 3. Mampu mengenal angka 1-10 atau 1-20 Tujuan : 1. Melalui permainan MTS siswa bisa merasakan konsep pembelajaran baru dengan metode permainan, serta ssuntuk mengatasi hambatan perkembangan komunikasi dan sosial, agar siswa memiliki, keberanian berbicara ketika bersama teman, menatap lawan bicara baik guru maupun teman, mampu menulis dan mengingat angka 1-10 atau 1-20 dengan benar
---	--

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pembukaan	Inti	Penutup
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan kegiatan rutinitas harian : sapa dan mengucapkan salam, ➤ Membaca doa, ➤ membuka tas dan menyiapkan alat tulis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempersiapkan siswa dan mendengarkan musik ➤ Tongkat diberikan secara bergiliran sambari diiringi music. ➤ Siswa yang memegang tongkat saat music berhenti, memberikan pertanyaan ➤ Saat music diberhentikan kembali, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan sebelumnya. ➤ Kesimpulan, oleh guru ➤ Evaluasi dan Refleksi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan kegiatan aktivitas akhir : mengulas pembelajaran, melakukan refleksi ➤ Membaca doa, dan mengucapkan salam

PENILAIAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan angka dan bentuk bangun datar ➤ Menyebutkan anggota tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa sebelum memulai pembelajaran ➤ Menirukan mengucapkan angka dan menebali gari-garis pada gambar bangun datar ➤ Mengelompokkan angka dan bangun datar ➤ Menulis angka dan bangun datar ➤ Mewarnai gambar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Religius ➤ Sopan ➤ Santun

Bengkulu, Februari 2022

Mengetahui,
Guru Kelas

Mahasiswa/Peneliti

Resi Sringki, S.Pd.,Gr.
NIP. 199209102019022003Joko, W. Santoso
Nim. T811280023

Gambar 4. 3 Desain RPP Pembelajaran Siswa Autis Kelas I Setelah Revisi

RENCANA PELEKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TAHUN AJARAN 2021/2022

Sekolah : SLBN 2 Kota Bengkulu Kelas/Semester: III /2 (Dua) Jenis Ketunaan: Autis Tema/Subtema : 1 (Ruang Kelasku) Mata Pelajaran: Matematika Alokasi Waktu : 3 Jp (3x 30 Menit)		Kemampuan Keseluruhan Saat Ini : 1. Mampu berkomunikasi ekspresif sederhana dengan guru maupun teman. 2. Mampu memegang pensil. 3. Mampu mengenal angka 1-10 atau 1-20 Tujuan : 1. Melalui permainan MTS siswa bisa merasakan konsep pembelajaran baru dengan metode permainan, serta ssuntuk mengatasi hambatan perkembangan komunikasi dan sosial, agar siswa memiliki keberanian berbicara ketika bersama teman, menatap lawan bicara baik guru maupun teman, mampu menulis dan mengingat angka 1-10 atau 1-20 dengan benar
KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pembukaan ► Melakukan kegiatan rutinitas harian : sapa dan mengucapkan salam, ► Membaca doa, ► membuka tas dan menyiapkan alat tulis	Inti ► Guru mempersiapkan siswa dan mendengarkan musik ► Tongkat diberikan secara bergiliran sambari diiringi music. ► Siswa yang memegang tongkat saat music berhenti, memberikan pertanyaan ► Saat music diberhentikan kembali, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan sebelumnya. ► Kesimpulan, oleh guru ► Evaluasi dan Refleksi.	Penutup ► Melakukan kegiatan aktivitas akhir : mengulas pembelajaran, melakukan refleksi ► Membaca doa, dan mengucapkan salam
PENILAIAN		
Pengetahuan ► Menyebutkan angka dan bentuk bangun datar ► Menyebutkan anggota tubuh	Keterampilan ► Berdoa sebelum memulai pembelajaran ► Menirukan mengucapkan angka dan menebali gari-garis pada gambar bangun datar ► Mengelompokkan angka dan bangun datar ► Menulis angka dan bangun datar ► Mewarnai gambar	Sikap ► Religius ► Sopan ► Santun

Bengkulu, Februari 2022

Gambar 4. 4 RPP Pembelajaran Siswa Autis Kelas III Setelah Revisi

2. Desain Angket Validasi

Berikut desain angket validasi psikologi, ahli materi dan guru kelas setelah melakukan revisi.

a. Angket Psikologi

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Psikologi

Indikator Penilaian	Item Penilaian	Alternatif Penilaian			
		Ts	Ks	S	Ss
A. Aspek Kognitif	1. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan jumlah satuan angka yang di tanyakan				
	2. Dapat menuliskan jumlah benda, contoh ada dua meja yang di gambar pada suatu soal, kemudian siswa menghitung jumlah meja tersebut dalam bentuk angka.				
	3. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan angka sebelumnya yang telah dijelaskan.				
	4. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10				
B. Aspek Afektif	1. Siswa dapat memahami perintah sederhana				
	2. Dapat menciptakan interaksi antra guru dan siswa pada saat pembelajaran matematika.				
	3. Dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada perminan				

	4. Dapat menciptakan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.				
C. Aspek Psikomotorik	1. Dapat menstimulasi respon siswa pada saat musik di putar seperti menggerakkan anggota tubuh, dalam aktivitas bermain.				
	2. Dapat membuat siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.				
	3. Dapat menimbulkan gerakan reflek pada siswa berupa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.				
	4. Dapat menjadikan siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.				

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Item Penilaian	Alternatif Penilaian			
		Ts	Ks	S	Ss
A. Kesesuaian soal dengan KD	1. Kejelasan soal.				
	2. Ketetapan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan.				
	3. Pernyataan soal berkaitan dengan judul penelitian.				
B. Keakuratan Soal	1. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
	2. Bahan atau tulisan mudah dipahami.				
	3. Keakuratan gambar dan ilustrasi soal				
C. Kemutakhiran soal	1. Gambar, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.				
	2. Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari.				
D. Alat dan Bahan	1. Alat menstimulus konsentrasi				
	2. Stick menstimulus motorik				

	3. Stick menstimulus aspek afektif.				
	4. Alunan lagu/musik dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran				
	5. Peraturan permainan dapat meningkatkan konsentrasi siswa.				

c. Validasi Guru kelas

Tabel 4.5 Validasi Guru Kelas

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		Ts	Ks	S	Ss
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				
	2. Keefektifan kalimat.				
	3. Kebakuan istilah.				
B. Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				
C. logis dan Interaktif	1. Kemampuan memotivasi peserta didik.				
D. Kesesuaian dengan Perkemban	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual, peserta didik.				

ganPeserta didik	2. Kesesuaian dengan tingkat Perkembangan emosionalpeserta didik.				
	3. Menggunakan music disertai lagu kebangsaan untuk mrningkatkan jiwa nasionalisme siswa				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa.				
	2. Ketepatan ejaan.				
	3. Menggunakan Kalimat Tutur Bahasa yang lemah lembut				
F. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu siswa.				
	2. Menciptakan kemampuan ingin bertanya.				
G. Alat dan Bahan	1. Stik dari bahan bambu yang dilengkapi dengan pelindung kain panel.				
	2. Lagu tersimpan di aplikasi khusus lagu-lagu kebangsaan				
	3. Spiker kecil untuk membantu memperjelas alunan musik.				
	4. Kertas A4 untuk lembar peraturan permainan.				

H. Desain produk permainan	1. Stik yang digunakan berwarna kuning dan hijau				
	2. Ukuran stik sepanjang 20 cm.				
	3. Stik dilengkapi kain panel agar tidak terlihat berbahaya.				
	4. Cover peraturan permainan didesain dengan menggunakan beberapa warna, gambar kartun untuk menarik minat belajar.				
	5. Pada lembar peraturan mudah dipahami.				
	6. Lembar soal yang disajikan sesuai (menggunakan lembaran kertas khusus yang ditempel di papan tulis).				
I. Desain waktu permainan	1. Durasi permainan sesuai jam pembelajaran 1 jam.				

3. Lembar peraturan permainan

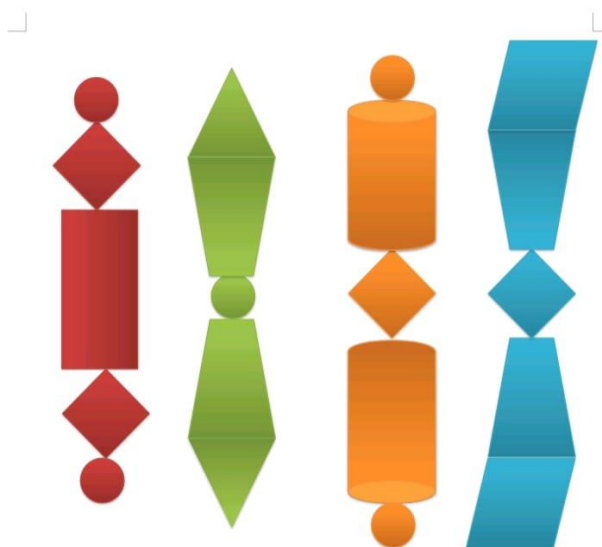
Permainan *Musical Talking Stick* berupa lembaran kertas berukuran 30 cm × 20 cm, yang dilengkapi dengan gambar kartun untuk menambah daya tarik siswa.



