

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**METODE *EDUTAINMENT* BERMEDIA VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA ANAK AUTIS DI KELAS KHUSUS SDNP SURABAYA**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
2014**

Metode *Edutainment* Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya

Fatikhatul Maghfuro dan Febrita Ardianingsih

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, tika.fatikha@gmail.com)

ABSTRACT

The science learning result was an ability which the children got after doing learning science activity. The science learning purpose in the school was to make the children study to understand themselves and environment better. Many autism children had low result in science learning in the school because of the application of conventional method and was adjusted to the children's characteristic. One the methods applied is edutainment method with video media, which is the method of learning into a fun design that combines elements of learning to playing which there are games, video, music, and humor as inserts in accordance with learning styles 6 autism children class 4 in SDNP Surabaya, which visual learner and hands on learner.

The purpose of this research was to prove the influence of edutainment method with video media toward science learning result to autism children in special class of SDNP Surabaya. This research used quantitative approach of pre experiment with the one group pre test post test design. The subject was autism children in SDNP Surabaya, 6 children. The data collection technique used test and documentation methods and was analyzed by sign test formula.

Pre test and post test score which was then analyzed by sign test formula it was obtained Z counted score 2,05 while Z table score in 5% significant was 1,96 ($2,05 > 1,96$) so it was decided to refuse H_0 . Based on the explanation above it could be concluded "there was significant influence of edutainment media with video media toward science learning result in SDNP Surabaya".

Keywords: edutainment method, science learning result.

PENDAHULUAN

Autis adalah gangguan perkembangan pervasif pada anak yang ditandai dengan adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi sosial. Istilah autis berasal dari kata "autos" yang berarti diri sendiri dan "isme" yang berarti paham. Hal ini berarti bahwa autisme memiliki makna keadaan yang menyebabkan anak hanya memiliki perhatian terhadap dunianya sendiri (Muhammad, 2008:103). Hambatan perilaku pada anak autis menjadikan mereka hanya tertarik pada aktivitas mentalnya sendiri. Sugiartini (2007) mengemukakan bahwa karakteristik anak autis yang demikian menjadikan sebagian dari mereka memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan karena mengalami kesulitan dalam memahami informasi atau materi pembelajaran terutama materi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip dan proses penemuan. Proses pembelajarannya menitikberatkan pada pengajaran yang memberikan kesempatan anak untuk aktif dalam pembelajaran pengalaman dan berpikir kritis

terhadap masalah yang terjadi di sekitarnya secara ilmiah (Putra, 2013:40). Bundu (2006:11-13) mengemukakan bahwa pada hakikatnya IPA terdiri dari IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah. Asy'ari (2006:9) berpendapat bahwa "IPA sebagai produk merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori". Menurut Sрни (2001:3) yang disebut fakta dalam IPA adalah pernyataan tentang benda-benda yang benar-benar ada dan peristiwa-peristiwa yang betul-betul terjadi yang sudah dikonfirmasi secara obyektif seperti materi daur hidup atau metamorfosis yang merupakan jenis pengetahuan prosedural.

