

201910230311228
Levi Ardine Putri Arif
Prodi Psikologi

**EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PEMEROLEHAN
BAHASA RESEPTIF PADA ANAK *SPEECH DELAY***

SKRIPSI



Oleh :

Levi Ardine Putri Arif

201910230311228

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

**EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA FLASH CARD
TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA RESEPTIF
PADA ANAK SPEECH DELAY**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
Salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Oleh :

LEVI ARDINE PUTRI ARIF

NIM : 201910230311228

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2023

**EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA FLASH CARD
TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA RESEPTIF
PADA ANAK SPEECH DELAY**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

LEVI ARDINE PUTRI ARIF
201910230311228

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Mei 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

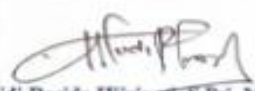
Ketua pembimbing I


Assoc. Prof. Dr. Iswinarti, M.Si

Anggota I


Diana Savitri Hidayati, S.Psi., M.Psi

Anggota II


Udi Rosida Hidayati, S.Psi., M.Psi


Dr. Dwi Nur Sulastri Fasihah, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Levi Ardine Putri Arif

NIM : 201910230311228

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Efektifitas Penerapan Media *Flash Card* Terhadap Pemerolehan Bahasa Reseptif Pada Anak *Speech Delay*

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 03 Mei 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang menyatakan



Hanif Akhtar, S.Psi., M.A., Ph.D.,



Levi Ardine Putri Arif

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan atas kehendakNya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Efektifitas Penerapan Media *Flash Card* Terhadap Pemerolehan Bahasa Pada Anak *Speech Delay*” guna memenuhi syarat sebagai lulusan Sarjana Psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis tentunya tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, penulis merasa bersyukur dan ingin mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak M. Salis Yuniardi, M.Psi., PhD., selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
2. Ibu Assoc. Prof. Dr. Iswinarti, M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, dan ilmu yang bermanfaat selama penulisan skripsi ini berlangsung.
3. Ibu Sofa Amalia, S.Psi., M.Si., selaku ketua program studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Mama tercinta Diana Titik Windayati, Papa terhebat alm. Ahar Sulaiman, dan adik yang selalu memberikan hiburan dan semangat Prisna Sri Endah Sulastri. Dimana doa serta dukungan dari keluarga merupakan hal yang paling utama untuk memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Universitas Muhammadiyah Malang terutama Ibu Nandy Agustin Syakarofath, S.Psi., M.A., yang senantiasa memberikan arahan serta ilmu yang bermanfaat bagi saya.
6. Annisya Aulisa Sanjaya, S.Psi., yang telah memberikan banyak arahan, masukan, serta bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi 2019 yang selalu mendukung dan memberikan semangat penulis dalam penyelesaian skripsi.
8. Zahra Nurul Fatimah, Aida, Shena, Maulidiyah Hasanah, Andi Angelya S.Psi, dan semua sahabat serta teman-teman skripsi payung hingga seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan seluruh dukungan kepada penulis.

Malang, 12 April 2023

Penulis



Levi Ardine Putri Arif

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
Abstrak	1
<i>Abstrak</i>	1
LATAR BELAKANG.....	2
KAJIAN PUSTAKA	4
<i>Speech Delay</i>	4
Aspek <i>Speech Delay</i>	5
Faktor yang mempengaruhi <i>Speech Delay</i>	5
Kemampuan Bahasa Reseptif	6
Aspek Pemerolehan Bahasa Reseptif.....	6
Faktor Pemerolehan Bahasa Reseptif	6
<i>Flash Card</i>	7
Pengaruh <i>Flash Card</i> terhadap Pemerolehan Bahasa Reseptif.....	8
Hipotesis Penelitian	9
Kerangka Berpikir	9
METODE PENELITIAN.....	9
Rancangan Penelitian.....	9
Subjek Penelitian	10
Variabel dan Instrumen Penelitian.....	10
Prosedur dan Analisis Data	11
HASIL	13
DISKUSI.....	16
SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	22
REFERENCE.....	23

LAMPIRAN.....26



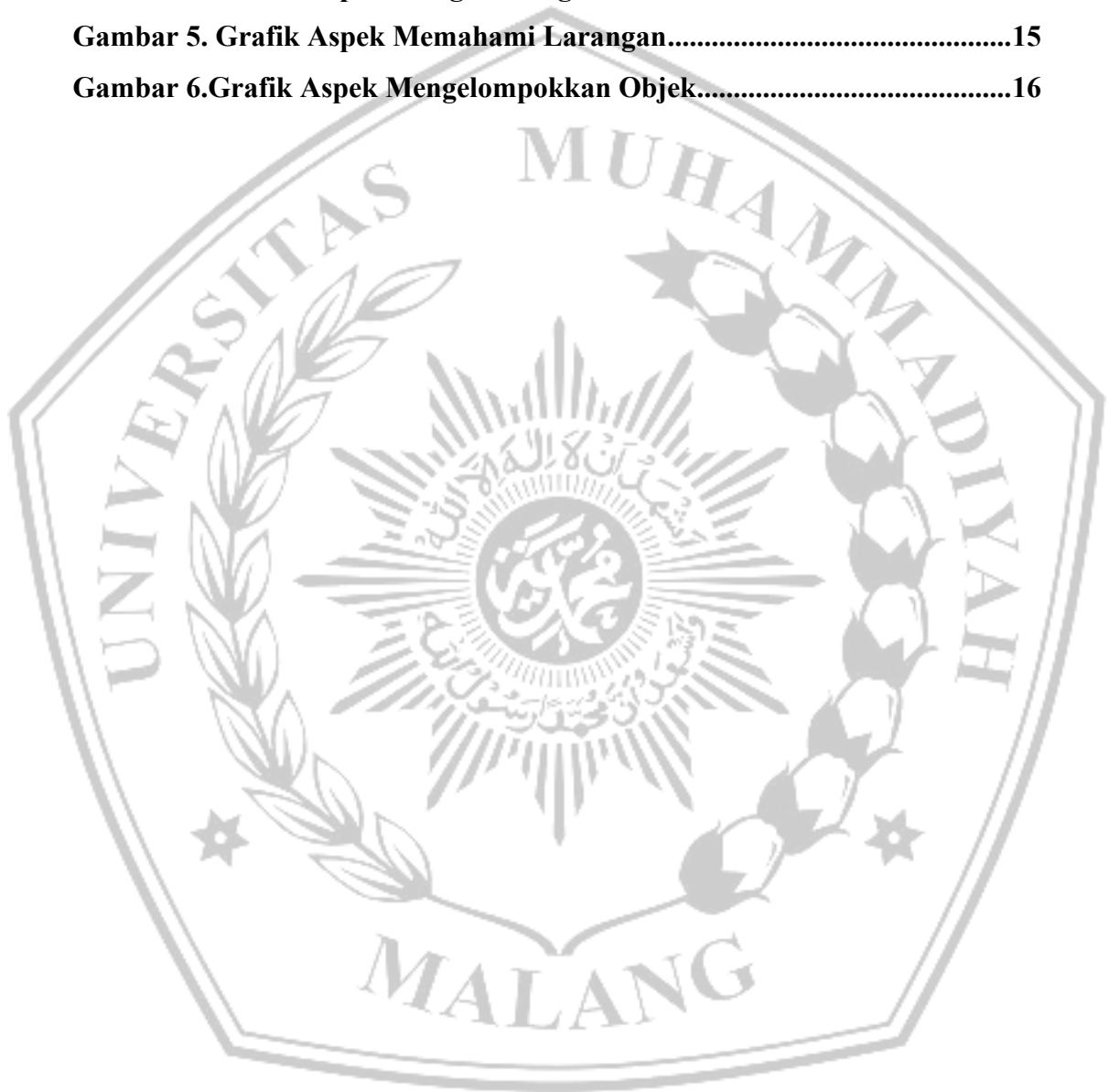
DAFTAR TABEL

Tabel 1.Rancangan Penelitian	11
Tabel 2.Karakteristik Subjek Penelitian.....	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	9
Gambar 2. Alur Kegiatan Penelitian.....	11
Gambar 3. Grafik Aspek Menunjuk.....	13
Gambar 4. Grafik Aspek Mengenal Bagian Tubuh.....	14
Gambar 5. Grafik Aspek Memahami Larangan.....	15
Gambar 6. Grafik Aspek Mengelompokkan Objek.....	16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Modul Intervensi dan Penilaian	26
Lampiran 2. Instrumen dan Penilaian Penelitian	58
Lampiran 3. Hasil Rekapitulasi dan Penilaian A-B-A	63
Lampiran 4. Hasil Uji Plagiasi.....	91



Efektifitas Penerapan Media *Flash Card* Terhadap Pemerolehan Bahasa Reseptif Pada Anak *Speech Delay*

Levi Ardine Putri Arif

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

Leviardine02@webmail.umm.ac.id

Abstrak

Speech delay merupakan kondisi ketika kemampuan berbicara dan berbahasa anak berkembang lebih lambat dibandingkan anak seusianya. Keterlambatan ini dapat memengaruhi kemampuan anak dalam menerima maupun mengekspresikan bahasa. Pada masa perkembangan awal, kemampuan bahasa reseptif menjadi aspek yang sangat penting karena menjadi dasar bagi anak untuk memahami informasi, mengikuti instruksi, serta membangun kemampuan komunikasi. Anak mengembangkan bahasa reseptif melalui pengenalan ekspresi, gerakan tubuh, dan kosakata yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat diperlukan untuk mendukung perkembangan bahasa reseptif pada anak yang mengalami *speech delay*. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai stimulasi adalah flash card, karena mampu menarik perhatian anak sekaligus membantu proses pengenalan kosakata secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media flash card terhadap pemerolehan bahasa reseptif pada anak dengan *speech delay*. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan variasi *single case experiment design*. Subjek penelitian terdiri dari tiga anak usia dini yang mengalami *speech delay*. Data penelitian diperoleh melalui observasi menggunakan desain A-B-A berdasarkan empat aspek kemampuan bahasa reseptif yang mengacu pada teori developmental milestone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media flash card mampu meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada ketiga subjek di setiap aspek yang diukur setelah diberikan perlakuan.

Kata Kunci: Kartu Kata, Kosakata, Bahasa Reseptif, Anak Usia Dini, Keterlambatan Berbahasa

Abstract

Speech delay is a condition in which a child's speech and language development progresses more slowly than that of peers of the same age. This delay may affect both receptive and expressive language abilities. During early childhood, receptive language plays a fundamental role because it enables children to understand information, follow instructions, and develop effective communication skills. Receptive language develops through exposure to facial expressions, body movements, and vocabulary acquired from the surrounding environment. Therefore, appropriate stimulation is essential to support receptive language development in children with speech delay. One effective form of stimulation is the use of flash cards, as they attract children's attention while facilitating visual vocabulary learning. This study aimed to examine the effectiveness of flash card media in improving receptive language acquisition among children with speech delay. The study employed a quantitative experimental method using a single-case experimental design. Three early childhood participants diagnosed with speech delay were involved in the study. Observational data were collected using an A-B-A design based on four aspects of receptive language ability derived from the developmental milestone theory. The findings demonstrated that the implementation of flash card media improved receptive language acquisition across all measured aspects for each participant following the intervention.

Keyword: Flash Card, Receptive Language, Vocabulary, Early Childhood, Speech Delay

Anak merupakan cikal bakal yang nantinya dapat melahirkan generasi baru sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa. Bagi para orangtua, anak merupakan sebuah anugrah yang diberikan oleh Tuhan, oleh karena itu sangat diperlukan usaha untuk menjaga kualitas anak agar anak dapat mencapai masa depan yang baik bagi diri mereka. Kualitas anak dapat dipertahankan dengan menjaga, mendidik dan mengarahkan masa-masa perkembangan yang mereka miliki.

Dalam masa perkembangan, anak memiliki beberapa domain perkembangan yang harus difokuskan. Domain-domain tersebut meliputi domain berbicara dan bahasa, motorik kasar, motorik halus, personal sosial, *problem solving* dan *behavioral self-help* (Khaironi, 2018). Pada hakikatnya, setiap orang tua mengharapkan anaknya bertumbuh secara baik dengan keadaan yang sempurna. Sayangnya tidak semua apa yang diharapkan dapat terjadi, beberapa anak justru mengalami hambatan perkembangan sejak dini seperti *speech delay*.

Speech delay sendiri merupakan keterlambatan berbicara dan berbahasa yang dapat menyebabkan anak kesulitan dalam menyampaikan suatu ide, gagasan, maupun keinginan yang mereka inginkan. Menurut Hurlock (Saputra & Kuntarto, 2020), anak-anak yang mengalami *speech delay* merupakan seorang anak atau individu yang mengalami suatu keterlambatan dan dapat dilihat ketika anak mengalami tingkat perkembangan berbicara dan berbahasa yang berada jauh dibawah tingkat kualitas anak-anak normal di usia yang sama. Keterlambatan dalam berbicara dan berbahasa dapat diketahui dengan melihat bagaimana ketepatan anak dalam menggunakan kata, pengucapan, dan frekuensi anak menggunakan bahasa isyarat.

Berdasarkan data Ikatan Dokter Anak Indonesia, prevalensi keterlambatan berbicara dan bahasa (*speech delay*) pada anak prasekolah di Indonesia berkisar sebanyak 5% hingga 10% (www.idai.or.id). Bahkan, dalam hasil rapat Pertemuan Ilmiah Tahunan Ilmu Kesehatan Anak di Jakarta (PITIKA) pada tahun 2022, tercatat sebanyak 21% anak prasekolah yang mengalami *speech delay*. Darurat *speech delay* pada anak usia dini, khususnya pada anak balita telah meningkat sejak masa *pandemic Covid-19* berlangsung hingga sekarang. Bagi anak balita, *social distancing* yang terjadi pada masa *Covid-19* ternyata telah mengurangi adanya interaksi anak dengan ruang lingkup sosialnya, sehingga anak mengalami kekurangan stimulasi yang seharusnya mereka dapatkan dalam masa perkembangan mereka.

Dalam masa perkembangan anak yang mempunyai kemampuan bahasa dengan baik akan dapat melakukan sebuah interaksi yang baik dengan ruang lingkup sosialnya, sedangkan anak yang memiliki keterlambatan berbicara dan berbahasa (*speech delay*) akan mengalami beberapa hambatan, khususnya dalam melakukan penyesuaian sosial dan penyesuaian akademis. Oleh karena itu, tidak jarang anak yang mengalami *speech delay* juga mengalami kesulitan dalam belajar (*learning disabilities*).

Keterlambatan berbicara dan berbahasa pada anak tidak selamanya dapat digolongkan menjadi suatu gangguan berbicara, hal ini disebabkan oleh banyaknya anak yang tidak memenuhi syarat Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia (PPDGJ). Faktanya terdapat banyak anak-anak yang mengalami keterlambatan berbicara dan berbahasa tanpa memenuhi diagnosa tersebut (Harahap, 2022). Hal ini sangat memberikan dampak yang cukup besar pada para orang tua yang sering kali tidak menyadari bahwa buah hati mereka telah mengalami *speech delay*. Walaupun *speech delay* dapat memberikan dampak yang sangat negatif bagi tumbuh anak, sayangnya masih banyak orangtua dan masyarakat yang

menganggap bahwa keterlambatan berbicara (*speech delay*) pada anak merupakan sebuah hal yang sangat umum terjadi. Hal ini disebabkan karena masyarakat awam masih percaya bahwa setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda, sehingga mereka meyakini bahwa nantinya perkembangan-perkembangan anak yang mungkin terlambat akan dapat terkejar seiring berjalannya waktu.