Gambar 4. 5
Desain Konsep Peraturan Permainan MTS

4. Tongkat Stik

Stik yang digunakan berfungsi untuk media sebagai perantara peserta didik satu dengan yang lainnya yang akan bertugas menjawab soal ketika memegang stick saat permainan. serta stick juga dilengkapi dengan kain panel agar tidak tampak seperti membahayakan. Setik yang digunakan berukuran 20 cm, berdiameter 3 cm, memiliki symbol angka 1-10 pada bagian depan dan belakang serta stick yang digunakan berwarna biru.



Gambar 4.6 Bentuk Desain Awal Pola Stik



Gambar 4. 7 Bentuk Desain Revisi ke 1



Gambar 4.8 Bentuk Desain Revisi Ke 2



Gambar 4.9 Desain Stik Setelah Revisi

5. Pemilihan Lagu

pada awalnya peneliti ingin menggunakan setidaknya 7 lagu kebangsaan, setelah mendapat revisi dari guru kelas serta menyesuaikan dengan kurikulum dan rpp pembelajaran maka dalam permainan ini hanya menggunakan 2 lagu kebangsaan saja. Dalam permainan ini menggunakan lagu kebangsaan ini agar meningkatkan jiwa nasionalisme peserta didik terhadap NKRI.

Tabel 4.6 Daftar Lagu Kebangsaan Sebelum Revisi

No	Daftar Lagu
1	Indonesia Raya
2	Bagimu Negeri
3	Dari Sabang Sampai Maraouke
4	Garuda Pancasila
5	Tanah Air Indonesia
6	Ibu Kita Kartini
7	Bekibarlah Bendera Negeriku
8	17 Agustus 1945
9	Gugur Bunga

Tabel 4.7 Daftar Lagu Kebangsaan Setelah Revisi

No	Daftar Lagu
1	Indonesia Raya
2	Garuda Pancasila

6. Spiker

Speker berfungsi untuk memperjelas suara, speker yang digunakan berukuran kecil hal ini agar peserta didik tidak kehilangan konsentrasi/fokus pada permainan. Speker yang digunakan menggunakan koneksi Bluetooth untuk menghubungkan kesumber suara, serta speker yang digunakan juga berukuran kecil 7×5 cm, yang berwarna merah berpaduan dengan hitam.



Gambar 4. 10
Speker Berukuran 7×5 cm

7. Pemilihan Materi

Pada konsep awal materi sebelum melakukan revisi masih mencakup penjumlahan dan pengurangan serta belum menambahkan adanya pemahaman materi mengenai bangun datar dalam permainan *Musical Talking*

Stick . Setelah materi yang dipilih serta dilakukan validasi ahli materi berupa soal, di mana proses penjelasannya berulang yang berkaitan tentang penjumlahan serta bentuk bangun datar, mengamati bentuk tubuh, serta mengidentifikasi warna. Berikut daftar lembar soal yang digunakan berjumlah 10.

3. Fase Realisasi Konstruksi

Pada tahap realisasi peneliti mulai melakukan tahapan penyusunan konsep permainan secara keseluruhan, dari menemukan ukuran stick, pola pada stick, serta lagu-lagu yang akan digunakan pada saat permainan secara tidak langsung pada fase ini peneliti telah berkerja sama dengan guru wali kelas untuk menyesuaikan realisasi konsep media permainan yang akan dikembangkan.

Ada pun komponen-komponen yang terdapat pada pengembangan media permainan *Musical Talking Stick* ialah Permainan *Musical Talking Stick* terdiri dari beberapa unsur ialah lembar peraturan permainan, stick,

speker/pengeras suara, lembar soal dan lagu/music kebangsaan sebagai berikut:

1. Lembar peraturan permainan

Permainan *Musical Talking Stick* berupa lembaran kertas berukuran 30 cm × 20 cm, yang dilengkapi dengan gambar kartun untuk menambah daya tarik siswa.



Gambar 4. 11
Desain Konsep Peraturan Permainan MTS

2. Tongkat Stik

Stik yang digunakan berukuran 20 cm, berdiameter 3 cm, memiliki symbol angka 1-10 pada bagian depan dan belakang serta stik yang digunakan berwarna biru.



Gambar 4.12 Desain Stik Setelah Revisi

3. Pemilihan Lagu

Maka dalam permainan ini hanya menggunakan 2 lagu kebangsaan saja. Dalam permainan ini menggunakan

lagu kebangsaan ini agar meningkatkan jiwa nasionalisme peserta didik terhadap NKRI.

Tabel 4.8 Daftar Lagu Kebangsaan Setelah Revisi

No	Daftar Lagu
1	Indonesia Raya
2	Garuda Pancasila

4. Speker

Speker berfungsi untuk memperjelas suara, speker yang digunakan berukuran kecil hal ini agar peserta didik tidak kehilangan konsentrasi/fokus pada permainan. Speker yang digunakan menggunakan koneksi Bluetooth untuk menghubungkan kesumber suara, serta speker yang digunakan juga berukuran kecil 7×5 cm, yang berwarna merah berpaduan dengan hitam.



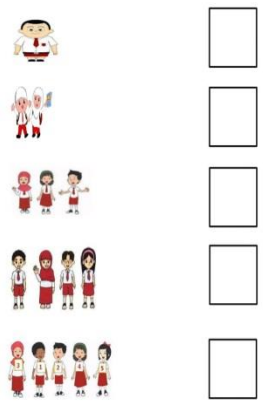
Gambar 4. 13
Speker Berukuran 7×5 cm

5. Pemilihan Materi

Materi dalam permainan *Musical Talking Stick* adalah materi yang berupa soal, di mana proses penjelasannya berulang yang berkaitan tentang penjumlahan serta bentuk bangun datar, mengamati bentuk tubuh, serta mengidentifikasi warna. Berikut daftar lembar soal yang digunakan berjumlah 10.

DAFTAR LEMBAR SOAL
UNTUK PESERTA DIDIK AUTISME KELAS 1
(Subtema 1 aku dan teman baru)

1. Mengenal bilangan bersama teman baru, 1-5 (satu sampai lima)



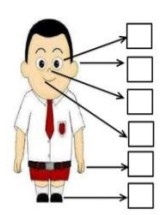
2. Coba sebutkan bilangan berikut!

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10


3. Pasangkanlah angka yang memiliki jumlah nilai yang sama!

1	1
2	3
3	2
4	5
5	4

4. Mengenal jumlah anggota tubuh!




5. Coba amatilah gambar bola berikut! Hitunglah jumlah bola berikut.





Gambar 4.14
Soal Autis Kelas 1

DAFTAR LEMBAR SOAL
UNTUK PESERTA DIDIK AUTISME KELAS 3
 (Subtema 1 Ruang Kelasku) dan (Subtema 2 halaman sekolahku)

1. Hitunglah jumlah benda berikut!







2. Hitunglah jumlah helai bulu pada setiap gambar burung Garuda!





3. Pasangkan lambing bilangan dibawah ini!

Lima belas	18
Delapan belas	15
Dua puluh tiga	30
Dua puluh lima	23
Tiga puluh	25



4. Menebalkan gambar bangun datar berikut!

Gambar persegi



Gambar Lingkaran

Gambar segi tiga

5. Berilah tanda centang ✓ pada gambar bangun datar yang diamati tabel berikut

No	Gambar	Lingkaran	Persegi	Segitiga
1				
2				
3				

6. Sebutkan jumlah mata uang yang terdapat pada gambar berikut

Gambar 4.15
Soal Autis Kelas 3

4. Fase Tes, Evaluasi dan Revisi

Pada fase ini terdapat dua langkah utama yaitu Validasi ahli dan uji coba serta dengan melakukan validasi khusus kepada bidangnya ialah dengan validator Psikologi Ibu Dita Lestari, M. Psi., Psikologi, pada tanggal 9 februari 2022 melakukan validasi, validator materi Ibu Suratinem, S. Pd, pada tanggal 3 februari 2022 dan validator guru kelas/pendidik Ibu Resi Sringki, S. Pd., Gr pada tanggal 6 februari 2022. Adapun hasil dari validasi Psikologi, materi dan guru kelas/pendidik sebagai berikut:

1. Validasi Ahli

Pada tahap validasi sebelumnya angket terlebih dahulu sudah di konsultasikan dengan dosen, hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian angket dengan media permainan yang dikembangkan.

a) Validasi Psikologi

Validasi ahli dibidang Psikologi Ibu Dita Lestari, M. Psi., Psikolog melakukan validasi produk agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kondisi peserta didik

secara psikologinya. Berikut hasil validator dari ahli psikologi.