Pentingnya pembelajaran IPA menurut Hernawan, dkk (2008:8.28) adalah untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari sedangkan Mulyasa (2008:111) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD menurut kurikulum KTSP adalah mengembangkan rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan membuat keputusan, kesadaran berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Karakteristik dan kemampuan anak autis dalam menerima materi pembelajaran bermacam-macam, maka perlu adanya dukungan berupa metode pembelajaran agar anak dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Hamid, 2013:20). Syah (2011:133) mengemukakan bahwa pendekatan, strategi serta metode pembelajaran merupakan faktor yang turut menentukan tingkat efisiensi dan hasil belajar anak. Jika seorang guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode konvensional tanpa adanya variasi yang disesuaikan dengan karakteristik belajar anak (gaya belajar), maka anak akan merasa bosan, pasif, kurang bersemangat, kurang antusias dan merasa terbebani sehingga anak akan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan hasil belajarnya menjadi rendah karena tidak semua materi terutama IPA dapat dengan mudah dipahami anak.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 14-25 April 2014 di SDNP Surabaya diketahui bahwa 6 anak autis kelas IV memiliki gaya belajar *visual learner* dan *hands on learner*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru tentang karakteristik belajar anak saat pembelajaran IPA anak terlihat pasif, kurang adanya interaksi sosial dengan guru dan teman kelasnya serta kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga mereka kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dan hasil ulangan IPA yang rendah pada materi metamorfosis dengan nilai rata-rata kurang dari 60. Agar pemahaman dan hasil belajar anak terhadap materi metamorfosis menjadi lebih baik serta kegiatan belajar mengajar berjalan lebih efektif maka perlu menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik diri dan belajar anak, salah satu alternatif yang perlu diambil adalah penerapan metode *edutainment* bermedia video.

Menurut Prihadi (2010:153) metode *edutainment* adalah gabungan antara *educational* dan *entertainment* yang di dalamnya terdapat *games*, musik, film, gerak dan selipan humor. Metode *edutainment* merupakan suatu cara untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan yang menjadikan anak dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar (Hamid, 2013:20). Menurut Rokib (2009:108) kelebihan metode *edutainment* adalah membuat anak merasa senang dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah, memperkuat pemahaman materi pembelajaran karena mendesain pembelajaran dengan pemberian selipan humor atau permainan edukatif, terjalin komunikasi yang baik antara guru dan anak, penuh kekraban, penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan anak, menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak dan memberi pujian dan

hadiah sebagai motivasi agar anak memiliki hasil belajar yang optimal.

Metode ini sesuai dengan karakteristik belajar anak, yakni memberi stimulus yang lebih memanfaatkan kemampuan visualisasi anak, mengajak anak mendapatkan pengalaman langsung dari materi yang diajarkan kepada mereka, mengajak anak dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan gembira dan berusaha membangun interaksi dan komunikasi antara guru dengan anak. Lakshita (2012:71) menyebutkan bahwa kebanyakan anak autis memiliki gaya belajar *visual learner* dan *hands-on learner* sehingga sebaiknya guru banyak menggunakan pengalaman dan visualisasi untuk menjelaskan hal yang sulit dipahami anak seperti menggunakan media video.

Dalam penelitian sebelumnya dilakukan oleh Dewi, Parastika pada tahun 2014 tentang pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus XV kecamatan Buleleng. Berdasarkan analisis data yang dilakukan disimpulkan bahwa metode *edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa SD kelas V Gugus XV kecamatan Buleleng. Perbedaan penelitian sekarang dengan sebelumnya adalah dari segi subjek, materi, media dan tempat penelitian.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka perlu adanya penelitian untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh metode *edutainment* bermedia video terhadap hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah "*one group pre-test post-test design*", yaitu sebuah eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok control atau kelompok pembanding dan tidak menggunakan random. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui metode tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus statistik *non parametrik* dengan menggunakan *sign test* (Saleh, 1996:5) karena subyek yang digunakan oleh peneliti jumlahnya kurang dari 10 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perolehan hasil 1 kali pre tes, 1 kali pos tes dan 12 kali perlakuan, maka diperoleh data dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pre Tes Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya

No	Nama Subjek	nilai
1	JLA	50
2	NK	40

3	ALF	60
4	NN	50
5	RF	30
6	DM	40
Jumlah		270
Rata-rata		45

Tabel 4.2 Hasil Pos Tes Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya

No.	Nama Subjek	Nilai
1	JLA	90
2	NK	70
3	ALF	90
4	NN	60
5	RF	80
6	DM	60
Jumlah		450
Rata-rata		75

Tabel 4.3 Rekapitulasi Rata-Rata Nilai Pre Tes dan Pos Tes Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya

No.	Nama Subyek	Pre Test (X ₁)	Pos test (X ₂)
1	JLA	50	90
2	NK	40	70
3	ALF	60	90
4	NN	50	60
5	RF	30	80
6	DM	40	60
Rata – rata		45	75

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan tehnik analisis data non parametrik dengan menggunakan uji tanda (*sign test*).

$$\begin{aligned}
 ZH &= \frac{X - \mu}{\sigma} \\
 &= \frac{5,5 - 3}{1,22} \\
 &= \frac{2,5}{1,22} \\
 &= 2,049 \\
 &= 2,05
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus uji tanda di atas, diperoleh $ZH = 2,05$ lebih besar dari nilai kritis $Z\alpha 5\%$ yaitu 1,96 sehingga menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis kerja (H_a) yang berarti ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *edutainment* bermedia video terhadap hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya.

PEMBAHASAN

IPA merupakan ilmu yang perlu dipelajari dan pahami anak termasuk juga anak autis. Dengan mempelajari IPA anak akan belajar memahami dirinya sendiri dan alam sekitar. Pentingnya pembelajaran IPA menurut Hernawan, dkk (2008:8.28) adalah untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan pembelajaran IPA untuk SD/MI Kelas IV sesuai keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013:55) adalah menjelaskan metamorfosis kupu-kupu dan mengenal metamorfosis makhluk hidup lainnya.

Hasil belajar IPA pada anak autis kelas IV di SDNP Surabaya sebelum penerapan metode *edutainment* bermedia video pada materi metamorfosis kupu-kupu dan kecoa masih rendah, yakni dalam hal menyebutkan pengertian metamorfosis, mengidentifikasi jenis metamorfosis, mengidentifikasi jenis metamorfosis pada kupu-kupu, menyebutkan urutan proses metamorfosis kupu-kupu, mengidentifikasi jenis metamorfosis pada kecoa, dan menyebutkan urutan proses metamorfosis kecoa karena mereka kesulitan memahami materi yang diajarkan kepada mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Danuatmaja (2005:175) yang mengemukakan bahwa sebagian anak autis mengalami kesulitan belajar yang mempengaruhi kemampuannya dalam menyimpan, memproses atau memproduksi informasi walaupun sebenarnya intelegensinya tergolong cukup atau tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya mengalami peningkatan setelah pemberian perlakuan berupa penerapan metode *edutainment* bermedia video. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yaitu penelitian Aisyah, Siti (2011), Dewi, Parastika (2014) dan Sari, Purnama (2013). Hasil penelitian Aisyah, Siti (2011) adalah metode *edutainment* belanbe berpengaruh terhadap motivasi belajar sejarah kebudayaan islam materi fathu Makkah kelas V MI Darussalam Sumowono. Hasil penelitian Aisyah, Siti menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa Kelas V MI Darussalam Sumowono pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam materi fathu Makkah meningkat setelah penerapan metode *edutainment* belanbe. Hasil penelitian Dewi, Parastika (2014) adalah adanya pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus XV kecamatan Buleleng dengan hasil yang signifikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa SD kelas V semester I Gugus XV kecamatan Buleleng yang sebelumnya rendah menjadi lebih baik (meningkat) setelah pemberian perlakuan berupa penerapan metode