Penanganan dini yang dapat diberikan untuk meminimalisir terjadinya *speech delay* pada anak adalah dengan melakukan deteksi dini pada setiap domain tumbuh kembang anak. Deteksi dini tumbuh kembang dapat dilakukan sedini mungkin guna menemukan apakah anak memiliki penyimpangan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan mereka. Kegiatan deteksi dini tumbuh kembang anak dapat dilakukan oleh keluarga, dokter kandungan, maupun dokter anak. Semakin dini dilakukannya deteksi dini tumbuh kembang pada anak, maka akan mempermudah pemulihan dari sebuah hambatan yang terjadi. Selanjutnya, salah satu stimulus yang dapat diberikan pada anak yang telah mengalami *speech delay* adalah dengan melakukan terapi wicara.

Terapi wicara pada anak usia dini yang mengalami *speech delay*, dapat diberikan dengan melakukan beberapa permainan sederhana yang dapat membantu anak dalam merangsang perkembangan mereka, khususnya pada domain berbicara dan berbahasa yang mereka miliki. Dalam proses pelaksanaan terapi wicara, biasanya para terapis akan menitik fokuskan target pada salah satu aspek perkembangan bahasa terlebih dahulu, khususnya pada bahasa reseptif (Setyaningsih et al., 2013). Dengan mempelajari bahasa reseptif, anak akan mulai belajar untuk berkomunikasi dengan menghubungkan ekspresi, gerakan tubuh, dan menggabungkan sebuah kosakata (Tika, 2021), sehingga hal ini akan memperlancar komunikasi lisan dan pengetahuan mereka.

Salah satu contoh permainan yang dapat diberikan adalah dengan memainkan sebuah permainan edukasi dengan menggunakan media *Flash Card*. *Flash Card* merupakan sebuah permainan media visual dengan menggunakan sebuah kartu-kartu kecil yang berisi sebuah gambar, simbol dan teks sederhana (Epifanisa, 2022). Menurut Glen Doman (Hartawan, 2017), media *flash card* juga merupakan sebuah media permainan yang sangat efektif dalam membantu anak untuk mengingat dan menghafal dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga dengan melakukan permainan bermedia *flash card* anak diharapkan akan lebih mudah memahami suatu pengelompokkan seperti warna, bentuk, buah, angka, hingga membedakan suatu abjad yang sama.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media *Flash Card* terhadap peningkatan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Penelitian pertama yang menjadi acuan dalam adalah penelitian yang dilakukan oleh Adhani et al (2016) dengan judul Peningkatan Perkembangan Bahasa dengan Media *Flash Card* Pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam perkembangan berbahasa pada anak setelah diberikannya stimulus menggunakan media *flash card*. Pada siklus I, walaupun perkembangan bahasa masih belum meningkat secara optimal, anak sudah menunjukkan adanya perkembangan dalam membedakan bunyi dari suatu huruf yang sama. Selanjutnya, pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang *significant*, yaitu memperoleh hasil rata-rata 40,66. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menemukan persamaan antara situasi dan hasil *literature* terdahulu mengenai adanya suatu efektifitas yang diberikan oleh media *Flash Card* terhadap pemerolehan bahasa pada anak usia dini. Selain itu, terdapat penelitian terdahulu yang

dilakukan oleh Wardani & Prajayanti (2022) yang juga menjelaskan bahwa terdapat pengaruh stimulasi pemerolehan bahasa pada anak usia 4-6 tahun dengan melalui metode permainan *Flash Card*.

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti memilih sebanyak 3 orang subjek yang merupakan anak-anak usia dini berumur 3 tahun dan diketahui mengalami gangguan *speech delay*. Menurut Papilia, anak-anak yang mengalami *speech delay* dapat jelas terlihat ketika anak berusia 2 hingga 5 tahun. Dimana pada anak usia 2 tahun, anak yang mengalami *speech delay* cenderung salah dalam mengucapkan sebuah kata, pada anak usia 3 tahun masih memiliki perbendaharaan bahasa yang minim, dan pada anak usia 5 tahun cenderung masih sulit untuk menamai sebuah objek. Selain itu, pada usia 3 tahun inilah anak juga masih dalam periode *golden age*, sehingga anak akan masih mudah menerima, mengingat sebuah informasi, dan masih mudah untuk dilatih pada saat proses diberikannya sebuah stimulus. Maka dari itu, peneliti memilih anak-anak *speech delay* yang berada pada usia 3 tahun sebagai subjek penelitian.

Perbedaan dengan penelitian yang ditulis peneliti dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah fokus penelitian yang lebih sempit. Pada penelitian ini, peneliti hanya akan melakukan penelitian terhadap anak-anak yang mengalami *speech delay* dan menitik fokuskan efektifitas media *Flash Card* terhadap perkembangan bahasa reseptif pada anak *speech delay*. Secara garis besar, penelitian ini akan menjawab sebuah rumusan masalah berupa bagaimana efektivitas penerapan media *Flash Card* terhadap pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*. Maka dapat ditetapkan tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah terdapat efektivitas penerapan media *Flash Card* terhadap pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*. Dengan demikian, peneliti berharap dengan adanya penyusunan penelitian ini akan dapat menambah kontribusi dalam dunia perkembangan anak. Selain itu, diharapkan penyusunan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan terapi wicara menggunakan media *flash card* pada anak-anak *speech delay*.

Speech Delay

Soetijiningsih mendefinisikan bahwa anak-anak yang mengalami *speech delay* merupakan anak yang mempunyai kematangan wicara berada dibawah usia perkembangan mereka, sehingga anak tersebut mengalami sebuah keterlambatan dalam berbahasa maupun berbicara (Epifanisa, 2022). Selain itu, *speech delay* dalam pendapat Nilawati (Taseman et al., 2020), merupakan sebuah gangguan domain dalam diri seorang individu yang dapat menyebabkan keterlambatan wicara dibandingkan dengan perkembangan pada anak-anak seusianya. Kedua fungsi tersebut sesuai dengan pendapat yang diutarakan oleh Harlock (Muslimat et al., 2020), yaitu anak *speech delay* merupakan seorang individu dengan perkembangan berbahasa dan bicara yang berada dibawah tingkat kualitas perkembangan pada umumnya.

Selanjutnya, Papalia (Epifanisa, 2022) mengkategorikan bahwa anak *speech delay* adalah seorang anak yang berada pada rentan umur 2 hingga 5 tahun yang memiliki kecenderungan salah ketika menyebutkan kosakata, memiliki jumlah kosakata yang buruk, dan masih merasa kesulitan untuk menamai suatu objek yang ia lihat. Hal ini didukung dengan pendapat Widyawaty dan Jannah (2021) yang mengkategorikan *speech delay* sebagai gangguan bicara yang biasanya terjadi pada anak yang berkisar pada umur 3 hingga 16 tahun, sehingga sangat diperlukan untuk memberikan anak sebuah intervensi agar anak mendapatkan stimulus yang tepat guna membantu mereka melancarkan suara atau bunyi dalam berbahasa dan berbicara.

Berdasarkan berbagai penjelasan terkait definisi *speech delay* menurut beberapa para ahli yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa *speech delay* merupakan merupakan suatu kondisi dimana seorang anak mengalami keterlambatan berbahasa dan berbicara, sehingga mereka sangat sulit untuk menggabungkan suatu kosakata untuk mencapai suatu kalimat yang ingin disampaikan

Aspek Speech Delay

Terdapat beberapa aspek *speech delay* dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition* (Ayres, 2015), diantaranya adalah :

1. Kesulitan dalam mengartikulasi

Anak atau individu yang mengalami gangguan *speech delay* biasanya akan mempunyai kesulitan dalam mengartikulasi sebuah bunyi maupun bahasa, sehingga hal ini akan menghambat anak memahami sebuah bahasa dan menghalangi anak untuk dapat menyampaikan sebuah pesan atau keinginan secara verbal maupun tulisan.

2. Mengganggu kemampuan berkomunikasi

Speech delay akan mengganggu kemampuan seorang individu untuk berkomunikasi dengan ruang lingkung sosial mereka secara efektif, sehingga hal ini akan berdampak kepada keterampilan sosial, akademis, dan kombinasi mereka pada kinerja apapun.

3. Muncul pada tahap perkembangan

Gejala-gejala *speech delay* biasanya akan terlihat pada masa-masa perkembangan anak dan akan muncul dengan sendirinya.

4. Disebabkan oleh faktor eksternal maupun internal

Individu yang mengalami *speech delay* dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi individu yang mengalami *cerebral palsy*, sumbing, tuli, maupun gangguan pendengaran, sedangkan faktor eksternal dapat disebabkan oleh lingkungan sosial.

Faktor yang mempengaruhi *Speech Delay*

Menurut Hurlock (Fabiana Meijon Fadul, 2019), dirinya mengelompokkan terdapat 8 faktor yang dapat berpengaruh pada gangguan keterlambatan bicara dan bahasa pada anak, yakni :

1. Keadaan intelegensi merupakan faktor yang berkaitan dengan kecerdasan anak, dimana semakin cerdas anak maka akan semakin mempermudah anak untuk mengingat dan menyerap informasi-informasi yang diberikan, sehingga keadaan intelegensi akan berpengaruh pada kecepatan anak untuk memiliki keterampilan wicara yang baik.
2. Jenis disiplin adalah pola asuh yang orang tua berikan kepada anak mereka, jika orang tua memberikan pola asuh disiplin yang tidak terlalu keras maka anak cenderung akan lebih cepat berbicara.
3. Urutan kelahiran anak yang akan berpengaruh kepada interaksi di dalam ruang lingkup keluarga.

4. Besarnya jumlah keluarga yang akan mempengaruhi banyaknya interaksi yang dilakukan oleh anak, biasanya anak tunggal akan lebih cepat berbicara dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki keluarga besar.
5. Status sosial dan ekonomi, keluarga yang memiliki perekonomian rendah biasanya akan memiliki keluarga yang kurang terorganisir. Hal ini disebabkan oleh fokus orang tua anak yang mencari cara bagaimana untuk memperoleh penghasilan yang lebih baik.
6. Status ras, Hurlock menjelaskan bahwa keterampilan berbicara dan bahasa yang dimiliki oleh ras kulit hitam cenderung kurang baik yang disebabkan oleh kehidupan yang kurang teratur.
7. Bilingual merupakan faktor yang berkaitan dengan adanya 2 bahasa atau lebih yang dimiliki oleh anak.
8. Jenis kelamin yang berkaitan dengan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap jenis kelamin yang berbeda, biasanya anak laki-laki akan lebih lambat dalam memperoleh bahasa. Hal ini disebabkan oleh tidak banyaknya kesempatan berbicara yang diberikan kepada anak laki-laki dibandingkan dengan anak perempuan.

Kemampuan Bahasa Reseptif

Teresa (Sulistyawati & Amelia, 2021), mendefinisikan kemampuan bahasa reseptif sebagai kemampuan individu dalam memahami apa yang didengar dan bicara. Selanjutnya, menurut Mustika (Niratama & Wagino, 2021), bahasa reseptif merupakan sebuah kemampuan anak untuk mengenal seseorang, bereaksi terhadap kejadian sekitar, dan mengerti maksud dari nada maupun mimik yang ditunjukkan hingga pada akhirnya anak akan mengerti sebuah kosakata. Penjelasan tersebut didukung oleh Permendikbud nomor 137 (Nurfadillah et al., 2022) yang mendefinisikan bahasa reseptif sebagai kemampuan seorang anak dalam membedakan sebuah suara yang mempunyai makna dan tidak.

Berdasarkan berbagai penjelasan teoritis terkait definisi kemampuan bahasa reseptif menurut beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa reseptif merupakan sebuah kemampuan anak dalam menggunakan suatu bahasa dengan baik dan dapat membantu anak dalam mengenal, bereaksi, hingga mengerti makna dari sebuah kosakata.

Aspek Pemerolehan Bahasa Reseptif

Teori *developmental milestone* (Scharf et al., 2016), menjelaskan aspek bahasa reseptif terdiri dari beberapa hal yang dapat dilihat, yaitu :

1. Dapat menunjuk pada gambar yang disebutkan oleh orang lain
2. Dapat mengenali nama-nama bagian tubuh
3. Sudah dapat memahami sebuah larangan yang diberikan
4. Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan suatu objek.

Faktor Pemerolehan Bahasa Reseptif

Menurut pandangan Harlock (Muslimat et al., 2020), menyebutkan terdapat 6 faktor yang dapat mempengaruhi adanya pemerolehan bahasa pada individu, yaitu:

1. Kesiapan Fisik

Kesiapan fisik anak dalam memperoleh sebuah bahasa dapat dilihat ketika langit-langit mulut anak sudah tidak terlihat datar, sudah memiliki saluran bicara yang membesar dan lidah yang sudah mulai mengecil dan luwes.

2. Kesiapan Mental

Dalam tahapan pemerolehan bahasa, anak harus memiliki kesiapan mental yang baik seperti adanya kematangan pada otak anak yang biasa terjadi pada rentang umur 12 hingga 18 bulan pertama.

3. Terdapat Model

Perry & Furukawa (Rahmi, 2015), mendefinisikan *modelling* sebagai sebuah proses pembelajaran dimana sebuah tingkah laku dari seorang individu akan menjadi rangsangan bagi individu lainnya. Dalam hal ini, keluarga dan orang tua akan memegang peran penting dalam memberikan sebuah model untuk menerangkan perkembangan bahasa pada anak.

4. Kesempatan

Dalam memberikan sebuah rangsangan perkembangan bahasa pada anak, keluarga maupun orang tua harus dapat memberikan anak kesempatan untuk melakukan hal-hal yang telah mereka pelajari.

5. Motivasi

Kast dan Rosenzweig (Arquisola & Walid Ahlisa, 2019), mendefinisikan motivasi sebagai suatu hal yang dapat mendorong seorang individu untuk melakukan sebuah tindakan tertentu atau setidaknya untuk mengembangkan suatu perilaku yang khas. Motivasi didapatkan melalui faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisik dan kondisi psikologis anak. Sedangkan, faktor eksternal meliputi faktor sosial seperti ruang lingkup sosial anak dan faktor non-sosial seperti tempat, udara, dan fasilitas yang diberikan.

6. Bimbingan

Bimbingan merupakan sebuah bantuan yang diberikan oleh ruang lingkup sosial kepada anak dan akan dilakukan secara berkesinambungan guna mendapatkan perilaku atau tujuan-tujuan tertentu

Flash Card

Flash Card merupakan salah satu permainan edukasi media visual dengan menggunakan sebuah kartu berukuran kecil yang berisikan sebuah gambar-gambar, *symbol*, maupun teks yang akan membantu anak untuk mengingat suatu hal yang berhubungan dengan gambar yang ada di dalam kartu tersebut (Epifanisa, 2022). Hal ini sejalan dengan definisi *Flash Card* yang telah dijabarkan oleh angreany (Wahyuni, 2020), yaitu media *Flash Card* merupakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dengan bentuk grafis berupa kartu kecil berisi gambar yang terbuat menggunakan foto, *symbol*, maupun teks yang ditempelkan pada sisi depan, belakang, ataupun kedua sisi pada kartu tersebut. Biasanya *Flash Card* dapat berisi gambar anggota tubuh, hewan, buah-buahan, kegiatan, hingga pekerjaan.