Tabel 4. 9 Data Hasil Penilaian Validasi Psikologi

Indikator Penilaian	Item Penilaian	Data Hasil Penilaian				
		Σx	Σx_i	P (%)	Kreteria kevalidan	Ket
A.Aspek Kognitif	1. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan jumlah satuan angka yang di tanyakan	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Dapat menuliskan jumlah benda, contoh ada dua meja yang di gambar pada suatu soal, kemudian siswa menghitung jumlah meja tersebut dalam bentuk angka.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan angka sebelumnya yang telah dijelaskan.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	4. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan jumlah	3	4	75	Valid	Tidak revisi

	anggota tubuh dari 1-10					
B. Aspek Afektif	1. Siswa dapat memahami perintah sederhana	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran matematika.	3	4		Valid	Tidak revisi
	3. Dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
	4. Dapat menciptakan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
C. Aspek Psikomotorik	1. Dapat menstimulasi respon siswa pada saat musik di putar seperti menggerakkan anggota tubuh, dalam aktivitas bermain.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
	2. Dapat membuat siswa terlihat tenang ketika mendengarka	3	4	75	Valid	Tidak revisi

	n musik.					
	3. Dapat menimbulkan gerakan reflek pada siswa berupa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	4. Dapat menjadikan siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
Jumlah		38	48	79	Valid	Tidak revisi

Adapun kritik dan saran validator psikologi yaitu sebagai berikut: Dalam proses penelitian, peneliti tidak boleh menjadi fasilitator, usahakan yang menjadi fasilitator guru atau orang lain. Serta untuk kedepannya agar penelitian ini dapat digunakan oleh berbagai karakter peserta didik harus dikemas lebih luas. Adapun kelebihan

dari pengembangan permainan Musical Talking Stick ialah dapat mengalihkan perhatian.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi dari ahli psikolog, bahwasannya media permainan *Musical Talking Stick* berada pada kriteria 79 %, artinya media MTS valid dan tidak revisi.

b) Validasi ahli materi

Validasi materi ialah menyesuaikan materi dengan kurikulum sekolah serta kompetensi dasar, hal ini yang menjadi validator Ibu Suratinem,S. Pd, pada tanggal 3 february 2022, beliau merupakan kepala kurikulum serta guru yang khusus menangani siswa berkebutuhan khusus.

Tabel 4.10 Data Hasil Validasi Materi

Indikator Penilaian	Item Penilaian	Data Hasil Penilaian				
		Σx	Σx_i	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket
A. Kesesuaian soal dengan KD	1. Kejelasan soal.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Ketetapan pernyataan dengan jawaban yang	3	4	75	Valid	Tidak revisi

	diharapkan.					
	3. Pernyataan soal berkaitan dengan judul penelitian.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
B. Keakuratan Soal	1. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Bahan atau tulisan mudah dipahami.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Keakuratan gambar dan ilustrasi soal	3	4	75	Valid	Tidak revisi
C. Kemutakhiran soal	1. Gambar, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
	2. Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
D. Alat Dan Bahan	1. Alat menstimulus konsentrasi	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Stick menstimulus motorik	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Stick menstimulus aspek afektif.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	4. Alunan lagu/musik dapat memberikan suasana baru dalam	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi

	pembelajaran					
	5. Peraturan permainan dapat meningkatkan konsentrasi siswa.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
Jumlah		43	52	82	Sangat valid	Tidak revisi

Adapun keritik dan saran dari validator ahli materi yaitu: Pengembangan permainan musical talking stick dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran khususnya matematika, hal ini dengan adanya music anak akan termotivasi untuk belajar, meningkatkan konsentrasi anak terhadap hal akan di hadapi. Kelebihan dari permainan ini yaitu dengan adanya irama anak akan merasa lebih senang, dan juga meningkatkan daya ingat. Serta kekurangan dari konsep permainan ini sulitnya dalam memilih irama yang tepat, hal ini dapat diatasi dengan agar memilih music yang sesuai dengan karakter anak autis.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi dari ahli materi, bahwasannya media permainan *Musical Talking Stick* berada pada kriteria 82 %, artinya media MTS sangat valid dan tidak revisi.

c) Validasi guru/ pendidik

Validasi guru/pendidik ialah menyesuaikan materi serta kesesuaian produk terhadap kebutuhan peserta didik, pembuatan RPP dalam hal ini yang menjadi validator Ibu Resi Sringki, S. Pd.,Gr pada tanggal 6 februari 2022.

Tabel 4.11 Data Hasil Validasi Guru Kelas

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Data Hasil Penilaian				
		Σx	Σx_i	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Keefektifan kalimat.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Kebakuan istilah.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
B. Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
C. logis dan Interaktif	1. Kemampuan memotivasi peserta didik.	3	4	75	Valid	Tidak revisi

D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Kesesuaian dengan tingkat Perkembangan emosional peserta didik.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Menggunakan music disertai lagu kebangsaan untuk meningkatkan jiwa nasionalisme siswa	3	4	75	Valid	Tidak revisi
4. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	2. Ketepatan ejaan.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Menggunakan Kalimat Tutur Bahasa yang lemah lembut	3	4	75	Valid	Tidak revisi
4. Mendorong keingintahuan	1 Mendorong rasa ingin tahu siswa.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
	2. Menciptakan kemampuan ingin bertanya.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
G. Alat dan Bahan	1. Stik dari bahan bambu yang dilengkapi dengan pelindung	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi

	kain panel.					
	2. Lagu tersimpan di aplikasi khusus lagu-lagu kebangsaan	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Spiker kecil untuk membantu memperjelas alunan musik.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	4. Kertas A4 untuk lembar peraturan permainan.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
H. Desain produk permainan	1. Stik yang digunakan berwarna kuning dan hijau	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
	2. Ukuran stik sepanjang 20 cm.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
	3. Stik dilengkapi kain panel agar tidak terlihat berbahaya.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
	4. Cover peraturan permainan didesain dengan menggunakan beberapa warna,	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi

	gambar kartun untuk menarik minat belajar.					
	5. Pada lembar peraturan mudah dipahami.	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
	6. Lembar soal yang disajikan sesuai (menggunakan lembaran kertas khusus yang ditempel di papan tulis).	3	4	75	Valid	Tidak revisi
Desain waktu permainan	1. Durasi permainan sesuai jam pembelajaran 1 jam.	3	4	75	Valid	Tidak revisi
Jumlah		79	96	82	Sangat valid	Tidak revisi

Adapun keritik dan saran yang di sampaikan validator ialah bahwasannya peserta didik dengan keluarbiasaan atau ke istimewaan memang memerlukan media dalam menungjang proses pembelajaran dan hendaknya permainan ini dikemas lebih luas lagi sehingga dapat digunakan berbagai karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi dari guru kelas atau pendidik, bahwasannya media permainan *Musical Talking Stick* berada pada kriteria 82 %, artinya media MTS sangat valid dan tidak revisi.

2. Uji Coba

Uji coba sendiri merupakan pelaksanaan atau penerapan, maka setelah validasi ahli, psikologi, materi dan guru kelas peneliti melakukan uji coba konsep permainan.

Sebelum melaksanakan uji coba peneliti terlebih dahulu melakukan sistem pendekatan terhadap siswa dimana proses tersebut berlangsung dari 3 januari sampai pada tahap implementasi dilakukan tanggal 24 februari 2022.

Tabel. 4.12 Daftar Pertemuan Dengan Peserta didik

No	Pertemuan Ke	Hari
1	Pertemuan Ke- 1	Senin, 21 februari 2022
2	Pertemuan Ke- 2	Selasa, 22 februari 2022
3	Pertemuan Ke- 3	Rabu, 23 februari 2022

Berdasarkan pengamatan yang di lakukan bersama guru kelas yang dimana berdasarkan saran yang diberikan guru kelas, sistem penilaian menggunakan akumulasi A, B, C , dimana dengan kriteria A (mampu atau mandiri), B (diarahkan atau dibantu secara minimal), C (dibantu secara penuh) yang dimana untuk A = 80-100, B = 70-79, C = 60-69. Maka untuk melihat apakah media permainan efektif dalam proses pembelajaran, akan dilihat dari hipotesis terdapat hasil nilai siswa sebagai berikut.