edutainment. Lebih lanjut hasil penelitian Sari, Purnama (2013) adalah adanya pengaruh metode *edutainment* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya meningkat setelah penerapan metode *Edutainment* dalam pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan penelitian terdahulu dapat menunjukkan bahwa metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya pada materi metamorfosis kupu-kupu dan kecoa karena metode ini mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran dengan menjadikan adanya interaksi sosial antara guru dan siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan yang disesuaikan dengan karakteristik belajar anak autis, yakni *visual learner* dan *hands on learner* yang mana di dalamnya terdapat penayangan video materi pembelajaran, permainan *snowball throwing* (melempar bola salju), permainan bongkar pasang puzzle, pembuatan kolase kupu-kupu dan kecoa, pemberian iringan lagu saat kegiatan diskusi, bernyanyi bersama, menirukan gerakan dan pemberian *reward* bagi anak yang aktif dalam pembelajaran sehingga menjadikan anak lebih bersemangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Rokib (2009:108) bahwa kelebihan metode *edutainment* diantaranya adalah membuat anak merasa senang dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah, memperkuat pemahaman materi pembelajaran karena mendisain pembelajaran dengan pemberian selipan humor atau permainan edukatif, terjalin komunikasi yang baik antara guru dan anak, penuh kekraban, penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan anak, menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat, menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak dan memberi pujian dan hadiah sebagai motivasi agar anak dapat memiliki hasil belajar yang optimal.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ” Ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *edutainment* bermedia video terhadap hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya”. Rata-rata nilai hasil belajar IPA meningkat dari 45 menjadi 75 setelah pemberian perlakuan berupa penerapan metode *edutainment* bermedia video dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa penggunaan metode *edutainment*

bermedia video berpengaruh terhadap hasil belajar IPA anak autis di kelas khusus SDNP Surabaya. Oleh karena itu disarankan:

1. Bagi kepala sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan kepala sekolah dapat membuat kebijakan yang tepat untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA anak autis yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

2. Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, guru disarankan menerapkan metode *edutainment* bermedia video dalam kegiatan pembelajaran untuk menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan yang sudah disesuaikan dengan karakteristik anak sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPA anak autis.

3. Peneliti lain

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti lain diharapkan dapat lebih mengembangkan metode *edutainment* bermedia video untuk meningkatkan hasil belajar untuk ABK, khususnya untuk anak autis. Untuk mendapatkan hasil yang berbeda atau bervariasi peneliti lain dapat menggunakan media yang berbeda yang disesuaikan gaya belajar anak sehingga akan didapatkan hasil yang bervariasi pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2011. *Studi Eksperimen Implementasi Metode Edutainment Belanbe Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Kelas V MI Darussalam Sumowono*. (Online). (<http://library.walisongo.ac.id/digilib/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jtptiain-gdl-sitiaisah0-6430>, diakses tgl 4 Mei 2014)Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asy'ari, Maslichah. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat ketenagaan.
- Azwandi, Yosfan. 2005. *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Depdiknas.
- Budianto dan Handarini. 2011. *Modul: Peningkatan kompetensi guru siswa autism spectrum disorders dengan pendekatan positive partnerships*. Surabaya: Pemerintah Provinsi Jawa Timur.
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian keterampilan dan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains di SD*. Jakarta: Depdiknas.

- Danuatmaja, Bonny. 2003. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Dewi, Parastika. 2014. Pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus XV kecamatan Buleleng tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan*, (Online), Vol. 2, No. 1, (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1975>, diakses 14 Mei 2014).
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaroh, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Hamid, Sholeh. 2013. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Handojo. 2008. *Autisma*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Hernawan, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lakshita, Nattaya. 2012. *Panduan Sempel Mendidik Anak Autis*. Yogyakarta: Javalitera.
- Muhammad, Jamila K.A. 2008. *Special Education For Special Children*. Jakarta: PT Mizan Publika.
- Mulyasa. 2008. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prihadi, K Endra. 2010. *The secret of pawing manusia*. Jakarta: Elex media komputindo.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2013. *Video sebagai media pembelajaran*. (Online). (<http://5enibudaya.wordpress.com/2013/06/19/video-sebagai-media-pembelajaran/>, diakses tgl 12 Juni 2014).
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Roqib, M. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKiS Printing Cemerlang.
- Saleh, Samsubar. 1996. *Statistik Non Parametrik Edisi 2*. Yogyakarta: BPFE.
- Sari, Purnama. 2013. Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, (Online), Vol. 2, No. 2, (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/2435>, diakses tgl 4 Mei 2014).
- Srini M. Iskandar. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV. Maulana.
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa Arif. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar Ruz Media.
- Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik*. Bandung: ALFABETA