Permainan *Flash Card* juga merupakan permainan yang akan dilakukan secara bertatap muka dan mengharuskan para pemain untuk melakukan sebuah hubungan interaksi timbal balik, permainan ini dapat dimainkan secara individual hingga per kelompok. Dalam penelitian ini, permainan dengan menggunakan media *Flash Card* akan dimainkan secara individual oleh anak-anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbicara (*speech delay*).

Menurut Azhar Arsyah (Mulyorini & Hariani, 2014), terdapat beberapa kelebihan dari permainan *flash card*, yaitu :

1. Mudah dibawa kemana-mana dengan ukurannya yang kecil.
2. Sangat praktis untuk dimainkan
3. Mudah diingat oleh anak dengan pesan-pesan pendek didalam media tersebut
4. Merupakan sebuah permainan yang menyenangkan. Dalam melakukan permainan flash card orang tua maupun peneliti harus memberi reward berupa pujian positif jika anak berhasil menguasai kota kata yang telah diajarkan.

Tujuan permainan *flash card* menurut Suryana (Fajar, 2021) adalah untuk membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan pada anak seperti meningkatkan kosakata, meningkatkan daya ingat anak dan melatih pengetahuan anak. Tujuan permainan media *Flash Card* bisa berbeda pada setiap orangnya. Menurut Doman (Maharani & Abidin, 2022),), *Flash Card* dapat diberikan kepada anak-anak berkebutuhan khusus sebagai permainan yang bertujuan untuk mengenal huruf hingga membantu anak dalam mengenali berbagai macam kosakata. Dalam pandangan Santrock (Maharani & Abidin, 2022), salah satu strategi dalam membantu pemerolehan bahasa pada anak adalah dengan mengenalkan anak nama-nama objek dan meminta anak untuk menyebutkan nama objek yang dilihat oleh anak. Oleh karena itu, *media Flash Card* menjadi salah satu strategi yang tepat untuk merangsang perkembangan wicara pada anak.

Pengaruh *Flash Card* terhadap Pemerolehan Bahasa Reseptif

Mengacu pada berbagai macam kajian teoritis terdahulu mengenai pemerolehan bahasa reseptif, dapat dirumuskan bahwa pemerolehan bahasa reseptif merupakan sebuah komponen perkembangan manusia yang berkaitan dengan kemampuan seorang individu dalam menggunakan bahasa, sehingga individu tersebut dapat mengenal, bereaksi, serta memahami makna dari sebuah kosakata. Selanjutnya, permainan *Flash Card* merupakan sebuah permainan edukasi dengan menggunakan beberapa kartu berisi gambar, *symbol*, dan teks yang mengharuskan pemain untuk melakukan sebuah hubungan timbal balik atau sebuah interaksi satu sama lain. Permainan *Flash Card* sebagai media dalam meningkatkan pemerolehan bahasa pada anak-anak usia dini dirancang khusus sesuai dengan aspek-aspek perkembangan bahasa dan bicara, sehingga permainan ini dapat menjadi salah satu rangsangan dalam perkembangan bahasa pada anak.

Terdapat beberapa studi penelitian yang telah menjelaskan bagaimana pengaruh permainan media *Flash Card* dalam meningkatkan pemerolehan bahasa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Adhani *et al* (2016) dengan judul Peningkatan Perkembangan Bahasa dengan Media *Flash Card* Pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang, yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan perkembangan bahasa pada anak-anak usia dini setelah diberikan sebuah

stimulasi dengan media *Flash Card*. Selanjutnya, penelitian milik Wardani & Prajayanti (2022) yang juga menjelaskan bahwa terdapat pengaruh stimulasi pemerolehan bahasa pada anak usia 4-6 tahun dengan melalui metode permainan *Flash Card*.

Adapun bentuk dari permainan media *Flash Card* yang dirancang untuk digunakan dalam penelitian guna membantu meningkatkan pemerolehan bahasa reseptif pada penelitian ini, yaitu : *pointing game*, *body parts flash card*, *coloring flash card*, dan *sort game*.

Hipotesis Penelitian

Dengan penjelasan di atas terkait variabel *Flash Card* (x) dan pemerolehan bahasa reseptif (y), peneliti memiliki hipotesis bahwa terdapat efektifitas dari media *Flash Card* terhadap pemerolehan bahasa pada anak *speech delay*.

Kerangka Berpikir

Berdasarkan hipotesis yang telah dijabarkan, dapat digambarkan ke dalam sebuah kerangka berpikir sebagai berikut,



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Hipotesa Penelitian

H1 : Terdapat peningkatan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay* setelah diberikan intervensi menggunakan media flash card.

H2 : Tidak terdapat peningkatan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay* setelah diberikan intervensi menggunakan media flash card.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen, metode eksperimen merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mencari data informasi apakah terdapat sebuah pengaruh dari perlakuan-perlakuan tertentu yang telah diberikan. Selanjutnya, Menurut Sugiyono (Icam Sutisna, 2020), metode penelitian kuantitatif juga dikenal sebagai metode yang digunakan untuk meneliti sebuah populasi tertentu dengan menganalisis data yang bersifat kuantitatif atau *statistic* dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Variasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *single case*

experiment design. Barlow & Hensen (Rafa Sakina, 2020), mendefinisikan *Single case experiment design* sebagai sebuah desain penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi suatu efek dari sebuah perlakuan maupun intervensi kasus tunggal yang diberikan kepada beberapa subjek, satu kelompok, maupun subjek tunggal. Fokus utama pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil yang akurat dan valid mengenai bagaimana efektifitas penerapan media *Flash Card* terhadap pemerolehan bahasa reseptif pada anak-anak *speech delay*, sehingga data observasi dalam penelitian ini akan diperoleh dari data A-B-A, yaitu A1 merupakan fase *baseline pre-test*, B merupakan fase selama intervensi berlangsung, dan A2 merupakan fase *post-test*. Selanjutnya, data-data yang telah didapatkan akan dianalisis menggunakan teknik *baseline* analisis, dimana peneliti akan melihat bagaimana analisis visual dari data-data *baseline* berupa data grafik dan melakukan teknik *statistic* atau kuantitatif deskriptif.

Subjek Penelitian

Pada penelitian ini terdapat sebanyak 3 subjek dengan pemilihan sampel menggunakan metode *purposive sampling* untuk mendapatkan sampel atau subjek penelitian. Menurut Sugiyono (Raisa & Edianti, 2016) metode *purposive sampling* merupakan sebuah metode pengambilan sampel dengan adanya penentuan kriteria yang sudah dibuat oleh peneliti terlebih dahulu sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini berumur 3 tahun yang mengalami gangguan *speech delay*, sehingga populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang mengalami gangguan *speech delay* atau keterlambatan berbicara dan berbahasa.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, variabel-variabel tersebut meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau *independent* variabel (X) yaitu media *Flash Card* dan variabel terikat atau *dependent* variabel (Y) adalah pemerolehan bahasa reseptif. Media *Flash Card* merupakan sebuah permainan edukasi bermedia visual dengan menggunakan sebuah kartu-kartu yang berukuran kecil. Dalam penelitian ini, media *flash card* digunakan sebagai media intervensi setelah dilakukannya *pre-test* pada subjek guna mendapatkan hasil *post-test* yang diharapkan. Permainan *Flash Card* dilakukan oleh peneliti secara individual, tahapan permainan dalam intervensi ini akan disesuaikan dengan indikator dalam aspek bahasa reseptif pada anak usia 3 tahun yang terdapat dalam teori *developmental milestone* (Scharf et al., 2016). Permainan dengan media *flash card* diberikan sebagai sebuah media yang dapat membantu merangsang perkembangan wicara pada subjek, sedangkan bahasa reseptif merupakan sebuah kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam membedakan sebuah suara yang mempunyai makna dan tidak. Sehingga, kemampuan bahasa reseptif akan sangat berperan penting bagi anak usia dini. Dalam teori *developmental milestone* (Scharf et al., 2016) terdapat beberapa indikator dalam aspek bahasa reseptif, yaitu (1) dapat menunjuk pada gambar yang disebutkan oleh orang lain; (2) dapat mengenali nama-nama bagian tubuh; (3) sudah dapat memahami sebuah larangan yang diberikan; dan (4) memiliki kemampuan untuk mengelompokkan suatu objek.

Data penelitian akan dikumpulkan melalui kegiatan *pre-test*, intervensi, dan *post-test* dengan menggunakan teknik observasi A-B-A. *Instrumen* penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data terkait pemerolehan bahasa reseptif, akan mengacu pada teori *developmental milestone* (Scharf et al., 2016). Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan 3 kriteria penelitian, dimana pada masing-masing indikator mempunyai skor 1

hingga skor 3. Nilai 1 memiliki arti bahwa tidak terlihat adanya perilaku yang dituju, nilai 2 artinya subjek telah menunjukkan adanya perilaku yang dituju. Namun, masih terlihat tidak konsisten dan memerlukan sebuah bantuan, dan nilai 3 merupakan nilai yang diberikan ketika subjek telah memperlihatkan adanya perilaku yang dituju secara konsisten tanpa sebuah bantuan. Dalam melakukan skoring, setiap aspek akan diulang sebanyak tiga kali dalam setiap sesi pertemuan.

Pelaksanaan *pre-test* akan dilakukan selama tiga hari dengan mencatat seluruh perilaku sesuai dengan lembar observasi dan skoring yang telah disiapkan. Selanjutnya, pelaksanaan intervensi atau *treatment* akan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan intervensi, terbagi menjadi 3 sesi, yaitu 1) sesi pengenalan atau *bonding*, 2) sesi pelaksanaan intervensi 1, dan 3) sesi pelaksanaan intervensi 2. Oleh karena itu, anak akan memainkan 2 variasi permainan media *Flash Card* pada setiap pertemuannya. Tahapan terakhir, yaitu pada tahapan *post-test* juga akan dilakukan selama tiga hari dengan tujuan untuk melihat bagaimana perubahan yang terjadi setelah dilakukan *treatment* berupa permainan dengan menggunakan media *Flash Card* apakah terdapat peningkatan atau bahkan mengalami penurunan.

Prosedur dan Analisis Data

Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan secara *offline*. Adapun alur kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Kegiatan Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, sehingga prosedur dalam penelitian ini merupakan penelitian dengan tindakan dengan 4 tahapan yang terdiri dari tahap persiapan, pemilihan, pelaksanaan tindakan, analisis data dan refleksi. Tahap pertama, peneliti akan melakukan beberapa rangkaian seperti melakukan penyusunan rancangan penelitian berupa menemukan fenomena-fenomena yang akan diangkat dalam penelitian, membaca literasi yang berkaitan dengan fokus penelitian, menetapkan kriteria subjek, mengurus perizinan dengan para orang tua, serta menyusun rancangan eksperimental sebagai berikut

Tabel 1. Rancangan Penelitian

<i>PreTest</i>	<i>Treatment</i>	<i>PostTest</i>
A ₁	B	A ₂

Keterangan:

A₁ : Fase *baseline* (*Pre-Test*)

A₂ : Fase *follow-up* (*Post-Test*)

B : Perlakuan / *treatment*

Tahapan kedua, yaitu pada tahapan pemilihan, peneliti akan memilih anak-anak usia dini yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan pada tahapan persiapan. Pada tahap ketiga, yaitu tahap pelaksanaan tindakan peneliti akan menjalani beberapa rangkaian kegiatan, yaitu (1) pemberian *pre-test* menggunakan instrumen dari teori *Developmental Milestones* mengenai pemerolehan bahasa reseptif yang telah disiapkan; (2) pemberian *treatment* atau intervensi dengan menggunakan media permainan *Flash Card* akan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan durasi selama ± 50 menit. Terdapat beberapa cara memainkan permainan media *Flash Card* yang telah dirancang dan disesuaikan oleh peneliti, yaitu *pointing game*, *body parts Flash Card*, *coloring Flash Card*, dan *sort game*.

Pointing game merupakan sebuah permainan media *Flash Card* yang telah dimodifikasi oleh penelitian terdahulu, dimana dalam permainan ini peneliti akan memberikan media *Flash Card* secara acak dan meminta anak untuk menunjuk kepada gambar-gambar yang telah disebutkan oleh peneliti (Ramdayani et al., 2020). Selanjutnya, *body parts Flash Cards* merupakan salah satu variasi untuk memainkan media *Flash Card* dengan melakukan beberapa tahapan, yaitu 1) peneliti menunjukkan kartu dengan lengan mengarah ke anak, 2) menjelaskan kartu tersebut satu persatu dan menariknya 3) menunjukkan kembali kartu-kartu tersebut secara acak kepada anak, 4) meminta anak untuk menyebutkan gambar apa yang terdapat pada kartu tersebut (Pradana & Gerhani, 2019). Namun, dalam variasi permainan ini, kartu-kartu yang digunakan hanya berfokus pada gambar-gambar bagian tubuh manusia.

Coloring merupakan permainan yang dapat membantu memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi (Wowiling et al., 2014). Dalam variasi permainan *coloring Flash Card*, anak akan diminta untuk mewarnai sesuai dengan warna yang tertera pada gambar *Flash Card*. Selain itu, dalam variasi ini anak akan diberikan beberapa larangan seperti tidak diperbolehkan menggunakan warna-warna lain maupun menggunakan alat-alat lain selain yang telah disediakan oleh peneliti. Sehingga, dalam variasi *coloring*, peneliti dapat mengetahui apakah anak sudah dapat memahami larangan-larangan yang telah diberikan atau tidak. Selanjutnya, variasi permainan media *flash card* bernama *sort game*, merupakan variasi permainan media *Flash Card* yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Modifikasi ini disesuaikan dengan salah satu indikator bahasa reseptif, yaitu dapat mengelompokkan suatu objek. Menurut Piaget, pengelompokkan suatu objek sangat berpengaruh dengan kondisi kognitif anak (Arimbi et al., 2018). Pada permainan ini, anak diminta untuk mengklasifikasi atau mengelompokkan objek sesuai dengan gambar yang tertera di dalam kartu *flash card*. Kegiatan terakhir pada tahap ini adalah melakukan *post-test* dengan menggunakan *intrument* yang sama dalam kegiatan *pre-test*, sehingga peneliti dapat melihat apakah terdapat peningkatan terhadap pemerolehan bahasa reseptif pada setiap subjek.

Pada tahapan terakhir yaitu tahap analisis data dan melakukan refleksi, peneliti akan melakukan pengolahan data dengan menggunakan teknik *baseline* analisis, dimana peneliti akan melihat bagaimana analisis visual dari data-data *baseline* berupa data grafik yang akan disajikan dengan menggunakan teknik *statistic* deskriptif. Selanjutnya, peneliti juga akan melakukan refleksi penelitian dengan mengevaluasi hal-hal yang telah dicatat dan dilakukan selama penelitian berlangsung.