Tabel 4.13 Daftar Nilai Siswa Pertemuan Ke-1

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian		
		Kognitif	Afektif	Psikomotorik
1	Arya Paceh	79,14 (B)	73,28 (B)	76,57 (B)
2	Ryuga Kamil	70,85 (B)	71,71 (B)	65,85 (C)
3	M. Rogoer Roberto	60 (C)	67,57 (C)	63,28 (C)
4	Cahaya Wulan Guritno	66,71 (C)	71,71 (B)	67,42 (C)

Tabel 4.14 Daftar Nilai Siswa Pertemuan Ke-2

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian		
		Kognitif	Afektif	Psikomotorik
1	Arya Paceh	71,85 (B)	79,14 (B)	80,85 (A)
2	Ryuga Kamil	75,57 (B)	72,42 (B)	67,57 (C)
3	M. Rogoer Roberto	60 (C)	67,57 (C)	63,28 (C)
4	Cahaya Wulan Guritno	63,28 (C)	65 (C)	65 (C)

Tabel 4.15 Daftar Nilai Siswa Pertemuan Ke-3

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian		
		Kognitif	Afektif	Psikomotorik
1	Arya Paceh	88,28 (A)	81,71 (A)	82,57 (A)
2	Ryuga Kamil	76,71 (B)	75,85 (B)	68,28 (C)
3	M. Rogoer Roberto	60 (C)	67,57 (C)	63,28 (C)
4	Cahya Wulan Guritno	72,42 (B)	74,14 (B)	84,14 (A)

Uji coba yang dilakukan dari 3 kali pertemuan, 1, 2, dan 3 sebelumnya akan dilakukan dengan analisi data efektivitas, maka untuk mengetahui apakah permainan *musical talking stick* efektif dalam pembelajaran dengan membandingkan hasil nilai akhir baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Uji Coba Analisis Efektivitas Aspek Kognitif.

Langkah 1 Perhitungan Nilai Peserta Didik

Rumus:

$$N = \frac{S}{I} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai peserta didik

S : Jumlah skor peserta didik

I : Skor maksimum ideal.

Langkah 2 Perhitungan Rata-rata Nilai Peserta Didik

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata

x_i : Jumlah nilai

n : Banyak data

Tabel 4. 16 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Per 1, Per 2 dan Per 3 dengan Analisis Efektivitas Pada Aspek Kognitif

No	Nama Peserta Didik	Nilai Aspek Kognitif			Hasil Nilai N & \bar{x}		
		Per 1	Per 2	Per 3	N	\bar{x}	Kriteria
1	Arya Paceh	79,14	71,85	88,28	239,27	79,66	Baik
2	Ryuga Kamil	70,85	75,57	76,71	223,13	74,66	Baik
3	M. Roger. R	60	60	60	180	60	Cukup
4	Cahya Wulan G	66,71	63,28	72,42	202,41	67,47	Baik

2. Uji Coba Analisis Efektivitas Aspek Apektif

Langkah 1 Perhitungan Nilai Peserta Didik

Rumus:

$$N = \frac{S}{I} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai peserta didik

S : Jumlah skor peserta didik

I : Skor maksimum ideal.

Langkah 2 Perhitungan Rata-rata Nilai Peserta Didik

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata

x_i : Jumlah nilai

n : Banyak data

Tabel 4. 17 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Per 1, Per 2 dan Per 3 dengan Analisa Efektivitas Pada Aspek Afektif

No	Nama Peserta Didik	Nilai Aspek Afektif			Hasil Niai N & \bar{x}		
		Per 1	Per 2	Per 3	N	\bar{x}	Kriteria
1	Arya Paceh	73,28	79,14	81,71	234,13	78,33	Baik
2	Ryuga Kamil	71,71	72,42	75,85	219,9	73,66	Baik
3	M. Roger. R	67,57	67,57	67,57	202,71	67,57	Baik
4	Cahya Wulan G	71,71	65	74,14	210,85	70,33	Baik

3. Uji Coba Analisa Efektivitas Psikomotorik

Langkah 1 Perhitungan Nilai Peserta Didik

Rumus:

$$N = \frac{S}{I} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai peserta didik

S : Jumlah skor peserta didik

I : Skor maksimum ideal.

Langkah 2 Perhitungan Rata-rata Nilai Peserta Didik**Rumus:**

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata

x_i : Jumlah nilai

n : Banyak data

Tabel 4. 18 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Per 1, Per 2 dan Per 3 dengan Analisa Efektivitas Pada Aspek Psikomotorik

No	Nama Peserta Didik	Nilai Aspek Psikomotorik			Hasil Nilai N & \bar{x}		
		Per 1	Per 2	Per 3	N	\bar{x}	Kriteria
1	Arya Paceh	76,57	80,85	82,57	239,99	79,66	Baik
2	Ryuga Kamil	65,85	67,57	68,28	201,7	67,33	Baik
3	M. Roger. R	63,28	63,28	63,28	189,84	63,28	Cukup
4	Cahaya W.G	67,42	65	84,14	216,56	72,66	Baik

Berdasarkan hasil uji lapangan yang dilakukan dengan melakukan tiga kali pertemuan, serta untuk melihat tingkat efektivitas media permainan dengan berdasarkan tiga aspek yang diamati, aspek kognitif, aspek apektif, dan aspek psikomotorik menunjukkan bahawa terdapat respon positif dari peserta didik yang dimana rata-rata perolehan nilai peserta didik terkategori baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan permainan musical talking stick ini ialah sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan *Musical Talking Stick* dalam pembelajaran matematika pada siswa ABK Autis ini menggunakan model Plom terdapat lima fase atau tahapan ialah yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi/konstruksi, (4) fase tes, evaluasi dan revisi.
2. Permainan *Musical Talking Stick* dalam pembelajaran matematika pada siswa ABK Autis, sebelumnya sudah direvisi oleh tiga ahli dibidang masing-masing, dimana ahli psikologi 79% dengan kriteria cukup valid, ahli materi 82 % dengan kriteria sangat valid, dan guru kelas 82 % dengan kriteria sangat valid, dengan catatan tidak revisi.

3. Permainan *Musical Talking Stick* dalam pembelajaran matematika pada siswa ABK Autis. Pada pelaksanaan penelitian di sekolah SLB N 2 Kota Bengkulu, sesuai dengan hasil uji coba yang di lakukan, permainan *Musical Talking Stick* (MTS) efektif dalam membantu proses perkembangan anak dalam pembelajaran matematika, khususnya pada bidang apektif, kognitif dan psikomotrik.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan serta pembahasan, maka penulis ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik
 - a. Dalam proses pembelajaran banyak sekali media pebelajaran yang dapat digunakan baik pada siswa yang secara umum maupun berkebutuhan khusus, selaian dari konsep permainan *Musical Talking Stick*. Sehingga pendidik dapat memilih media apa saja kiranya yang dapat menunjang proses

pembelajaran agar siswa tidak bosan saat pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Pada proses pengembangan permainan *Musical Talking Stick* dalam pembelajaran matematika pada siswa ABK Autis. Dalam penelitian ini peneliti harus lebih bersikap sabar dalam proses penelitian mengingat kondisi siswa secara psikologisnya, maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan sebuah modul khususnya untuk siswa berkebutuhan khusus, mengingat proses pembelajaran mereka tidak sama dengan pembelajaran pada umumnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Qarabah dan Terjemahannya Surah (At-Tin: 95; 4, An-Nisa: 4;9, Abasa: 80;1-2
- Ardianti, L. (2018). Pembelajaran Dengan Bermain Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Autis Di Autis Centre Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Fitria, R. (2012). Proses Pembelajaran Dalam Setting Inklusi di Sekolah Dasar. *E-JUPEKhu Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 91.
- Fitroh, S. F., & Sari, E. D. N. (2015). Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 95-105.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2, 33–49.
- Irdamurni, I. (2018). Memahami Anak Berkebutuhan Khusus.
- Juwita, D. R. (2018). Pendidikan akhlak anak usia dini di era milenial. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 7(2), 282-314.
- Koswara Deden, 2016. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autis*. Jakarta Timur. PT. Luxima Metro Media.
- Maghfiroh, A. M. R. L. (2017). Penggunaan Metode ABA (Applied Behavior Analysis) untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Autis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB Negeri Pandaan. *Jurnal Al-Murabbi*, 2(2), 203-228.
- Masduki, L. R., & Kurniasih, E. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Meningkatkan

Multiple Intelegensi Siswa Dan Mahasiswa. *JIPMat*, 2(2).
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1980>

- Muflikha, E. S. (2013). *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Nagari Sungai Pulai* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Pribadi, U. J. I. (2016). *Strategi Belajar Peserta Didik Berprestasi Di Kelas Atas Mi Maarif Nu 1 Sokawera Keccamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Purwokerto*.
- Prasetya Kalfinta Riska, 2018. *Pengembangan Alat Peraga Matematika “Sibaru” Untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Kelas IV SD Negeri K Yogyakarta*. Yogyakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. (<http://repository.usd.ac.id>, diakses tanggal 6 Oktober 2021). 71-73.
- Ramadania, F., Kisyani, & Mintowati. (2020). Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme). *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 208–215.
- Rochmad. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2351>
- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127–134. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>

- Sajadi,D.(2019). Pendidikan karakter dalam perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 16-34.
- Setyosari, P. (2010). Metode penelitian dan pengembangan. *Jakarta: kencana*.
- Siti, A. (2021). *Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Di Yayasan Rumah Mentari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono, 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta,CV.
- Syadiah, A. N., & Hamdu, G. (2020). Analisis rasch untuk soal tes berpikir kritis pada pembelajaran STEM di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*,10(2),138.<https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6524>
- Tejaningrum, D. (2014). Pengembangan Alat Permainan My Pengembangan Alat Permainan My Costume Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visualspasial Pada Anak Usia Dini Autis. *Inklusi*, 18(2), 135–158.
- Utomo, & Ismail, M. (2019). *Permainan Tradisional Media Stimulasi dan Intervensi AUBNDK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)*.
- Wardani,Igak dkk. (2020) *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka), h. 1. 7.
- Yumarlin, M. Z. (2013). pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.