HASIL

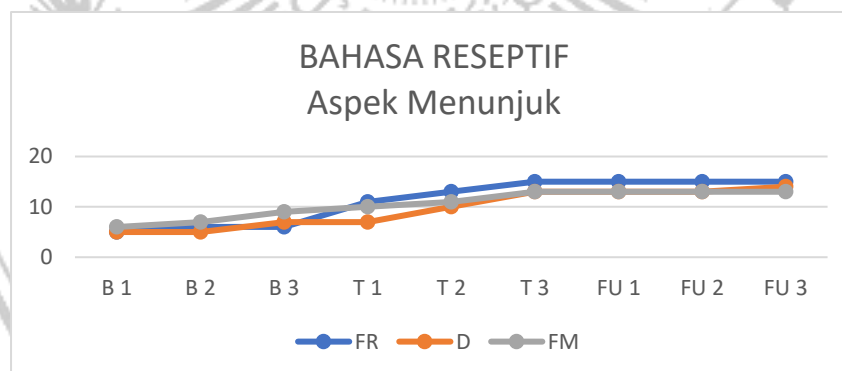
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pemberian *treatment* menggunakan media *flash card*, terdapat 3 anak *speech delay* yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Karakteristik subjek dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 yang telah dipaparkan.

Tabel 2.Karakteristik Subjek Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Lokasi Penelitian
1	FR	P	3 Tahun 2 Bulan	Kediaman Subjek
2	D	L	3 Tahun	Pusat Terapi ABK Probolinggo
3	FM	L	3 Tahun 1 bulan	Kediaman Subjek

Seluruh subjek tersebut merupakan anak-anak usia dini yang mengalami *speech delay*. Namun, pada subjek pertama dan ketiga, kedua subjek tersebut sudah menjalani program Terapi Wicara selama 4 bulan. Sedangkan, pada subjek kedua yaitu Ananda D, subjek baru saja memulai program Terapi Wicara pada saat penelitian berlangsung. Setelah *treatment* permainan dengan media *Flash Card* dilakukan, peneliti memperoleh beberapa hasil yang akan dipaparkan melalui data grafik.

Gambar
Aspek

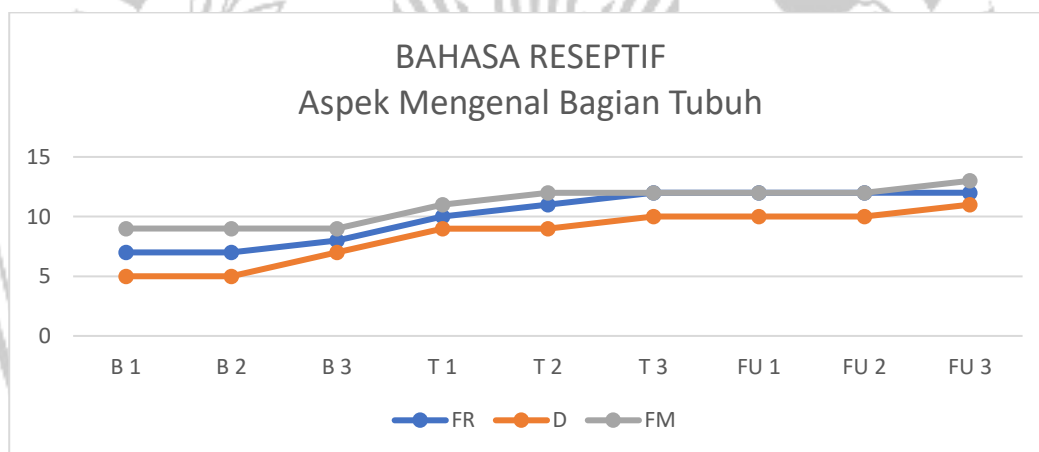


3.Grafik
Menunjuk

Berdasarkan data grafik yang telah dipaparkan, grafik tersebut menunjukkan adanya perubahan yang dialami oleh para subjek setelah diberikannya *treatment* menggunakan media *Flash Card*. Dalam grafik tersebut, menunjukkan pemerolehan skoring pada aspek menunjuk cenderung mengalami kenaikan frekuensi yang bervariasi pada hasil observasi kondisi A1 (*pre-test* atau *baseline*) – B (intervensi atau *treatment*) – A2 (*post-test* atau *follow up*). Pada fase *baseline*, peneliti melakukan pengujian dengan meminta para subjek untuk menunjuk sebanyak 5 gambar objek yang tertera pada gambar media *Flash Card* sesuai dengan target indikator yang telah disiapkan oleh peneliti, kelima target indikator tersebut antara lain ; jam, lampu, meja, sisir, dan buku.

Data hasil grafik pada Gambar 3. menunjukkan bahwa subjek pertama memperoleh hasil pengukuran perilaku *baseline* (A1) pada rentang nilai 5-6. Kemudian, pada pertemuan *treatment* 1 subjek memperoleh skor 11, *treatment* 2 memperoleh skor 13, dan pada *treatment* 3 memperoleh skor 15. Setelah sesi *treatment* selesai dilaksanakan, pada fase penilaian *post-test* atau *follow up* subjek memperoleh skor 15, dimana skor tersebut tetap stabil diperoleh subjek hingga *follow up* pada pertemuan terakhir. Selanjutnya, subjek kedua memperoleh nilai skor *pre-test* atau *baseline* pada rentan nilai skor sebesar 5-7. Kenaikan skor pada subjek kedua terjadi pada pertemuan *treatment* 2 dan 3. Pada pertemuan *treatment* 2 subjek memperoleh skor 10 dan pada pertemuan *treatment* 3 subjek memperoleh skor sebesar 13. Subjek kembali mengalami peningkatan skor pada pertemuan kegiatan *post-test* hari ke 3 dimana pada hasil diagram *follow up* 3 subjek memperoleh skor sebesar 14.

Pada subjek terakhir, subjek mendapatkan hasil *pre-test* atau *baseline* pada rentang nilai 6-9. Setelah subjek diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media berbasis *flash card*, pada pertemuan *treatment* 1 subjek memperoleh skor 10 yang kemudian terus meningkat pada pertemuan *treatment* 2 dan 3. Pada pertemuan *treatment* 2 subjek mendapatkan skor nilai sebesar 11 dan pada pertemuan *treatment* 3 subjek mendapatkan skor sebesar 13. Skor tersebut tetap stabil sampai dengan dilakukannya 3 kali pertemuan yang dilakukan untuk mengukur *post-test* setelah subjek diberikan sebuah *treatment*.

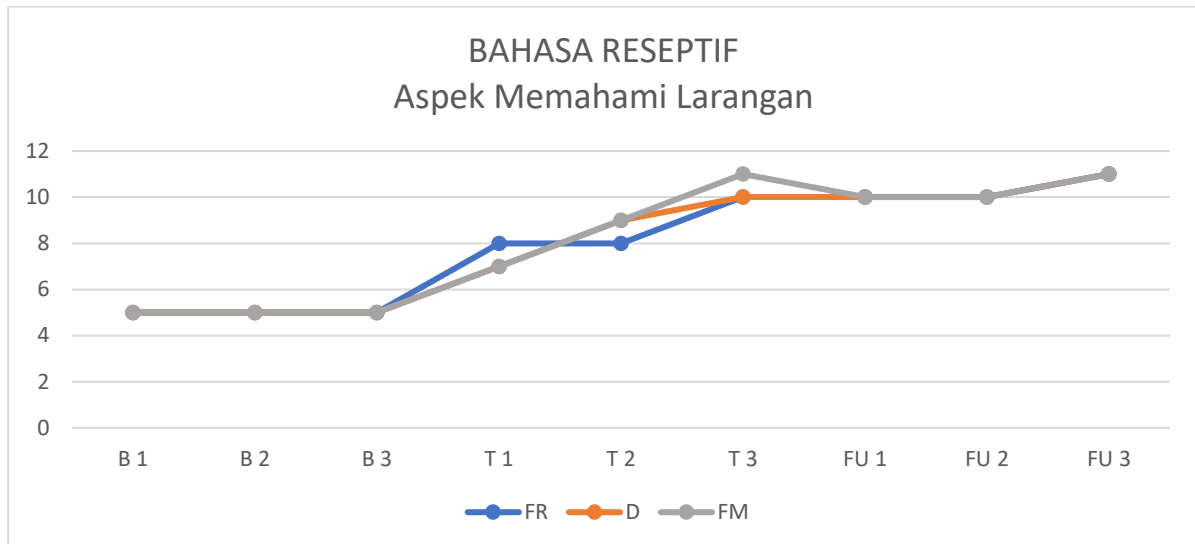


Gambar 4. Grafik Aspek Mengenal Bagian Tubuh

Hasil grafik pada aspek kedua, yaitu aspek mengenali bagian tubuh dapat dilihat pada Gambar 4. Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan skor setelah diberikan *treatment* menggunakan media *flash card*. Pada fase penilaian *pre-test*, subjek pertama memperoleh skor dengan rentang nilai 7-8, subjek kedua memperoleh skor pada rentang nilai 5-7, dan pada subjek terakhir memperoleh skor nilai sebesar 9. Selanjutnya, pada fase pemberian *treatment* 1, subjek pertama memperoleh skor nilai sebesar 10, subjek kedua memperoleh skor nilai sebesar 9 dan subjek ketiga memperoleh skor sebesar 11.

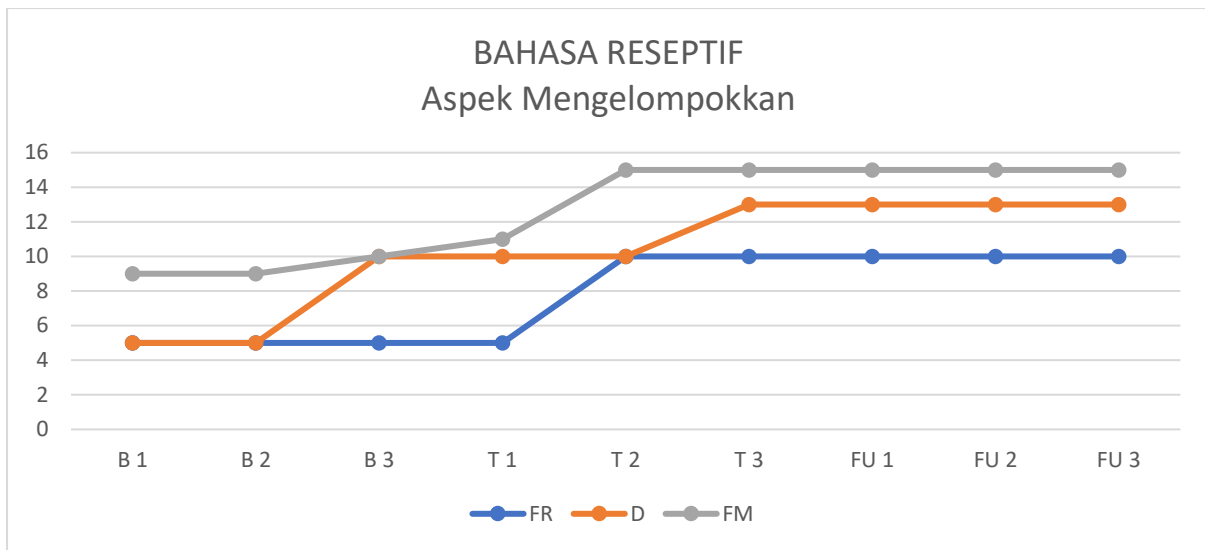
Subjek pertama kembali mengalami kenaikan skor pada pertemuan *treatment* 2 dan 3 dimana pada pertemuan *treatment* 2 subjek memperoleh skor sebesar 11 dan pada pertemuan *treatment* 3 memperoleh skor sebesar 12. Skor tersebut tetap stabil diperoleh oleh subjek hingga pada pelaksanaan *post-test* atau *follow up* hari ke 3. Selanjutnya, peningkatan skor nilai pada subjek 2 diperoleh subjek pada pertemuan *treatment* 3 dengan memperoleh skor nilai sebesar 10. Skor

tersebut kemudian kembali meningkat pada pertemuan *post-test* hari ke 3 dengan memperoleh skor nilai *follow up* sebesar 11. Kemudian, hasil data grafik juga menunjukkan bahwa subjek terakhir mulai mengalami kenaikan skor pada fase pertemuan *treatment 2* dimana subjek memperoleh skor nilai sebesar 12 yang kemudian kembali meningkat pada fase pertemuan *post-test 3* dengan pemerolehan hasil skor nilai *follow up* di angka 13.



Gambar 5. Grafik Aspek Memahami Larangan

Aspek dalam memahami sebuah larangan memperoleh hasil grafik yang dapat dilihat pada Gambar 5. Berdasarkan hasil grafik tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh subjek masih memperoleh skor nilai 5 hingga pada pelaksanaan *pre-test* hari ke 3. pada fase pertemuan *treatment*, subjek pertama memperoleh skor pada rentang nilai 8-10 dan mengalami peningkatan skor kembali pada pertemuan *post-test* atau *follow up* hari ke 3 dengan memperoleh skor nilai sebesar 11. Berdasarkan hasil data grafik, juga dapat diketahui bahwa subjek kedua memperoleh skor dengan nilai 7 pada pertemuan *treatment 1*, skor 9 pada pertemuan *treatment 2*, dan skor 10 pada pertemuan *treatment 3*. Kemudian, subjek kembali mengalami peningkatan skor pada pertemuan *post-test* atau *follow up* pada hari ke 3 dengan memperoleh skor nilai sebesar 11. Selanjutnya, pada subjek ketiga, subjek memperoleh skor 7 pada pertemuan *treatment 1*, skor 9 pada pertemuan *treatment 2* dan memperoleh skor 11 pada pertemuan *treatment 3*. Namun, subjek sempat mengalami penurunan skor pada saat pertemuan *post-test 1* dan 2, dimana subjek memperoleh hasil grafik *follow up* dengan nilai skor berada di angka 10. Selanjutnya, skor tersebut kembali meningkat pada pertemuan *post-test* atau *follow up* hari ke 3 dengan memperoleh skor nilai sebesar 11.



Gambar 6. Grafik Aspek Mengelompokkan Objek

Pada aspek terakhir yaitu aspek untuk mengelompokkan sebuah objek, seluruh subjek diminta untuk mengelompokkan kancing-kancing berdasarkan warna yang tertera pada kartu *flash card*. Warna-warna yang menjadi indikator dalam aspek ini ialah warna hijau, merah, putih, *pink*, dan biru.

Berdasarkan grafik tersebut, diketahui bahwa subjek pertama memperoleh skor 5 pada fase *post-test* yang tetap stabil hingga pada pertemuan *treatment* 1 dilaksanakan. Selanjutnya, pada *treatment* 2 terdapat peningkatan skor, yaitu subjek memperoleh skor nilai 10. Pemerolehan skor 10 tersebut tetap stabil diperoleh subjek hingga pada pelaksanaan *post-test* atau *follow up* hari ke 3 diberikan. Selanjutnya, subjek kedua memperoleh skor pada rentang nilai 5-10 pada fase penilaian *pre-test*. Skor 10 pada aspek mengelompokkan ini tetap stabil diperoleh subjek hingga pada pertemuan *treatment* hari ke 3 dilaksanakan. Pada pertemuan *treatment* hari ke 3, subjek memperoleh peningkatan skor nilai di angka 13 dan tetap stabil diperoleh oleh subjek hingga pada pelaksanaan *post-test* hari ke 3. Kemudian, pada perlakuan *pre-test* yang diberikan kepada subjek terakhir, subjek memperoleh skor pada rentang nilai 9-10. Pada fase pertemuan *treatment* 1 subjek mengalami kenaikan skor dengan memperoleh skor nilai 11. Kenaikan kembali terjadi pada pertemuan *treatment* 2 dengan skor nilai mencapai angka 15 dan tetap stabil hingga pada pertemuan *post-test* hari ke 3, yang artinya subjek telah mampu untuk mengelompokkan seluruh objek sesuai dengan warna-warna yang tertera pada kartu *flash card*.

DISKUSI

Kemampuan berbahasa sangat penting untuk dimiliki anak sejak dini. Dalam perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, dapat dilihat dari bagaimana perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif yang anak miliki. Menurut Taresa (Sulistyawati & Amelia, 2021) kemampuan bahasa reseptif merupakan kemampuan individu dalam memahami apa yang didengar dan dibicarakan, sedangkan kemampuan dalam bahasa ekspresif menurut Widodo merupakan sebuah kemampuan seorang individu dalam mengeluarkan atau mengungkapkan

sebuah kata yang bermakna (Widayati & Saputri, 2016). Sehingga secara umum seorang anak akan dapat melakukan komunikasi dengan baik jika telah memahami bahasa maupun kosakata yang mereka dengar.

Menurut Hurlock (Muslimat et al., 2020), anak *speech delay* merupakan anak yang memiliki perkembangan berbahasa dan bicara yang berada dibawah tingkat kualitas usia perkembangan anak pada umumnya. Hal ini akan sangat mempengaruhi kemampuan berbahasa dan berbicara untuk melakukan sebuah interaksi, sehingga sangat perlu dilakukan kegiatan stimulasi untuk membantu meningkatkan rangsangan pada perkembangan domain bicara dan berbahasa pada anak. Salah satu stimulasi yang dapat dilakukan adalah dengan memainkan permainan edukasi dengan menggunakan media *Flash Card*, seperti pada salah satu penelitian yang telah dilakukan oleh Wardani & Prajayanti (2022) ang memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh stimulasi pemerolehan bahasa dengan melalui metode permainan *Flash Card*. Permainan dengan menggunakan media *Flash Card* merupakan suatu permainan bermedia visual dengan menggunakan sebuah kartu-kartu kecil yang berisi sebuah gambar, *symbol* dan teks sederhana (Epifanisa, 2022). sehingga pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk melihat bagaimana pengaruh media *Flash Card* terhadap peningkatan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*.

Faktanya, kajian *literature* terdahulu masih belum banyak yang membahas mengenai bagaimana pengaruh media *Flash Card* terhadap pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*. Pada penelitian Wardani & Prajayanti (2022) memperoleh hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan pemerolehan bahasa pada anak usia 4-6 tahun setelah diberikan pengaruh stimulasi melalui media *Flash Card*. Penelitian lainnya dengan perbedaan subjek dan tempat yang berbeda juga dilakukan oleh Adhani *et al* (2016). Dalam penelitian tersebut dikatakan, bahwa terdapat peningkatan dalam perkembangan berbahasa pada anak usia dini dengan media *Flash Card*.

Adapun penelitian yang masih terkait dengan variabel sebelumnya, yaitu penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Putri & Ibrahim (2022), dimana dalam penelitian tersebut memperoleh hasil rata-rata yang meningkat sebesar 32,00% setelah anak diberikan sebuah perlakuan dengan menggunakan media *Flash Card*. Berdasarkan beberapa kajian literatur terdahulu yang telah dipaparkan oleh peneliti, mereka telah menemukan bagaimana pengaruh media *Flash Card* terhadap pemerolehan maupun perkembangan bahasa pada anak usia dini. Dengan begitu, dalam penelitian ini peneliti ingin mencari bagaimana pengaruh media *flash card* terhadap peningkatan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay* yang masih belum banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan di 2 tempat, yaitu pada kediaman subjek dan pada tempat terapi ABK Probolinggo. Partisipan dalam penelitian ini hanya berjumlah 3 subjek dengan rentang usia 3 tahun, sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik A-B-A untuk melihat bagaimana diagram kenaikan pada setiap pertemuan. Dalam penelitian ini, A₁ merupakan kondisi *baseline*, B merupakan kondisi intervensi atau pemberian *treatment*, dan A₂ merupakan kondisi *post-test*. Kondisi *baseline* merupakan suatu kondisi dimana subjek masih dalam keadaan natural, kondisi intervensi merupakan kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior sudah mulai diukur, dan kondisi pos-test merupakan suatu kondisi dimana subjek telah diberikan suatu intervensi maupun *treatment* tertentu (Novianti & Setiawati, 2019).

Dalam hasil data grafik pada Gambar 3, dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan skor aspek menunjuk pada seluruh subjek setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media *flash card*. Dalam pemerolehan hasil pengukuran perilaku *baseline* (A_1) subjek pertama memperoleh skor dengan rentang nilai 5-6, dimana subjek hanya dapat menunjuk pada satu indikator yang ditargetkan dan masih memerlukan sebuah bantuan. Kemudian, pada pertemuan *treatment* 1 subjek memperoleh peningkatan skor menjadi 11, dimana subjek telah mampu untuk menunjuk kepada gambar objek buku secara benar dan konsisten tanpa memerlukan adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek juga telah dapat menunjuk pada 4 indikator lainnya walaupun terkadang masih memerlukan sedikit bantuan. Pada pertemuan *treatment* 2-3, subjek kembali mengalami peningkatan, dimana pada pertemuan *treatment* 2 subjek memperoleh skor 13 dan pada pertemuan *treatment* 3 subjek memperoleh skor nilai sebesar 15. Skor tersebut diperoleh subjek karena telah dapat menunjuk seluruh gambar yang menjadi target indikator dalam aspek ini secara konsisten dan tanpa adanya bantuan yang diberikan. Skor ini tetap stabil diperoleh oleh subjek hingga pada pertemuan pelaksanaan *post-test* atau *follow up* 3.

Pada hasil data grafik subjek kedua, subjek memperoleh skor *pre-test* atau *baseline* yang berada pada rentang nilai 5-7. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada fase pertemuan *pre-test*, diketahui bahwa subjek dapat menunjuk pada gambar objek jam dan meja dengan adanya sedikit bantuan yang diberikan. Setelah diberikan sebuah *treatment* permainan edukasi dengan menggunakan media *flash card*, subjek mengalami kenaikan skor pada pertemuan *treatment* 2 dan 3. Pada *treatment* 2 subjek memperoleh skor 10 dan pada *treatment* 3 subjek memperoleh skor sebesar 13 yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan subjek dalam menunjuk pada gambar jam dan buku walau masih dengan adanya bantuan non-verbal. Selain itu, pada pertemuan *treatment* 3 subjek juga menunjukkan bahwa dirinya telah mampu untuk menunjuk pada gambar objek meja, lampu, dan sisir tanpa memerlukan bantuan dari peneliti. Kemudian, peningkatan skor kembali terjadi pada hasil *follow up* 3, dimana subjek memperoleh skor 14 yang ditandai dengan peningkatan kemampuan subjek dalam menunjuk gambar objek buku tanpa adanya bantuan yang diberikan oleh peneliti.

Hasil skoring *pre-test* pada subjek ketiga berada pada rentang nilai 6-9. Pada fase tersebut, subjek menunjukkan perilaku bahwa dirinya telah mampu untuk menunjuk pada gambar objek jam, lampu, meja, dan buku walaupun masih memerlukan adanya bantuan dari peneliti. Setelah subjek diberikan perlakuan atau *treatment*, pada pertemuan *treatment* 1 subjek mendapatkan skor 10 dimana subjek telah mampu untuk menunjuk kepada seluruh indikator yang ditargetkan walaupun subjek masih memerlukan sedikit bantuan. Kemudian, terdapat skor yang meningkat pada *treatment* 2 dan 3, dimana pada pertemuan *treatment* 2 subjek mendapatkan skor nilai sebesar 10 dan pada pertemuan *treatment* 3 subjek mendapatkan skor sebesar 13. Skor tersebut tetap stabil sampai dengan dilakukannya 3 kali pertemuan kegiatan untuk mengukur nilai *post-test* setelah subjek diberikan sebuah *treatment*. Pada hasil observasi pada fase *follow up*, subjek menunjukkan bahwa dirinya telah mampu untuk menunjuk pada gambar objek lampu, meja, dan sisir secara konsisten dan benar. Namun, pada objek jam dan sisir terkadang subjek masih tampak kebingungan.

Selanjutnya, hasil grafik aspek mengenal bagian tubuh pada Gambar 4. juga ditemukan adanya peningkatan skor pada seluruh subjek. Terdapat beberapa anggota bagian tubuh yang menjadi

target indikator pada aspek ini yaitu mata, hidung, lidah, bibir, dan tangan. Pada fase *baseline* atau penilaian *pre-test*, subjek pertama memperoleh skor pada rentan nilai 7-8, skor ini diperoleh karena subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh lidah, bibir, dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti. Selanjutnya, pada fase pemberian *treatment 1* subjek memperoleh skor nilai sebesar 10, dimana subjek telah dapat menyebutkan seluruh indikator bagian anggota tubuh dengan adanya bantuan dari peneliti berupa huruf awal dari setiap indikator. Kenaikan hasil skoring pada subjek pertama juga dapat terlihat berdasarkan data grafik pada pertemuan *treatment 2* dan 3. Pada pertemuan *treatment 2* subjek memperoleh skor 11 dan pada pertemuan *treatment 3* subjek kembali mengalami peningkatan skor dengan nilai sebesar 12, kenaikan skoring tersebut dapat dilihat berdasarkan perilaku subjek yang telah menunjukkan kemampuan dalam menyebutkan indikator mata dan bibir secara konsisten tanpa adanya bantuan yang diberikan. Skor ini tetap stabil diperoleh subjek hingga pada hasil penilaian *follow up 3*.

Kemudian, berdasarkan data grafik pada subjek kedua, subjek mendapatkan hasil penilaian pos-test pada rentang nilai 5-7, dimana hingga pada pertemuan *post-test 3* subjek hanya dapat menyebutkan anggota tubuh “bibir” dengan adanya bantuan yang diberikan oleh peneliti. Setelah diberikan sebuah *treatment* dengan menggunakan media berbasis *flash card*, subjek mengalami peningkatan skor pada pertemuan *treatment 1* dan 3. Pada pertemuan *treatment 1* subjek memperoleh skor dengan nilai 9 dan pada pertemuan *treatment 2* subjek memperoleh skor dengan nilai 10. Hasil observasi selama pelaksanaan *treatment* berlangsung, menunjukkan bahwa subjek telah mampu untuk menyebutkan 1 target indikator yaitu bagian tubuh mata secara benar. Namun, pada indikator bagian lidah, bibir, dan tangan subjek terkadang masih meminta bantuan dari peneliti. Peningkatan skor pada aspek ini kembali diperoleh subjek pada akhir pertemuan kegiatan *post-test*, dimana subjek memperoleh skor sebesar 11 yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan dalam menyebutkan anggota bagian tubuh bibir secara benar dan konsisten.

Pada subjek terakhir, subjek memperoleh skor sebesar 9 pada fase pertemuan *pre-test*. Berdasarkan hasil tersebut, subjek diketahui sudah mampu untuk menyebutkan indikator mata dan bibir secara tepat dan konsisten dalam 3 kali pertemuan. Kemudian, subjek mengalami peningkatan skor pada pertemuan *treatment 1* dan 2, dimana pada pertemuan *treatment 1* subjek memperoleh skor 11 dan pada pertemuan *treatment 2* subjek memperoleh skor 12. Selama fase *treatment* berlangsung, subjek menunjukkan perkembangan dalam menyebutkan indikator hidung, lidah, dan tangan walaupun dalam proses untuk menyebutkan kosakata tersebut, subjek memerlukan adanya bantuan dari peneliti. Peningkatan skor pada subjek kembali terjadi pada pertemuan *post-test 3* dengan skor nilai 13 yang ditandai dengan peningkatan subjek dalam kemampuan menyebutkan bagian tubuh lidah.

Hal serupa ditemukan pada Gambar 5. Yaitu pada hasil grafik aspek memahami larangan. Berdasarkan data grafik tersebut, juga ditemukan adanya kenaikan skor pada seluruh subjek. Namun, pada aspek ini terlihat bahwa para subjek cukup banyak mengalami kesulitan dalam memahami larangan-larangan yang diberikan. Pada hasil penilaian *pre-test*, seluruh subjek memperoleh skor 5 yang artinya mereka masih belum mampu untuk memahami seluruh larangan yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil dari data grafik tersebut, diketahui bahwa subjek pertama mengalami peningkatan hasil skoring pada pertemuan *treatment 1* dan 3. Pada pertemuan *treatment 1* subjek memperoleh skor 8 dan pada pertemuan *treatment 3* subjek memperoleh skor 10. Berdasarkan hasil observasi pada keseluruhan pertemuan

treatment, subjek menunjukkan kemampuan dalam memahami seluruh larangan dengan adanya bantuan non-verbal atau dengan melihat gestur tubuh yang diberikan oleh peneliti. Kemudian, pada hasil penilaian *follow up* hari ke 3, subjek kembali mengalami kenaikan skor menjadi 11 dimana subjek menunjukkan adanya peningkatan dalam memahami larangan untuk tidak menggunakan alat yang bukan disediakan oleh fasilitator dan tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu *flash card* yang diberikan.

Hasil skoring *treatment* subjek kedua juga terus menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan data grafik tersebut, dapat diketahui bahwa pada pertemuan *treatment* 1 subjek memperoleh skor 7, pertemuan *treatment* 2 subjek memperoleh skor 9, dan pertemuan *treatment* 3 subjek memperoleh skor 10. Hasil observasi dari keseluruhan pertemuan fase *treatment* menunjukkan bahwa subjek telah mampu memahami larangan untuk tidak mengganti gambar yang telah dipilih dan tidak melipat, menggunting, maupun menyobek kartu *flash card* yang telah dipilih oleh subjek. Namun, pada larangan untuk tidak menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator atau peneliti, anak akan memahami larangan tersebut dengan melihat gestur tubuh yang ditunjukkan oleh peneliti. Subjek kembali mengalami peningkatan skor pada hasil *follow up* 3 dengan pemerolehan skor di angka 11. Pada hasil tersebut, subjek menunjukkan adanya sebuah peningkatan dalam memahami larangan untuk tidak menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator.