Zamrodah, Y. (2016). *Paradigma Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Analisis Novel “Moga Bunda Disayang Allah Karya Tere Liye.”* 15(2), 1–23.

L

A

M

P

I

R

A

N

BIOGRAFI PENULIS



Joko. W. Santoso lahir di Desa Padang Genting, Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu pada tanggal 10 Juli 2000. Penulis lahir dari pasangan bapak Sriyono dan Ibu Herni, ia merupakan anak ke empat (ke-4) dari empat bersaudara.

Riwayat Pendidikan Penulis

1. SD Negeri 18 Seluma (2012)
2. SMP Negeri 16 Seluma (2015)
3. SMA Negeri 7 Seluma (2018)
4. UINFAS Bengkulu (2022)

Pada masa ketika penulis menempuh jenjang pendidikan, penulis juga aktif dalam berorganisasi baik pada masa sekolah maupun tingkat perguruan tinggi, adapun pengalaman organisasi penulis adalah

1. Bidang Humas anggota OSIS SMAN 7 Seluma Pada Tahun 2017
2. Anggota Bintara Kepramukaan di SMAN 7 Seluma Tahun 2017
3. Anggota HMPS Matematika IAIN Bengkulu (2019-2020)

Dengan kerja keras yang disertai nait dan hati yang ihklas penulis telah berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul

”Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis”. Semoga dengan adanya tugas ini, dapat memberikan kontribusi yang positif bagi duni pendidikan.

1. Mengenal bilangan bersama teman baru, 1-5 (satu sampai lima)

1

2

3

4

5

2. Coba sebutkan bilangan berikut!

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

3. Pasangkan lambang bilangan dibawah ini!

Line besar	18
Dua puluh besar	15
Dua puluh tiga	30
Dua puluh lima	23
Tiga puluh	25

2. Hitunglah jumlah helai bulu pada setiap gambar burung garuda!

8

17

1. Hitunglah jumlah benda berikut!



2




3



3

4. Mengenal jumlah anggota tubuh!



5

5

2

1


1

2

2

5. Coba amatilah gambar bola berikut!

Hitunglah jumlah bola



5

2. Coba sebutkan bilangan berikut!

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Gambar 4.8 Penalaran Siswa Saat Uji Coba







Gambar 4.9 Siswa Bermaian Permainan *Musical Talking Stick* (MTS)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Papua Dua Kota Bengkulu 38211
 Telp: (0736) 512765-511 51172-53579 Faksimili: 512736-51171-51172
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Juku, W.S
 NIM : 1811280023
 Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
 Program Studi : Tadris Matematika

Pembimbing II : Lailatul Badriyah, S.Psi, M.A
 Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Musical Talking Stick Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	Jumat, 10/9 2021	Perbaikan Sk. Judul	Perbaikan kalimat "paku" ke "dalam"	[Signature]
2.	Senin, 13/10 2021	Angket penelitian	- Ahi Psikologi, Ahi Mak, - Guru kelas - Calon responden Daftar pustaka, cara penulisan	[Signature]
3.	Selasa, 26/10 2021	Rukomandan Psikologi ahli materi	- Ahi Psikologi, sama berdiskusi lewat	[Signature]
4.	Kamis 15/11 2021	Bab I, bab II, bab III dan Angket	- Perbaikan kalimat Psikologi	[Signature]

Mengetahui,
 Dekan

 Dr. Zulfandi, M. Ag. M. nd
 NIP. 19690361996031005

Bengkulu, 6 November 2021
 Pembimbing II

 Lailatul Badriyah, S.Psi, M.A
 NIP. 199709042019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Joko.W.Santoso Pembimbing II : Lailatul Badriyah, S.Psi. M.A
NIM : 1811280023 Judul Skripsi : Pengembangan Permainan
Musical Talking Stick Dalam
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris Pembelajaran Matematika Pada
Program Studi : Tadris Matematika Siswa ABK Autis

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	10 Maret 2022	Bab III	Pertahankan prosedur pengumpulan, dan waktu penulisan	
2.	15. Maret 2022	Bab III	Pahami model pump	
3.	17. Maret 2022	Bab III	Tambahkan materi pada bab II	
4.	24 Maret 2022	Bab IV	Utah Hani, perbaiki rumusan masalah	
5.	29. Maret 2022	Bab IV dan V	Agar singkat, pahami saran validator dan baca referensi	



Bengkulu, 1 Juni 2022

Pembimbing II

Lailatul Badriyah, S.Psi. M.A
NIP. 199109042019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0730) 51270-51111 51112-53019 Faksimili (0730) 51115-51172
Website : www.iainbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : JOKO. W. SANTOSO Pembimbing I : Resti Komala Sari, M.Pd
NIM : 1811280023 Judul Skripsi : Pengembangan Permainan
Musical Talking Stick
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris Dalam Pembelajaran
Program Studi : Tadris Matematika Matematika Pada Siswa
ABK Autis

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Kabu. 14/11/2021	bab I - bab III	Teknik analisis dan Materi	
2.	Jumat 15/11/2021	bab I dan bab II	dasar bahasa, landasan teori	
3.	Senin 22/11/2021	bab I, bab II, bab III	- Penambahan materi - Penambahan landasan teori - Penambahan referensi	

Bengkulu, 14 November 2021

Mengetahui,
Dekan

Dr. Zubaidi, M. Ag, M. Pd
NIP. 19690361996031005

Pembimbing I

Resti Komala Sari, M.Pd
NIP. 2020048802



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Joko.W.Santoso Pembimbing I : Resti Komala Sari, M.Pd
 NIM : 1811280023 Judul Skripsi : Pengembangan Permainan
 Jurusan : Tarbiyah dan Tadris Musical Talking Stick
 Program Studi : Tadris Matematika Dalam Pembelajaran
 Matematika Pada Siswa
 ABK Autis

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	6 Juni 2022	Bab IV Hasil Penelitian	- Mencari referensi	☐
2.	8 Juni 2022	Bab V	- Efektivitas Media Permainan MTS	☐
3.	13 Juni 2022	Bab II, III	- Prosedur Pengembangan Ruang Modul Plomp.	☐
4.	16 Juni 2022	Bab IV	- Pahami hasil validasi dan saran, Efektivitas Media Permainan MTS	☐
5.	22 Juni 2022	Bab IV dan V	- Efektivitas, kesimpulannya dan saran	☐ see


 Dekan
 Dr. H. M. M. M. M. M. M. Pd
 NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 19 Juni 2022

Pembimbing I

Resti Komala Sari, M.Pd
 NIP. 2020038802



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51384 Fax (0736) 53848

AUDIEN

No	NAMA AUDIEN	
	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1.	Yusnia Rika Subekti	
2.	Yeti Julia Lestari	
3.	Faemi	
4.	Seri Santika	
5.	Devita Sari	
6.	Suhendi Sila Putera	
7.	Yupri Dister Yuni	
8.	Crisri Crakka	
9.	Tetavrita Sari	
10.	Bekia Ningsih	

Tembusan:

1. Dosen penyeminar 1 dan 2
2. Pengelola Prodi
3. Subak AAK
4. Pengelola dan umum
5. Yang bersangkutan

**Bengkulu, 1 Desember 2021
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris**

**Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP. 19690308 1999603 1 005**

SARAN-SARAN

1.	<p>PENYEMINARI</p> <ul style="list-style-type: none">• ... relaksasi, buat fenomena yg sistem dgn fokus penelitian yg menjadi kegelisahan masyarakat.• Perlu diperhatikan anak autis tidak terlalu suka bising / volume
2.	<p>PENYEMINAR 2</p> <ul style="list-style-type: none">• Solek konsultasi dgn orang yang faham di bidang Psikologi- harus selesai tahapan desain sebelum validasi dan penelitian• Pada bab 2 ditambahkan rancangan produk Pengembangannya, tonakata dan media harus diobservasi dahulu.



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website:www.iaibengkulu.ac.id

Nomor : 0021 / In.11/F.II/TL.00/01/2022

4 Januari 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SLBN 2 Kota Bengkulu
Di -
Bengkulu

Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Permainan Musical Talking Stick dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa ABK Autis**"

Nama : Joko.W.Santoso
NIM : 1811280023
Prodi : Tadris Matematika
Tempat Penelitian : SLBN 2 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 03 Januari s/d 14 Februari 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Plt. Dekan,

↳ Zubaedi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

Kepada

Yth Kepala Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) 2 Kota Bengkulu

Di Tempat

Assalamualaikum Wr Wb

Saya Yang Bertanda Tangan di Bawah ini:

Nama : Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat

NIP : 198803192015032003

Jabatan : Ketua Prodi Tadris Matematika UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu

Menerangkan Bahwa Mahasiswa berikut

Nama : Joko W Santoso

Nim : 1811280023

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Musikal Talking Stick Dalam Pembelajaran Matematika pada siswa ABK Autis

adalah benar Mahasiswa Prodi Tadris Matematika UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu dan dalam proses penyelesaian Skripsi. Untuk kebutuhan penyelesaian Skripsi tersebut Mahasiswa di atas perlu melakukan penelitian di SLBN 2 Kota Bengkulu. Untuk itu kami mohon izin kepada Bapak kepala SLBN 2 Kota Bengkulu, mahasiswa tersebut diatas dapat melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak pimpin.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan perkenaan dari Bapak Kepala Sekolah saya ucapkan terima kasih

30/12/21
Bengkulu, 29 Desember 2021
Ketua Prodi Tadris Matematika

Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat
NIP 198803192015032003



DINAS PENDIDIKAN PROVINSI BENGKULU
SLB NEGERI 2 KOTA BENGKULU
Jalan Irian Tanjung Jaya, Sungai Scrut, Bengkulu – 38227
Email : slbn.autiscenter@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.8/22/SLBN.2/III/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SLBN.2 Kota Bengkulu menerangkan bahwa:

Nama	: Joko. W . Santoso
NIM	: 1811280023
Program Studi	: Tadris Matematika
Fakultas	: Tarbiyah dan Tadris

Telah melaksanakan penelitian di SLBN.2 Kota Bengkulu dengan judul :

“ Pengembangan Permainan Musical Talking Stick dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa ABK Autis”

Dengan waktu penelitian 3 Januari s/d 7 Maret 2022

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 7 Maret 2022

Kepala Sekolah

Wardani, S.Pd

NIP.196307231987021001

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI PSIKOLOGI

Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Abk Autis

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis

Sasaran Program : Siswa SLB Negeri 2 Kota Bengkulu

Peneliti : Joko.W.Santoso

Instansi : Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis**, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak permainan tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika.

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi diisi oleh bapak/ibuk ahli psikologi
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat yang bapak//ibuk sampaikan.

Keterangan:

Sekor 4 : Sangat Setuju (SS)

Sekor 3 : Setuju (S)

Sekor 2 : Kurang Setuju (KS)

Sekor 1 : Tidak Setuju (TS)

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Dina Lestari, M. Psi., Psikolog
 NIP : 1997062720122001
 Instansi : UMFAE Bengkulu

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI PSIKOLOGI

I. ASPEK KELAYAKAN MEDIA

Indikator Penilaian	Item Penilaian	Alternatif Penilaian			
		TS	KS	S	SS
A. Aspek Kognitif	1. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan jumlah satuan angka yang di tanyakan			✓	
	2. Dapat menuliskan jumlah benda, contoh ada dua meja yang di gambar pada suatu soal, kemudian siswa menghitung jumlah meja tersebut dalam bentuk angka.			✓	
	3. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan angka sebelumnya yang telah dijelaskan.			✓	
	4. Dapat menstimulasi siswa menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10			✓	
B. Aspek Afektif	1. Siswa dapat memahami perintah sederhana			✓	
	2. Dapat menciptakan interaksi antra guru dan siswa pada saat pembelajaran matematika.			✓	
	3. Dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan				✓
	4. Dapat menciptakan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.			✓	

C. Aspek Psikomotorik	1. Dapat menstimulasi respon siswa pada saat musik di putar seperti menggerakkan anggota tubuh, dalam aktivitas bermain.				✓
	2. Dapat membuat siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.			✓	
	3. Dapat menimbulkan gerakan reflek pada siswa berupa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.			✓	
	4. Dapat menjadikan siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang **Pengembangan Permainan Musical Talking Stick** Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis ini?

Kedepannya apar permainan ini dapat digunakan oleh berbagai karakter siswa, harus dikemas lebih luas

Serta utamakan aktivitas dan yang memberikan variasi musical talking sticknya harus gun (orang lain)

2. Apakah terdapat kelebihan dari **Pengembangan Permainan Musical Talking Stick** Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis ini dari segi media?

Dapat meningkatkan perhatian siswa, supaya berpikir lebih banyak saat pembelajaran

3. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari **Pengembangan Permainan Musical Talking Stick** Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis ini dari segi media?

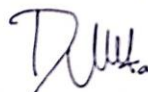
Selain itu untuk menuliskan kekurangan dari modul ini Bapak/Ibu juga bisa dengan merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam modul dan menuliskan yang seharusnya dibetulkan oleh penulis.

4. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis**

Kesimpulan

Media permainan belum dapat digunakan	
Media permainan dapat digunakan dengan revisi	
Media permainan dapat digunakan tanpa revisi	

Bengkulu, 9 Februari 2022
Validator Psikologi,



Dita Lestari, M. Psi., Psikolog

NIP. 199306232020122004

.....Terima kasih.....

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Abk Autis

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis

Sasaran Program : Siswa SLB Negeri 2 Kota Bengkulu

Peneliti : Joko.W.Santoso

Intansi : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sockarno Bengkulu

Dengan Hormat,

Schubungan dengan adanya Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis, maka melalui intrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak permainan tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika.

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi diisi oleh bapak/ibuk ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat yang bapak//ibuk sampaikan.

Keterangan:

Sekor 4 : Sangat Setuju (SS)

Sekor 3 : Setuju (S)

Sekor 2 : Kurang Setuju (KS)

Sekor 1 : Tidak Setuju (TS)

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : SURATINEM
NIP : 19640501198803 2007
Instansi : SLB N. 2 KOTA BENGKULU

I. ASPEK KELAYAKAN ISI SOAL dan ALAT (BAHAN) MEDIA

Indikator Penilaian	Item Penilaian	Alternatif Penilaian			
		TS	KS	S	SS
A. Kesesuaian soal dengan KD	1. Kejelasan soal.			✓	
	2. Ketetapan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan.			✓	
	3. Pernyataan soal berkaitan dengan judul penelitian.			✓	
B. Keakuratan Soal	1. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
	2. Bahan atau tulisan mudah dipahami.			✓	
	3. Keakuratan gambar dan ilustrasi soal			✓	
C. Kemutakhiran soal	1. Gambar, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.				✓
	2. Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari.				✓
D. Alat dan Bahan	1. Alat menstimulus konsentrasi			✓	
	2. Stick menstimulus motorik			✓	
	3. Stick menstimulus aspek afektif.			✓	
	4. Alunan lagu/musik dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran				✓
	5. Peraturan permainan dapat meningkatkan konsentrasi siswa.				✓

PERTANYAAN PENDUKUNG

a. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.

1. Apakah Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis, ini bisa membantu siswa dalam memahami matematika?

Bisa, dengan musik anak akan termotivasi untuk belajar, meningkatkan konsentrasi anak terhadap hal yang sedang dihadapi.

2. Apakah terdapat kelebihan dari Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis ini dari segi soal dan konsep alat (bahan) yang disajikan?

Kelebihannya adalah dengan adanya irama anak merasa lebih senang dan juga dapat meningkatkan daya ingat.

3. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis ini dari segi soal dan konsep alat (bahan) yang disajikan?

Kekurangannya, kesulitan memilih irama yang tepat.

Selain itu untuk menuliskan kekurangan dari modul ini Bapak/Ibu juga bisa dengan merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam modul dan menuliskan yang seharusnya dibetulkan oleh penulis.

4. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis ini dari segi soal dan konsep alat (bahan) yang

disajikan?

Dalam permainan musical talking agar dipilih musik yang sesuai dengan karakter anak autis

- b. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Pengembangan Permainan Musical Talking Stick Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis**

Kesimpulan

Media permainan belum dapat digunakan	
Media permainan dapat digunakan dengan revisi	✓
Media permainan dapat digunakan tanpa revisi	

Bengkulu, 3 Februari 2022

Validator materi,

Suratinem, S. Pd.
NIP. 196405011988032007

.....Terima kasih.....

LEMBAR VALIDASI UNTUK GURU KELAS

Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Abk Autis

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis

Sasaran Program : Siswa SLB Negeri 2 Kota Bengkulu

Peneliti : Joko.W.Santoso

Intansi : Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis, maka melalui intrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak permainan tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika.

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi diisi oleh bapak/ibuk Guru Kelas
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat yang bapak//ibuk sampaikan.