Dalam hasil data grafik subjek ketiga, dapat diketahui pada fase pertemuan *treatment* 1 subjek memperoleh skor 7, kemudian pada pertemuan *treatment* 2 memperoleh skor 3, dan pada pertemuan *treatment* 3 memperoleh skor 11. Namun, subjek mengalami penurunan skor pada pertemuan *post-test* 1 dimana subjek kembali tidak memahami larangan untuk tidak menggunakan alat yang bukan disediakan oleh peneliti. Penurunan skor ini terjadi dikarenakan anak kehilangan konsentrasi sewaktu pelaksanaan *post-test* berlangsung yang disebabkan oleh ruang belajar yang terlalu berisik dan kebosanan yang dirasakan oleh subjek. Adanya perasaan bosan akan berpengaruh terhadap kesulitan seorang individu dalam mempertahankan konsentrasi yang mereka miliki (Mercer-lynn et al., 2014). Sehingga, akan menghambat proses berjalannya pembelajaran yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hakim (Setiani, 2014), yang mengatakan bahwa kesulitan berkonsentrasi juga dapat disebabkan oleh pelajaran yang tidak disukai maupun suasana tempat belajar yang kurang nyaman. Skor tersebut kembali mengalami peningkatan pada tahap *follow up* hari ke 3 dengan skor nilai berada di angka 11.

Pada aspek mengelompokkan sebuah objek, seluruh subjek diminta untuk mengelompokkan kancing-kancing berdasarkan warna yang tertera pada kartu *flash card*. Warna-warna yang menjadi indikator dalam aspek ini ialah warna hijau, merah, putih, *pink*, dan biru. Jika dilihat berdasarkan data grafik pada Gambar 6, subjek pertama memperoleh skor 5 pada fase pertemuan *post-test* dimana subjek masih belum mampu untuk mengelompokkan seluruh objek berdasarkan warna yang ditargetkan oleh peneliti. Kemudian, subjek mengalami kenaikan skor pada fase pertemuan *treatment* 2 dengan memperoleh skor sebesar 10 yang terus tetap stabil hingga pada fase pertemuan *follow up* 3 dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa subjek masih kurang mampu dalam mengelompokkan seluruh warna yang ditargetkan, dimana subjek masih memerlukan bantuan dari peneliti dengan melihat warna yang tertera pada kartu *flash card*. Namun, subjek telah mampu untuk menunjuk kepada seluruh warna yang disebutkan oleh peneliti.

Selanjutnya, pada hasil skoring *pre-test* untuk subjek kedua, subjek memperoleh skor dengan rentang nilai 5-10 yang terus tetap stabil hingga kegiatan *treatment 2* dilaksanakan. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pertemuan penilaian *pre-test* hingga pada pertemuan *treatment 2*, subjek masih memerlukan bantuan dalam mengelompokkan seluruh warna yang menjadi target indikator dalam aspek ini. Peningkatan skor pada subjek 3 terjadi pada fase *treatment 3*, dimana subjek telah dapat mengelompokkan objek kancing berwarna hijau, putih, dan biru. Namun, subjek masih terlihat kebingungan untuk membedakan warna merah dan *pink*. Sehingga, pada fase *treatment 3* subjek memperoleh skor nilai sebesar 13. Skor tersebut tetap stabil diperoleh oleh subjek hingga pada hasil penilaian *follow up 3*.

Pada pertemuan kegiatan *pre-test* yang diberikan kepada subjek terakhir, subjek memperoleh skor pada rentang nilai 9-10 dimana subjek masih memerlukan bantuan dari peneliti untuk mengelompokkan objek berwarna merah, putih, dan biru. Namun, subjek telah mampu untuk mengelompokkan objek berwarna hijau. Kemudian, pada fase *treatment 1* subjek memperoleh skor 11, kenaikan ini terjadi dikarenakan subjek telah mampu untuk mengelompokkan objek berwarna pink dengan sesekali meminta bantuan dari peneliti. Peningkatan skor kembali terjadi pada pertemuan *treatment 2* dengan skor nilai mencapai angka 15, yang artinya subjek telah mampu untuk mengelompokkan seluruh objek sesuai dengan warna-warna yang tertera pada kartu *flash card*. Selain itu, pada fase *post-test 3* ternyata subjek telah dapat mengingat kosakata dari warna-warna tersebut walaupun subjek masih memerlukan bantuan untuk menyebutkan kosakata tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* yang merupakan sebuah permainan bermedia visual dapat bermanfaat untuk membantu meningkatkan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian ini, yaitu faktor eksternal seperti adanya model, adanya kesempatan yang diberikan dan bimbingan dari orang-orang sekitar anak, serta faktor internal seperti adanya motivasi anak untuk memulai suatu pembelajaran. Faktor-faktor tersebut sesuai dengan bagaimana pandangan Hurlock dalam menjabarkan 6 faktor keberhasilan pemerolehan bahasa reseptif, yaitu adanya kesiapan fisik, adanya mental, terdapat sebuah model, adanya kesempatan, motivasi, dan bimbingan yang diberikan (Muslimat et al., 2020). Selain itu, dengan adanya kegiatan *treatment* yang dilakukan berulang-ulang kali, hal ini sejalan dengan pendapat Sudirman (Syawirda & Yulhendri, 2019), bahwa intensitas belajar bagi anak akan sangat menentukan tingkat pencapaian pada hasil pembelajaran yang ditargetkan.

Kendala yang dirasakan pada proses berjalannya *treatment* berada pada fase pertemuan *treatment* peneliti dengan subjek ketiga. Subjek sering kali menolak pada awal pelaksanaan *treatment* dilakukan. Namun, ketika subjek mengetahui reward yang akan dirinya terima, subjek akan mengikuti proses pemberian *treatment* dengan menunjukkan sikap yang konsisten dan disiplin. Sehingga, dengan adanya hadiah atau reward yang diberikan, maka akan membantu menumbuhkan motivasi dalam sebuah kegiatan belajar pada anak (Vinorita & Muhsin, 2018). Menurut Sudirman (Ernata, 2017), terdapat beberapa jenis *reward* yang dapat

diberikan kepada anak dalam proses pembelajaran, yaitu; 1) pemberian nilai, 2) pemberian hadiah, dan 3) pemberian pujian.

Peneliti menyadari bahwa dengan adanya pengaruh yang diberikan oleh permainan edukasi bermedia *flash card* terhadap pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*, membuktikan bahwa hal ini sangatlah penting untuk terus dikembangkan. Hal ini dikatakan penting, karena pemerolehan bahasa reseptif akan berpengaruh kepada bagaimana pemerolehan bahasa ekspresif anak. Yang artinya, jika anak memiliki kemampuan bahasa reseptif yang baik, maka anak akan dapat melakukan interaksi dan menyalurkan ekspresi mereka dengan baik kepada lingkungan sekitarnya. Peneliti juga menyadari terdapat kelebihan yang terdapat dalam penelitian ini. Penelitian ini banyak menggunakan berbagai macam variasi baru dalam memainkan permainan bermedia *flash card*. Sehingga, penelitian ini dapat menjadi suatu gagasan maupun acuan dalam melaksanakan kegiatan terapi wicara dengan menggunakan media *flash card*.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam pemerolehan kemampuan bahasa reseptif pada seluruh subjek setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media *flash card*. Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan menggunakan media *flash card* mampu meningkatkan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flash card* terbukti efektif dalam meningkatkan pemerolehan bahasa reseptif pada anak yang mengalami *speech delay*.

Implikasi mengenai hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah bagi para pendidik maupun terapis ABK untuk dapat mengaplikasikan media *flash card* sebagai suatu sarana pembelajaran guna meningkatkan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay*. Kemudian, juga sangat disarankan bagi para seluruh orang tua yang memiliki anak *speech delay* untuk dapat mengaplikasikan metode ini guna membantu meningkatkan pemerolehan bahasa reseptif bagi anak mereka. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama diharapkan untuk dapat mengembangkan variasi media *flash card* dan dapat mengaplikasikan metode ini dalam kurun waktu yang lebih lama. Sehingga, metode ini dapat memberikan sebuah hasil peningkatan pemerolehan bahasa reseptif pada anak-anak *speech delay* dengan lebih maksimal.

REFERENCE

- Adhani, D. N., Khofifah, N., & Yuanita, D. (2016). Meningkatkan perkembangan bahasa dengan media flash card pada anak usia dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. *PG-PAUD Trunojoyo*, 3(2), 1–75. <https://doi.org/10.21107/pgpauldtrunojoyo.v3i2.3494>
- Amalia, A. (2020). Ice breaking dalam pembelajaran bahasa arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 8(1), 75. <https://doi.org/10.24252/saa.v8i1.11551>
- Arimbi, Y. D., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2018). Meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan mind mapping. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 64. <https://doi.org/10.33369/jip.3.2.119-126>
- Arquisola, M. J., & Walid Ahlisa, S. U. (2019). Do learning and development interventions motivate employees at pt danone indonesia? applying maclelland's theory of motivation to fmge industries. *FIRM Journal of Management Studies*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.33021/firm.v4i2.780>
- Ayres, J. L. (2015). Intellectual disability (intellectual developmental disorder). In *The 5-minute clinical consult standard 2016: twenty fourth edition*. <https://doi.org/10.4324/9780429286896-12>
- Deviany Widyawaty, E., & Jannah, M. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kejadian keterlambatan bicara di house of fatima child center kota Malang. *Health Care Media*, 5, 3–6. <https://stikeswch-malang.e-journal.id/Health/article/view/164>
- Epifanisa, L. (2022). Efektifitas flash card untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak speech delay. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/Psikologi/article/view/2368/1559>
- Ernata, Y. (2017). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Fajar, A. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan media flash card pada materi an-nazah di DTA Manaarul Huda Kelas IV. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 24–36. <https://doi.org/10.52593/klm.02.1.02>
- Harahap, N. A. A. (2022). Efektivitas modifikasi perilaku kegiatan islami untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak dengan gangguan terlambat bicara (speech delay). *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 9–17. <https://doi.org/10.32678/geneologipai.v9i1.6231>
- Hartawan, I. M. (2017). Pengaruh media flash card terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di taman kanak-kanak. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.24903/Jw.V2i2.190>, 02(02), 1–13.
- Icam Sutisna. (2020). Mengenal statistika penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo, April*, 1–15. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.555>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1–12. <https://pdfs.semanticscholar.org>
- Maharani, B. A., & Abidin, Z. (2022). Studi eksploratif tentang faktor-faktor penyebab keterlambatan bicara anak usia pra sekolah. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.36269/psyche.v4i1.441>
- Muslimat, A. F., Lukman, L., & Hadrawi, M. (2020). Faktor dan dampak keterlambatan berbicara (speech delay) terhadap perilaku anak studi kasus anak usia 3-5 tahun: kajian psikolinguistik. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v1i1.122>
- Niratama, F., & Wagino, W. (2021). Studi literatur efektivitas teknologi asistif automatic speech recognition (asr) dalam bahasa reseptif anak tunarungu. *Jurnal Pendidikan*

- Khusus*, 16(2), 1–10.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/36578>
- Novianti, Y. P., & Setiawati, D. (2019). Penerapan teknik self control untuk mengurangi perilaku prokrastinasi akademik siswa kelas XII IPS 5 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. *Jurnal Unesa*, 4(3), 419–425. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/issue/view/679>
- Nurfadhillah, S., Riswanti, C., Mufliha, D., & Solatun, S. (2022). Pendidikan inklusi: gangguan keterlambatan bicara (speech delay) pada siswa sdn Sukasari 5. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(November), 635–652. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i6.635>
- Pradana, P., & Gerhani, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Putri, A. S., & Ibrahim, I. (2022). Pengaruh media flash card terhadap kemampuan perkembangan bahasa anak usia dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 121–130.
- Rafa Sakina, M. W. (2020). Peningkatan perkembangan sosial dan emosional melalui pemberian terapi bermain pada usia prasekolah. *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 65. <https://doi.org/10.32663/psikodidaktika.v5i1.1224>
- Rahmi. (2015). Tingkat penyesuaian diri Siswa di kelas vii. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 28–38. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK>
- Raisa, & Ediaty, A. (2016). Hubungan antara dukungan sosial dengan resiliensi pada narapidana di lembaga pemasyarakatan kelas iia wanita semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 537–542. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15398>
- Saputra, A., & Kuntarto, E. (2020). Faktor-faktor penyebab keterlambatan bicara pada anak usia prasekolah. *Repository Unja*, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/11182/>
- Scharf, R. J., Scharf, G. J., & Stroustrup, A. (2016). Developmental milestones surveillance and screening. *Pediatrics in Review*, 37(2), 0–1. <https://doi.org/10.1542/pir.2014-0103>
- Selli Eka Wardani, & Eska Dwi Prajayanti. (2022). pengaruh stimulasi bahasa melalui metode flashcard terhadap kemampuan bahasa anak 4-6 tahun di Ra Nurrohman Pacitan. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 497–504. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v1i4.870>
- Setiani, A. C. (2014). Meningkatkan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(1), 37–42. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Setyaningsih, W., Siswanto, A., & Sudarman, S. (2013). Peningkatan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif tingkat kata dengan metode multiisensori pada anak retardasi mental di slb Negeri Surakarta. *Jurnal Terpadu Ilmu Kesehatan*, 2(2), 138–143. <http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/279607>
- Sulistyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media big book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>
- Syahbrina, C., & Budi, R. (2013). Alat permainan edukatif dengan perkembangan motorik anak usia prasekolah di kemukiman lamlheu. *Jurnal Ilmiah Kepewatan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35790/ens.v1i1.1762>
- Syawirda, S., & Yulhendri, Y. (2019). Pengaruh intensitas belajar dan modal sosial terhadap hasil belajar mata pelajaran administrasi transaksi pemasaran di SMK Negeri 2 Pariaman.

- Jurnal Ecogen*, 2(4), 788. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7856>
- Taseman, T., Safaruddin, S., Erfansyah, N. F., Purwani, W. A., & Femenia, F. F (2020). Strategi guru dalam menangani gangguan keterlambatan berbicara (speech delay) yang berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Surabaya. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 13–26. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.519>
- Tika, D. Dela. (2021). Permainan bahasa untuk stimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i1.15355>
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Vinorita, D., & Muhsin. (2018). Pengaruh perhatian orang tua, komunikasi guru, pemberian reward, dan fasilitas belajar terhadap motivasi belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 7(2), 553–567. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku”. 4(1), 9–16.
- Widayati, S., & Saputri, M. C. D. (2016). Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif melalui kegiatan bermain peran makro pada kelompok. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 91–94. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/15742>
- Wowiling, F. E., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2014). Pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah akibat hospitalisasi di ruangan Irina E Blu RSUP. *E-Jurnal Keperawatan*, 2(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v2i2.5164>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Modul Intervensi dan Penilaian



PENDAHULUAN

Anak merupakan cikal bakal yang nantinya dapat melahirkan generasi baru sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa. Bagi para orangtua, anak merupakan sebuah anugrah yang diberikan oleh Tuhan. Oleh karena itu, sangat diperlukan usaha untuk menjaga kualitas anak agar anak dapat mencapai masa depan yang baik bagi diri mereka. Kualitas anak, dapat dipertahankan dengan menjaga, mendidik dan mengarahkan masa-masa perkembangan yang mereka miliki.

Dalam masa perkembangan, anak memiliki beberapa domain perkembangan yang harus difokuskan. Domain-domain tersebut meliputi domain berbicara dan bahasa, motorik kasar, motorik halus, personal sosial, *problem solving* dan *behavioral self-help* (Khaironi, 2018). Pada hakekatnya, setiap orang tua mengharapkan anaknya bertumbuh secara baik dengan keadaan yang sempurna. Sayangnya, tidak semua apa yang diharapkan dapat terjadi. Beberapa anak justru mengalami hambatan perkembangan sejak dini, seperti *speech delay*.

Speech delay sendiri merupakan keterlambatan berbicara dan berbahasa yang dapat menyebabkan anak kesulitan dalam menyampaikan suatu ide, gagasan, maupun keinginan yang mereka inginkan. Menurut Hurlock (Saputra & Kuntarto, 2020), anak-anak yang mengalami *speech delay* merupakan seorang anak atau individu yang mengalami suatu keterlambatan dan dapat dilihat ketika anak mengalami tingkat perkembangan berbicara dan berbahasa yang berada jauh dibawah tingkat kualitas anak-anak normal di usia yang sama. Keterlambatan dalam berbicara dan berbahasa dapat diketahui dengan melihat bagaimana ketepatan anak dalam menggunakan kata, pengucapan, dan frekuensi anak menggunakan bahasa isyarat.

Berdasarkan data Ikatan Dokter Anak Indonesia, prevalensi keterlambatan berbicara dan bahasa (*speech delayed*) pada anak prasekolah di Indonesia berkisar sebanyak 5% hingga 10% (www.idai.or.id). Bahkan, dalam hasil rapat rapat Pertemuan Ilmiah Tahunan Ilmu Kesehatan Anak di Jakarta (PITIKA) pada tahun 2022, tercatat sebanyak 21% anak prasekolah yang mengalami *speech delay*. Darurat *speech delay* pada anak usia dini, khususnya pada anak balita telah meningkat sejak masa *pandemic Covid-19* berlangsung hingga sekarang. Bagi anak balita, *social distancing* yang terjadi pada masa *Covid-19* ternyata telah mengurangi adanya interaksi anak dengan ruang lingkup sosialnya. Sehingga, anak mengalami kekurangan stimulasi yang seharusnya mereka dapatkan dalam masa perkembangan mereka.

Dalam masa perkembangan, anak yang mempunyai kemampuan bahasa dengan baik akan dapat melakukan sebuah interaksi yang baik dengan ruang lingkup sosialnya. Sedangkan, anak yang memiliki keterlambatan berbicara dan berbahasa (*speech delay*) akan mengalami beberapa hambatan, khususnya dalam melakukan penyesuaian sosial dan penyesuaian akademis. Oleh karena itu, tidak jarang anak yang mengalami *speech delay* juga mengalami kesulitan dalam belajar (*learning disabilities*).

Keterlambatan berbicara dan berbahasa pada anak, tidak selamanya dapat digolongkan menjadi suatu gangguan berbicara. Hal ini disebabkan oleh banyaknya anak yang tidak memenuhi syarat Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia (PPDGJ). Faktanya, terdapat banyak anak-anak yang mengalami keterlambatan berbicara dan berbahasa tanpa memenuhi diagnosa tersebut (Harahap, 2022). Hal ini sangat memberikan dampak yang cukup besar pada para orang tua yang sering kali tidak menyadari bahwa buah hati mereka telah

mengalami *speech delay*. Walaupun *speech delay* dapat memberikan dampak yang sangat negatif bagi tumbuh anak, sayangnya masih banyak orangtua dan masyarakat yang menganggap bahwa keterlambatan berbicara (*speech delay*) pada anak merupakan sebuah hal yang sangat umum terjadi. Hal ini disebabkan karena masyarakat awam masih percaya bahwa setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Sehingga, mereka meyakini bahwa, nantinya perkembangan-perkembangan anak yang mungkin terlambat akan dapat terkejar seiring berjalannya waktu.

Penanganan dini yang dapat diberikan untuk meminimalisir terjadinya *speech delay* pada anak adalah dengan melakukan deteksi dini pada setiap domain tumbuh kembang anak. Deteksi dini tumbuh kembang dapat dilakukan sedini mungkin guna menemukan apakah anak memiliki penyimpangan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan mereka. Kegiatan deteksi dini tumbuh kembang anak dapat dilakukan oleh keluarga, dokter kandungan, maupun dokter anak. Semakin dini dilakukannya deteksi dini tumbuh kembang pada anak, maka akan mempermudah pemulihan dari sebuah hambatan yang terjadi. Selanjutnya, salah satu stimulus yang dapat diberikan pada anak yang telah mengalami *speech delay* adalah dengan melakukan terapi wicara.

Terapi wicara pada anak usia dini yang mengalami *speech delay*, dapat diberikan dengan melakukan beberapa permainan sederhana yang dapat membantu anak dalam merangsang perkembangan mereka, khususnya pada domain berbicara dan berbahasa yang mereka miliki. Dalam proses pelaksanaan terapi wicara, biasanya para terapis akan menitik fokuskan target pada salah satu aspek perkembangan bahasa terlebih dahulu, khususnya pada bahasa reseptif (Setyaningsih et al., 2013). Dengan mempelajari bahasa reseptif, anak akan mulai belajar untuk berkomunikasi dengan menghubungkan ekspresi, gerakan tubuh, dan menggabungkan sebuah kosakata (Tika, 2021). Sehingga, hal ini akan memperlancar komunikasi lisan dan pengetahuan mereka.

Salah satu contoh permainan yang dapat diberikan adalah dengan memainkan sebuah permainan edukasi dengan menggunakan media *flash card*. *Flash card* merupakan sebuah permainan media visual dengan menggunakan sebuah kartu-kartu kecil yang berisi sebuah gambar, symbol dan teks sederhana (Epifanisa, 2022). Menurut Glen Doman (Hartawan, 2017), media *flash card* juga merupakan sebuah media permainan yang sangat efektif dalam membantu anak untuk mengingat dan menghafal dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sehingga, dengan melakukan permainan bermedia *flash card*, anak diharapkan akan lebih mudah memahami suatu pengelompokkan seperti warna, bentuk, buah, angka, hingga membedakan suatu abjad yang sama.

MODUL INTERVENSI

Bahasa Reseptif

Dalam Permendikbud nomor 137 (Nurfadillah et al., 2022) mendefinisikan bahasa reseptif sebagai kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam membedakan sebuah suara yang mempunyai makna dan tidak. Teori *developmental milestone* menjabarkan beberapa ciri bahasa reseptif pada anak, meliputi :

1. Sudah dapat menunjuk pada gambar yang disebutkan oleh orang lain
2. Mampu mengenali nama-nama bagian tubuh
3. Mampu memahami sebuah larangan yang diberikan
4. Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan suatu objek.

Tujuan Intervensi

Tujuan dari adanya penyusunan modul intervensi ini adalah sebagai acuan pelaksanaan intervensi dengan menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan pemerolehan bahasa reseptif pada anak *speech delay* yang akan dilihat dari beberapa indikator, sebagai berikut :

- a. Dapat menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh orang lain
- b. Dapat mengenali bagian tubuh
- c. Memahami larangan yang diberikan
- d. Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek

Jenis Intervensi

Jenis intervensi yang digunakan adalah stimulasi permainan edukatif dengan menggunakan media *flash card*. Stimulasi alat permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang diberikan kepada anak usia dini untuk membantu merangsang kemampuan serta memberikan stimulasi pada domain tumbuh kembang anak (Syahbrina & Budi, 2013). Menurut Khobir (Veronica, 2018) stimulasi permainan edukatif juga termasuk kedalam suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan suatu alat yang bersifat mendidik. Selanjutnya, media *flash card* merupakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dengan bentuk grafis berupa kartu kecil berisi gambar yang terbuat menggunakan foto, *symbol*, maupun teks yang ditempelkan pada sisi depan, belakang, ataupun kedua sisi pada kartu tersebut. Biasanya, *flash card* dapat berisi gambar anggota tubuh, hewan, buah-buahan, kegiatan, warna, hingga berbagai macam pekerjaan.

Sasaran Intervensi

Sasaran dalam proses pelaksanaan intervensi ini adalah anak-anak usia dini yang memiliki gangguan keterlambatan bicara dan bahasa (*speech delay*) dengan rentang usia 3 tahun.

Media Intervensi

Terdapat beberapa bahan media yang dibutuhkan untuk membantu proses berjalannya kegiatan intervensi, yaitu :

1. Media *flash card*
2. Pensil warna atau spidol warna
3. Kancing warna-warni

4. Wadah warna-warni
5. Tali
6. *Camera* sebagai media dokumentasi

Modifikasi Permainan

Dalam intervensi ini, terdapat beberapa modifikasi variasi permainan dengan menggunakan media *flash card*, sebagai berikut

1. *Pointing game*
Pointing game merupakan sebuah permainan media flash card yang telah dimodifikasi oleh penelitian terdahulu. Dimana, dalam permainan ini fasilitator akan memberikan media *flash card* secara acak dan meminta anak untuk menunjuk kepada gambar-gambar yang telah disebutkan oleh (Ramdayani et al., 2020).
2. *parts flash cards*
 Variasi *body parts flash cards* merupakan salah satu variasi untuk memainkan permainan media *flash card* dengan melakukan beberapa tahapan, yaitu 1) fasilitator menunjukkan kartu dengan lengan mengarah ke anak, 2) menjelaskan kartu tersebut satu persatu dan menariknya 3) menunjukkan kembali kartu-kartu tersebut secara acak kepada anak, 4) meminta anak untuk menyebutkan gambar apa yang terdapat pada kartu tersebut (Pradana & Gerhani, 2019). Namun, dalam variasi permainan ini, kartu-kartu yang digunakan hanya berfokus pada gambar-gambar bagian tubuh manusia.
3. *Coloring*
Coloring merupakan permainan yang dapat membantu memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi (Wowiling et al., 2014). Dalam variasi permainan *coloring flash cards*, anak akan diminta untuk mewarnai salah satu gambar yang telah mereka pilih dari beberapa media *flash cards* yang sudah diberikan. Namun, anak harus mewarnai gambar tersebut sesuai dengan warna-warna yang tertera pada gambar *flash card*. Dalam variasi ini, anak juga akan diberikan beberapa larangan selama kegiatan permainan berlangsung.
4. *Sort game*
 Merupakan variasi terakhir dari permainan media *flash card* yang telah dimodifikasi oleh fasilitator. Modifikasi ini disesuaikan dengan salah satu indikator bahasa reseptif, yaitu dapat mengelompokkan suatu objek. Menurut Piaget (Arimbi et al., 2018) pengelompokkan suatu objek sangat berpengaruh dengan kondisi kognitif anak. Pada permainan ini, anak diminta untuk mengklasifikasi atau mengelompokkan objek sesuai dengan gambar yang tertera dalam *flash card*.

Bahasa Reseptif dan Media *Flash Card*

Berikut merupakan indikator bahasa reseptif yang akan difokuskan dalam pelaksanaan intervensi :

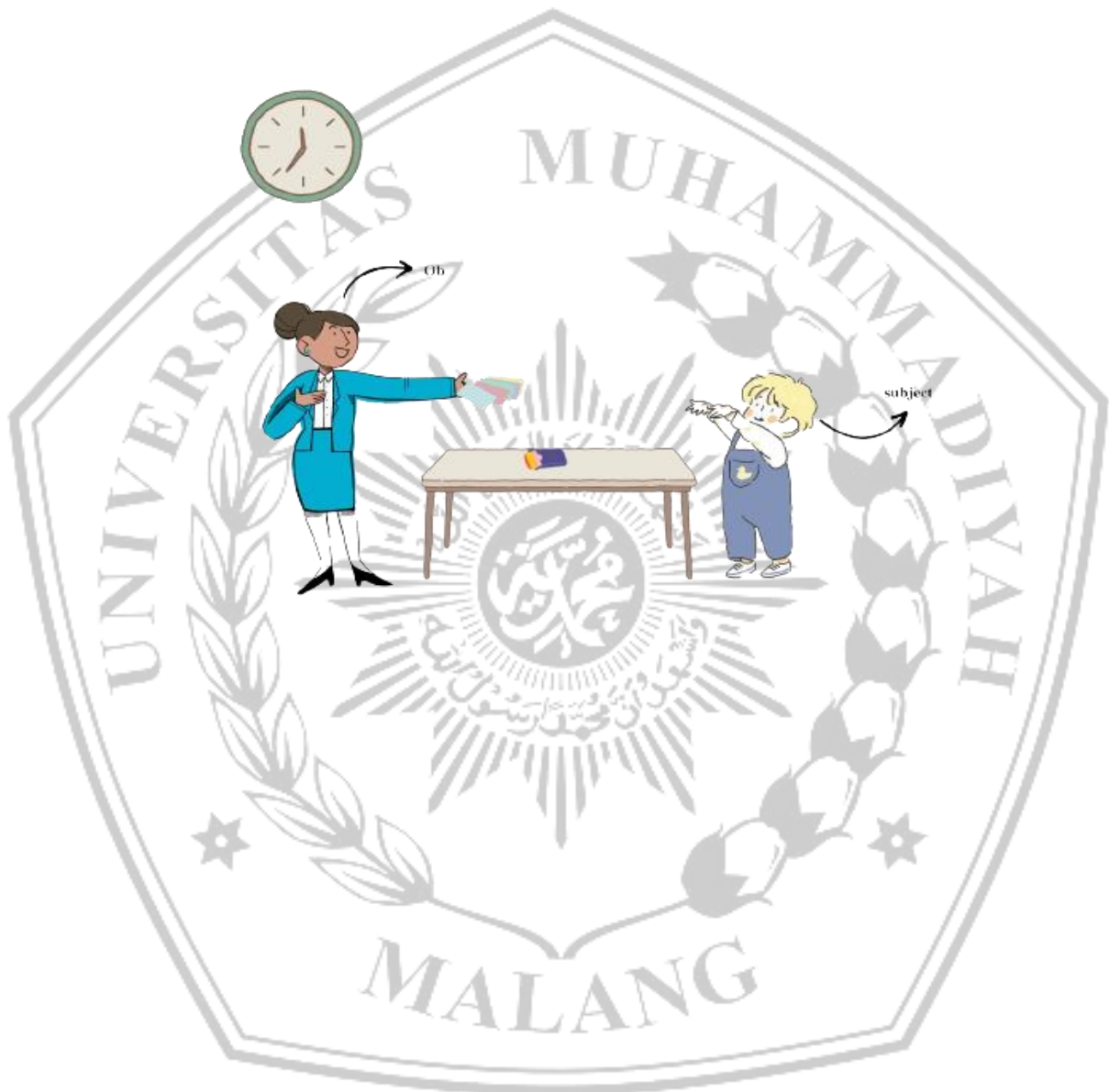
Indikator Bahasa Reseptif dan Jenis Variasi Permainan Media *Flash Card*

No	Aspek	Indikator		Variasi Permainan
1	Bahasa Reseptif	1	Dapat menunjuk ke gambar yang telah disebutkan oleh fasilitator atau orang lain	<i>Pointing Game</i>
		2	Dapat mengenali anggota bagian tubuh	<i>Body Parts Flash Cards</i>

	(3 Tahun)	3	Dapat memahami sebuah larangan yang diberikan	<i>Coloring</i>
		4	Memiliki kemampuan dalam mengelompokkan suatu objek	<i>Sort Game</i>

Setting Tempat

Intervensi akan dilaksanakan di rumah masing-masing subjek dengan setting ruangan sebagai berikut :



PROSEDUR DAN ATURAN PERMAINAN

Prosedur Permainan

Terdapat beberapa prosedur permainan selama pelaksanaan intervensi berlangsung, yaitu :

1. Persiapan

Permainan edukasi dengan menggunakan media *flash card* akan dilakukan secara individual pada setiap anak. Sebelum dimulainya intervensi, fasilitator kegiatan sudah harus mempersiapkan meja dan kursi yang saling berhadapan dengan beberapa bahan media yang diperlukan selama proses berjalannya pelaksanaan intervensi. Selanjutnya, Dalam tahapan ini fasilitator akan mengajak anak untuk bermain bersama dalam ruangan yang telah ditentukan.