Keterangan:

Sekor 4 : Sangat Setuju (SS)

Sekor 3 : Setuju (S)

Sekor 2 : Kurang Setuju (KS)

Sekor 1 : Tidak Setuju (TS)

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Resi Sringki, S.Pd.,Gr.
NIP : 199209102019022003
Instansi : SLB N 2 Kota Bengkulu

I. ASPEK KELAYAKAN BAHASA DALAM PROSES PERMAINAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		TS	KS	S	SS
A. Logas	1. Ketepatan struktur kalimat.			✓	
	2. Keefektifan kalimat.			✓	
	3. Kebakuan istilah.			✓	
B. Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.			✓	
C. logis dan Interaktif	1. Kemampuan memotivasi peserta didik.			✓	
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.			✓	
	2. Kesesuaian dengan tingkat Perkembangan emosionalpeserta didik.			✓	
	3. Menggunakan music disertai lagu kebangsaan untuk mminngkatkan jiwa nasionalisme siswa			✓	
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa.			✓	
	2. Ketepatan ejaan.			✓	
	3. Menggunakan Kalimat Tutar Bahasa yang lemah lembut			✓	
F. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu siswa.			✓	
	2. Menciptakan kemampuan ingin bertanya.			✓	
G. Alat dan Bahan	1. Stik dari bahan bambu yang dilengkapi dengan pelindung kain panel.				✓
	2. Lagu tersimpan di aplikasi khusus lagu-lagu kebangsaan			✓	
	3. Spiker kecil untuk membantu memperjelas alunan musik.			✓	
	4. Kertas A4 untuk lembar peraturan permainan.				✓
H. Desain produk permlnan	1. Stik yang digunakan berwarna kuning dan hijau				✓
	2. Ukuran stik sepanjang 20 cm.			✓	

	3. Stik dilengkapi kain panel agar tidak terlihat berbahaya.				✓
	4. Cover peraturan permainan didesain dengan menggunakan beberapa warna, gambar kartun untuk menarik minat belajar.				✓
	5. Pada lembar peraturan mudah dipahami.				✓
	6. Lembar soal yang disajikan sesuai (menggunakan lembaran kertas khusus yang ditempel di papan tulis).			✓	
I. Desain waktu permainan	1. Durasi permainan sesuai jam pembelajaran 1 jam.			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

a. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.

1. Apakah Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis, ini efektif dalam membantu siswa pada proses pembelajaran khususnya matematika?

Ya, karena Peserta didik dengan kelainan bicara / keistimewaan mereka memerlukan media dalam menunjang pembelajaran

2. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis ini?


Hendaknya permainan ini dikembangkan lebih luas lagi sehingga bisa digunakan oleh berbagai karakter peserta didik

- b. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Permainan *Musical Talking Stick* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa ABK Autis

Kesimpulan

Media permainan belum dapat digunakan	
Media permainan dapat digunakan dengan revisi	✓
Media permainan dapat digunakan tanpa revisi	

Bengkulu, 6 Februari 2022
Validator Guru Kelas,


Resi Srinaki, S.Pd., Gr.
NIP. 199209102019022003

.....Terima kasih.....

RENCANA PELEKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TAHUN AJARAN 2021/2022

Sekolah : SLBN 2 Kota Bengkulu
Kelas/Semester: 1 /2 (Dua)
Jenis Ketunaan: Autis
Tema/Subtema : 1 (Aku dan Teman Baru)
Mata Pelajaran: Matematika
Alokasi Waktu : 3 Jp (3x 30 Menit)

Kemampuan Keseluruhan Saat Ini :
1. Mampu berkomunikasi ekspresif sederhana dengan guru maupun teman.
2. Mampu memegang pensil.
3. Mampu mengenal angka 1-10 atau 1-20

Tujuan :
1. Melalui permainan MTS siswa bisa merasakan konsep pembelajaran baru dengan metode permainan, serta ssuntuk mengatasi hambatan perkembangan komunikasi dan sosial, agar siswa memiliki, keberanian berbicara ketika bersama teman, menatap lawan bicara baik guru maupun teman, mampu menulis dan mengingat angka 1-10 atau 1-20 dengan benar

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pembukaan	Inti	Penutup
<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan kegiatan rutinitas harian : sapa dan mengucapkan salam,➤ Membaca doa,➤ membuka tas dan menyiapkan alat tulis	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru mempersiapkan siswa dan mendengarkan musik➤ Tongkat diberikan secara bergiliran sambari diiringi music.➤ Siswa yang memegang tongkat saat music berhenti, memberikan pertanyaan➤ Saat music diberhentikan kembali, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan sebelumnya.➤ Kesimpulan, oleh guru➤ Evaluasi dan Refleksi.	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan kegiatan aktivitas akhir : mengulas pembelajaran, melakukan refleksi➤ Membaca doa, dan mengucapkan salam

PENILAIAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
<ul style="list-style-type: none">➤ Menyebutkan angka dan bentuk bangun datar➤ Menyebutkan anggota tubuh	<ul style="list-style-type: none">➤ Berdoa sebelum memulai pembelajaran➤ Menirukan mengucapkan angka dan menebali gari-garis pada gambar bangun datar➤ Mengelompokkan angka dan bangun datar➤ Menulis angka dan bangun datar➤ Mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none">➤ Religius➤ Sopan➤ Santun

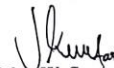
Bengkulu, 10 Februari 2022

Mengetahui,
Guru Kelas



Resi Sringki, S.Pd., Gr.
NIP. 199209102019022003

Mahasiswa/Peneliti



Joko W. Santoso
NIM. 1811280023

RENCANA PELEKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TAHUN AJARAN 2021/2022

Sekolah : SLBN 2 Kota Bengkulu

Kelas/Semester: III /2 (Dua)

Jenis Ketunaan: Autis

Tema/Subtema : 1 (Ruang Kelasku)

Mata Pelajaran: Matematika

Alokasi Waktu : 3 Jp (3x 30 Menit)

Kemampuan Keseluruhan Saat Ini :

4. Mampu berkomunikasi ekspresif sederhana dengan guru maupun teman.

5. Mampu memegang pensil.

6. Mampu mengenal angka 1-10 atau 1-20

Tujuan :

2. Melalui permainan MTS siswa bisa merasakan konsep pembelajaran baru dengan metode permainan, serta ssuntuk mengatasi hambatan perkembangan komunikasi dan sosial, agar siswa memiliki keberanian berbicara ketika bersama teman, menatap lawan bicara baik guru maupun teman, mampu menulis dan mengingat angka 1-10 atau 1-20 dengan benar

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pembukaan	Inti	Penutup
<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan kegiatan rutinitas harian : sapa dan mengucapkan salam,➤ Membaca doa,➤ membuka tas dan menyiapkan alat tulis	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru mempersiapkan siswa dan mendengarkan musik➤ Tongkat diberikan secara bergiliran sambari diiringi music.➤ Siswa yang memegang tongkat saat music berhenti, memberikan pertanyaan➤ Saat music diberhentikan kembali, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan sebelumnya.➤ Kesimpulan, oleh guru➤ Evaluasi dan Refleksi.	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan kegiatan aktivitas akhir : mengulas pembelajaran, melakukan refleksi➤ Membaca doa, dan mengucapkan salam

PENILAIAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
<ul style="list-style-type: none">➤ Menyebutkan angka dan bentuk bangun datar➤ Menyebutkan anggota tubuh	<ul style="list-style-type: none">➤ Berdoa sebelum memulai pembelajaran➤ Menirukan mengucapkan angka dan menebali gari-garis pada gambar bangun datar➤ Mengelompokkan angka dan bangun datar➤ Menulis angka dan bangun datar➤ Mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none">➤ Religius➤ Sopan➤ Santun

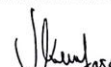
Bengkulu, 10 Februari 2022

Mengetahui,
Guru Kelas



Resi Sringki, S.Pd.,Gr.
NIP. 199209102019022003

Mahasiswa/Peneliti



Joko. W. Santoso
NIM. 1811280023

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : Ryuga Kami
Kelas : Auts B I
Sekolah : SLB Nagari 2 Kota Bengkulu
Hari/Tanggal : Senin, 21 Februari 2022

Keterangan

A : Mampu atau mandiri

B : diarahkan atau dibantu secara minimal

C : dibantu secara penuh

Kategori Penilaian

A = 80 - 100

B = 70 - 79

C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Fredikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik		70		B
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf		70		
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat		70		
4	Mampu mengenal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat		70		
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana		70		
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya		70		
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10		75		
	Total Nilai		$\frac{495}{7} = 70,85$		
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana		70		
2	Kemampuan dasar berinisiatif			60	
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)	60			
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan			60	

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.	80			9
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran	80			
Total Nilai		$\frac{500}{7} = 71,41$			
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan mengerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.			60	C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.		70		
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.		70		
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.		70		
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri		70		
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai		$\frac{460}{7} = 65,71$			

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.			60	C
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran		70		
Total Nilai				$\frac{190}{7} = 67,57$	
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan menggerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.		70		C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.			60	
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.		75		
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.			60	
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri			60	
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai				$\frac{465}{7} = 66,42$	

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : Cahya Wulan Guramo
 Kelas : Aurs B III
 Sekolah : SLB Nagori 2 Kota Bengkulu
 Hari/Tanggal : Senin 21 Februari 2022

Keterangan	Kategori Penilaian
A : Mampu atau mandiri	A = 80 - 100
B : diarahkan atau dibantu secara minimal	B = 70 - 79
C : dibantu secara penuh	C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Fredikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik		70		C
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf			60	
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat		75		
4	Mampu menganal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat			60	
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana			60	
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya			65	
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10		75		
Total Nilai		$\frac{465}{7} = 66,42$			
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana	60			
2	Kemampuan dasar berinisiatif			60	
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)	60			
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan	60			

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.			65	B
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu			65	
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran		70		
Total Nilai		$\frac{500}{7} = 71,42$			
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan menggerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.		70		C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.		75		
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.	60			
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.			60	
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri		70		
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai		$\frac{475}{7} = 67,85$			

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : Aryo Pacah
 Kelas : Axiis B I
 Sekolah : SLB Megari 2 kota Banjarbaru
 Hari/Tanggal : Selasa 22 februari 2022

Keterangan	Kategori Penilaian
A : Mampu atau mandiri	A = 80 - 100
B : diarahkan atau dibantu secara minimal	B = 70 - 79
C : dibantu secara penuh	C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Fredikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik	85			B
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf	80			
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat	80			
4	Mampu menganal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat	85			
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana	85			
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya	85			
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10	85			
Total Nilai		$\frac{560}{7} = 76,5$			
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana	80			
2	Kemampuan dasar berinisiatif	80			
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)		75		
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan	80			

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.	0			B
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran	0			
Total Nilai		$\frac{55}{7} = 7,85$			
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan mengerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.	0			A
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.	0			
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.	0			
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.		70		
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri	0			
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi	0			
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi	0			
Total Nilai		$\frac{50}{7} = 7,14$			

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.	65			B
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran	65			
Total Nilai		$\frac{510}{7} = 72,82$			
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan mengerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.			65	C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.		70		
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.		75		
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.		70		
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri		70		
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai		$\frac{420}{7} = 67,57$			

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : M. Roger Robasto
 Kelas : Auri B II
 Sekolah : SLB Negeri 2 Kota Bengkulu
 Hari/Tanggal : Selasa, 22 Februari 2022

Keterangan Kategori Penilaian
 A : Mampu atau mandiri A = 80 - 100
 B : diarahkan atau dibantu secara minimal B = 70 - 79
 C : dibantu secara penuh C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Fredikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik			Go	C
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf			Go	
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat			Go	
4	Mampu menganal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat			Go	
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana			Go	
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya			Go	
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10			Go	
Total Nilai		$\frac{420}{7} = 60$			
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana		70		
2	Kemampuan dasar berinisiatif			Go	
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)		70		
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan		70		

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.			60	C
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran		70		
Total Nilai			$\frac{490}{7} = 67,87$		
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan mengerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.		70		C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.			60	
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.		75		
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.			60	
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri			60	
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai			$\frac{415}{7} = 59,28$		

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.			65	C
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran		70		
Total Nilai				$\frac{455}{7} = 65$	
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan menggerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.			60	C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.		75		
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.		70		
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.			60	
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri		70		
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai				$\frac{455}{7} = 65$	

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : *Ryga kami*
 Kelas : *Aunt B I*
 Sekolah : *SUS Negeri 2 Kota Banjarmasin*
 Hari/Tanggal : *Rabu 23 februari 2022*

Keterangan	Kategori Penilaian
A : Mampu atau mandiri	A = 80 - 100
B : diarahkan atau dibantu secara minimal	B = 70 - 79
C : dibantu secara penuh	C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Fredikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik	100			B
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf		70		
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat	100			
4	Mampu mengenal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat	100			
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana	100			
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya		70		
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10		75		
	Total Nilai	$\frac{535}{7} = 76,43$			
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana	100			
2	Kemampuan dasar berinisiatif			60	
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)	100			
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan			65	

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.	85			B
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran	85			
Total Nilai		$\frac{530}{7} = 75,71$			
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan mengerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.		70		C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.		70		
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.	80			
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.		70		
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri		70		
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai		$\frac{460}{7} = 65,71$			

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : Arya Pacah
 Kelas : Auts BI
 Sekolah : SLB Megari 2 Kota Bengkulu
 Hari/Tanggal : Rabu 23 Februari 2022

Keterangan	Kategori Penilaian
A : Mampu atau mandiri	A = 80 - 100
B : diarahkan atau dibantu secara minimal	B = 70 - 79
C : dibantu secara penuh	C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Predikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik	90			A
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf	90			
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat	90			
4	Mampu mengenal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat	85			
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana	90			
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya	85			
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10	90			
	Total Nilai	$\frac{810}{7} = 8R,28$			
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana	90			
2	Kemampuan dasar berinisiatif	90			
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)		70		
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan	85			

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.		75		A
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran	90			
Total Nilai			$\frac{570}{7} = 81,43$		
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan menggerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.		75		A
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.	80			
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.	85			
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.		75		
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri	80			
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi	70			
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi	90			
Total Nilai			$\frac{575}{7} = 82,14$		

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : M. Rogar Febasto
 Kelas : Aukt B III
 Sekolah : SGB Nagari 2 Kota Bengkulu
 Hari/Tanggal : Rabu 22 Februari 2022

Keterangan	Kategori Penilaian
A : Mampu atau mandiri	A = 80 - 100
B : diarahkan atau dibantu secara minimal	B = 70 - 79
C : dibantu secara penuh	C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Fredikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik			Go	C
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf			Go	
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat			Go	
4	Mampu mengenal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat			Go	
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana			Go	
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya			Go	
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10			Go	
	Total Nilai		$\frac{420}{7} = 60$		
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana		70		C
2	Kemampuan dasar berinisiatif			Go	
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)		70		
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan		70		

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.			60	C
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran		70		
Total Nilai		$\frac{420}{7} = 60,28$			
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan mengerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.		70		C
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.			60	
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.		75		
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.			60	
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri			60	
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi			60	
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi			60	
Total Nilai		$\frac{495}{7} = 70,71$			

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN

SISWA

Nama : Cahya Wulan Cauntro
 Kelas : AUNT B III
 Sekolah : SCS Nagari 2 Kota Bengkulu
 Hari/Tanggal : Rabu 23 Februari 2022

Keterangan	Kategori Penilaian
A : Mampu atau mandiri	A = 80 - 100
B : diarahkan atau dibantu secara minimal	B = 70 - 79
C : dibantu secara penuh	C = 60 - 69

No	Evaluasi Penilaian	A	B	C	Fredikat
Aspek Kognitif					
1	Berhitung 1-10 atau 1-20 dengan baik		75		B
2	Mampu mengidentifikasi serta menulis angka dan huruf			65	
3	Mengenal bentuk dan warna dengan cepat	60			
4	Mampu mengenal bentuk angka, huruf dan bangun datar dengan cepat		70		
5	Mampu mengenali simbol-simbol yang sederhana		70		
6	Bahasa yang dipakai siswa, dapat anda mengerti atau sebaliknya		70		
7	Siswa mampu menyebutkan jumlah anggota tubuh dari 1-10	60			
	Total Nilai		$\frac{510}{7} = 72,85$		
Aspek Afektif					
1	Memahami perintah sederhana	60			
2	Kemampuan dasar berinisiatif		70		
3	Mampu mengekspresikan wajah dalam berbagai situasi (sedih, senang, menangis, dan marah)	60			
4	Semangat dalam minat belajar, seperti senyum dan terfokus pada permainan	60			

5	Mampu melakukan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik dengan teman sebaya.		70		B
6	Memiliki sensitifitas terhadap sentuhan benda tumpul dari jarak tertentu		70		
7	Mampu menirukan gerakan motorik, suara dan melabel ke pemikiran		70		
Total Nilai		$\frac{820}{7} = 79,14$			
Aspek Psikomotorik					
1	Siswa memiliki respon pada saat musik di dengarkan seperti menggerakkan anggota tubuh dengan mengerakkan kaki, berdiri, jalan, melompat.		75		A
2	Siswa terlihat tenang ketika mendengarkan musik.	60			
3	Siswa menolehkan kepala atau menggerakkan anggota tubuh lainnya ketika mendengarkan alunan musik.	65			
4	Siswa mengalihkan kebiasaan repetitif atau perilaku berulang-ulang ketika bermain talking stick.			65	
5	Merawat dan memperhatikan barang sendiri	60			
6	Mampu melakukan kontak mata saat berkomunikasi		70		
7	Mampu mengendalikan emosi saat berkomunikasi		70		
Total Nilai		$\frac{890}{7} = 89,14$			