Prosedur :

1. Fasilitator memperkenalkan diri
2. Fasilitator melakukan *bonding* bersama anak

2. *Ice Breaking*

Sunarto (Amalia, 2020) mengartikan *ice Breaking* sebagai sebuah pemecahan dalam situasi yang akan membantu dalam membangun suasana pembelajaran yang dinamis. Tujuan dari *ice breaking* ini adalah untuk mencairkan suasana dan memperoleh hubungan antara pelaksana kegiatan dengan subjek.

3. Demonstrasi Permainan

Kegiatan demonstrasi akan berbeda pada setiap variasi permainan media *flash card*.

a. *Pointing Game*

Beberapa tahapan demonstrasi pada variasi *pointing game*, yaitu :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak
3. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak
4. Fasilitator menempelkan 5 kartu *flash card* yang telah dipilih pada tembok ataupun papan tulis
5. Fasilitator meminta anak untuk menunjuk kepada gambar yang telah fasilitator sebutkan.

b. *Body Parts Flash Cards*

Beberapa tahapan demonstrasi pada variasi *body parts flash cards*, yaitu :

1. Fasilitator menyiapkan media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak
3. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak
4. Fasilitator meminta anak untuk menyebutkan kosakata anggota bagian tubuh yang terdapat dalam kartu *flash card* yang ditunjukkan secara acak kepada anak

c. *Coloring*

Beberapa tahapan demonstrasi pada variasi *body parts flash cards*, yaitu :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator meminta anak untuk memilih salah satu kartu *flash card*
3. Fasilitator meminta anak untuk mewarnai bagian belakang *flash card* sesuai dengan warna-warna yang tertera pada kartu tersebut.
4. Fasilitator memberikan beberapa larangan kepada anak dalam proses pelaksanaan permainan *coloring* seperti (1) tidak diperbolehkan menggunakan

warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu *flash card*; (2) tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu *flash card*; (3) tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih; (4) tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator; (5) tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu *flash card* yang diberikan

d. *Sort Game*

Beberapa tahapan demonstrasi pada variasi *body parts flash cards*, yaitu :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator menyiapkan beberapa wadah berwarna serta kancing warna
3. Fasilitator memperkenalkan warna-warna yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*
4. Fasilitator menunjukkan salah satu kartu *flash card* secara acak dan meminta anak untuk mencari kancing warna yang sesuai dengan kartu yang telah ditunjukkan oleh fasilitator
5. Fasilitator meminta anak memasukkan kancing-kancing tersebut ke dalam wadah ataupun tali sesuai dengan warna kancing tersebut.

Aturan Permainan

Aturan permainan akan berbeda dalam setiap variasi

1. *Pointing Game*

Dalam variasi ini anak harus menunjuk kartu-kartu yang telah disebutkan oleh fasilitator.

2. *Body Parts Flash Cards*

Anak harus menyebutkan kosakata yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*

3. *Coloring*

Anak diharuskan untuk memahami larangan-larangan yang diberikan oleh fasilitator selama permainan berlangsung.

4. *Sort Game*

Anak diharuskan memiliki pemahaman dalam mengelompokkan suatu objek (warna)

Dalam setiap variasi permainan media *flash card*, fasilitator diperbolehkan untuk membantu anak jika anak mengalami kesusahan pada saat proses intervensi berlangsung.

LANGKAH PERMAINAN

Pada setiap pertemuan, intervensi akan dilakukan selama ± 50 menit dengan langkah-langkah kegiatan permainan sebagai berikut. Intervensi ini akan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan terdapat beberapa sesi, yaitu 1) sesi pengenalan atau *bonding*, 2) sesi pelaksanaan intervensi 1, dan 3) sesi pelaksanaan intervensi 2. Oleh karena itu, anak akan memainkan 2 variasi permainan ber media *flash card* pada setiap pertemuannya.

LANGKAH PERMAINAN	
HARI PERTAMA	
SESI 1 PERKENALAN	
Tahap I	:
1. Tahap pertama dalam sesi ini adalah tahap persiapan pelaksanaan intervensi 2. Tahap kedua dalam sesi ini adalah kegiatan <i>ice breaking</i>	
Tujuan	:
Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mempersiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan serta memperkenalkan beberapa permainan yang akan dimainkan oleh fasilitator dan anak. Selain itu, pada tahapan ini fasilitator juga akan melakukan <i>bonding</i> bersama anak.	
Alat	:
• Meja • Kursi • Kartu media <i>flash card</i> benda • Kartu media <i>flash card</i> anggota bagian tubuh • <i>Speaker</i> • <i>Camera</i>	
Bahan	:
• Kertas <i>instrument</i> observasi A-B-A • Pena	
Waktu	:
Waktu untuk mempersiapkan alat dan bahan diberikan selama 10 Menit	
Prosedur	:
3. Pelaksana kegiatan menyiapkan meja dan kursi yang saling berhadapan dengan bahan-bahan yang sudah diletakkan diatas meja dengan beberapa <i>flash card</i> yang sudah di <i>design</i> atau disediakan	

4. Fasilitator menyiapkan audio yang akan digunakan pada tahapan *ice breaking*
5. Dalam tahapan ini fasilitator akan mengajak anak untuk bermain bersama dalam ruangan yang telah ditentukan.
6. Fasilitator melakukan *bonding* bersama anak dengan memperkenalkan diri
7. Fasilitator meminta anak untuk berdiri
8. Fasilitator menyiapkan audio *music baby shark*
9. Fasilitator menirukan tarian *baby shark* bersama anak
10. Dilakukan sebanyak 1 hingga 2 kali
11. Selanjutnya, pelaksana kegiatan akan memberikan instruksi sederhana mengenai tugas yang akan dilakukan oleh para subjek. Pada tahapan ini, pelaksana kegiatan akan meminta subjek untuk melakukan beberapa perilaku yang ditargetkan, yaitu :
 - a. Menunjuk pada kartu *flash card* yang telah disebutkan oleh fasilitator
 - b. Menyebutkan anggota bagian tubuh

SESI 2 PELAKSANAAN PERMAINAN *POINTING GAME*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *pointing game*

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menunjuk kartu *flash card* yang berisi kosakata benda-benda dalam ruang lingkup sekitar anak dan melakukan evaluasi.

Alat :

- Kartu media *flash card* benda
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak yaitu jam, lampu, meja, sisir, buku, ember, sepatu, kado, sendok, dan sabun
3. Fasilitator akan melakukan kegiatan demonstrasi terlebih dahulu selama 5 menit
4. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak
5. Fasilitator menempelkan 5 kartu *flash card* yang telah dipilih pada tembok ataupun papan tulis
6. Fasilitator meminta anak untuk menunjuk kepada gambar yang telah fasilitator sebutkan.

7. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit.
8. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *pointing game*.

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

SESI 3 PELAKSANAAN PERMAINAN *BODY PARTS FLASH CARDS*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *body parts flash cards*

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menyebutkan anggota bagian tubuh yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*.

Alat :

- Kartu media *flash card* anggota bagian tubuh
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan media *flash card* yang akan digunakan

2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak yaitu mata, hidung, lidah, bibir, tangan, alis, pipi, dagu, kuku, dan kaki
3. Fasilitator melakukan kegiatan demonstrasi kepada anak selama 5 menit
4. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak
5. Fasilitator meminta anak untuk menyebutkan kosakata anggota bagian tubuh yang terdapat dalam kartu *flash card* yang ditunjukkan oleh fasilitator secara acak kepada anak
6. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit.
7. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *body parts flash cards*

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

LANGKAH PERMAINAN

HARI KEDUA

SESI 1 PERSIAPAN DAN *BONDING*

Tahap I :

1. Tahap pertama dalam sesi ini adalah tahap persiapan pelaksanaan intervensi
2. *Ice breaking*

Tujuan :

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mempersiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan serta memperkenalkan beberapa permainan yang akan dimainkan oleh fasilitator dan anak. Selain itu, pada tahapan ini fasilitator juga akan melakukan *bonding* bersama anak.

Alat :

- Meja
- Kursi
- Kartu media *flash card* warna
- Kartu media *flash card coloring*
- Tali
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena
- Spidol warna

Waktu :

1. Waktu untuk mempersiapkan alat dan bahan diberikan selama 5 Menit
2. Waktu ice breaking diberikan selama 5 menit

Prosedur :

1. Pelaksana kegiatan menyiapkan meja dan kursi yang saling berhadapan dengan bahan-bahan yang sudah diletakkan diatas meja dengan beberapa bahan dan media *flash card* yang sudah di *design* atau disediakan
2. Dalam tahapan ini fasilitator akan mengajak anak untuk bermain bersama dalam ruangan yang telah ditentukan.
3. Fasilitator melakukan *bonding* bersama anak dengan melakukan *story telling* secara singkat
4. Fasilitator akan memegang sebuah spidol
5. Apabila fasilitator melempar spidol ke atas, anak diwajibkan untuk bertepuk tangan sebanyak-banyaknya
6. Jika spidol telah mendarat kembali di tangan fasilitator, maka anak harus segera berhenti bertepuk tangan.
7. Dalam permainan ini, fasilitator dapat mempercepat lemparan spidol maupun berpura-pura akan melemparkan spidol tersebut agar dapat meningkatkan konsentrasi anak sebelum dimulainnak sebelum dimulainya intervensi.
8. Jika anak bertepuk tangan namun fasilitator melempar spidol, maka anak dapat dikenai hukuman seperti digelitiki
9. Selanjutnya, pelaksana kegiatan akan memberikan instruksi sederhana mengenai tugas yang akan dilakukan oleh para subjek. Pada tahapan ini, pelaksana kegiatan akan meminta subjek untuk melakukan beberapa perilaku yang ditargetkan, yaitu :
 - a. Memahami larangan yang diberikan
 - b. Mengelompokkan suatu warna ke dalam wadah yang sama

SESI 2 PELAKSANAAN PERMAINAN *COLORING*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *coloring* dan melakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menunjuk kartu *flash card* yang berisi kosakata Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan mewarnai kartu *flash card* dengan memahami larangan-larangan yang diberikan oleh fasilitator selama permainan berlangsung.

Alat :

- Kartu media *flash card coloring*
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena
- Spidol warna

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *coloring* dan evaluasi akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

- Pada permainan ini, anak akan diberikan salah satu media *flash card* dan diminta untuk melakukan kegiatan mewarnai dan diberikan waktu selama 15 menit
- Fasilitator akan memberikan beberapa larangan kepada anak selama berjalannya kegiatan permainan *flash card coloring*, yaitu :
 1. Tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu *flash card*
 2. Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu *flash card*
 3. Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih
 4. Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator
 5. Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu *flash card* yang diberikan
- Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *pointing game*.

Pada permainan ini, setiap anak akan mendapatkan kartu yang berbeda-beda :

- A. Anak pertama akan mendapatkan kartu pesawat
- B. Anak kedua akan mendapatkan kartu mobil polisi

Anak ketiga akan mendapatkan mobil pemadam

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

SESI 3 PELAKSANAAN PERMAINAN *SORT GAME*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *sort game* dan melakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan mengelompokkan warna-warna yang terdapat dalam kartu *flash card*.

Alat :

- Kartu media *flash card* warna
- Kancing warna
- Tali
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* dan evaluasi akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan, yaitu kartu-kartu yang berisikan kosakata warna hijau, merah, putih, pink, biru, hitam, coklat, ungu, kuning, oren.
2. Fasilitator menyiapkan tali serta kancing warna

3. Fasilitator melakukan kegiatan demonstrasi kepada anak selama 5 menit
4. Fasilitator memperkenalkan warna-warna yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*
5. Fasilitator menunjukkan salah satu kartu *flash card* secara acak dan meminta anak untuk mencari kancing warna yang sesuai dengan kartu yang telah ditunjukkan oleh fasilitator
6. Fasilitator meminta anak memasukkan kancing-kancing tersebut ke dalam tali secara urut sesuai dengan kartu yang ditunjukkan oleh fasilitator
7. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit.
8. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *sort game*.

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

LANGKAH PERMAINAN

HARI KETIGA

SESI 1 PERSIAPAN DAN *BONDING*

Tahap I :

Tahap pertama dalam sesi ini adalah tahap persiapan pelaksanaan intervensi dan *ice breaking*

Tujuan :

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mempersiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan serta memperkenalkan beberapa permainan yang akan dimainkan oleh fasilitator dan anak. Selain itu, pada tahapan ini fasilitator juga akan melakukan *bonding* bersama anak.

Alat :

- Meja

- Kursi
- Kartu media *flash card* benda
- Kartu media *flash card coloring*
- *Speaker*
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena
- Spidol warna

Waktu :

Waktu dalam sesi ini adalah 10 menit.

Prosedur :

1. Pelaksana kegiatan menyiapkan meja dan kursi yang saling berhadapan dengan bahan-bahan yang sudah diletakkan diatas meja dengan beberapa *flash card* yang sudah di *design* atau disediakan
2. Fasilitator menyiapkan audio yang akan digunakan pada tahapan *ice breaking*
3. Dalam tahapan ini fasilitator akan mengajak anak untuk bermain bersama dalam ruangan yang telah ditentukan.
4. Fasilitator melakukan *bonding* bersama anak dengan bercerita mengenai keseharian anak dan fasilitator
5. Fasilitator meminta anak untuk duduk dikursi yang sudah disediakan
6. Fasilitator akan memilih 2 lagu anak-anak yang akan diputarkan
7. Jika music telah diputar anak diminta untuk berdiri dan mengelilingi kursi tersebut
8. Jika music telah berhenti, anak diharuskan untuk duduk kembali
9. Fasilitator diperbolehkan untuk menghentikan music di bait manapun untuk melihat bagaimana konsentrasi anak sebelum intervensi dimulai
10. Selanjutnya, pelaksana kegiatan akan memberikan instruksi sederhana mengenai tugas yang akan dilakukan oleh para subjek. Pada tahapan ini, pelaksana kegiatan akan meminta subjek untuk melakukan beberapa perilaku yang ditargetkan, yaitu :
 - a. Menunjuk pada kartu *flash card* yang telah disebutkan oleh fasilitator
 - b. Memahami larangan yang diberikan

SESI 2 PELAKSANAAN PERMAINAN *POINTING GAME*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *pointing game*

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menunjuk kartu *flash card* yang berisi kosakata benda-benda dalam ruang lingkup sekitar anak.

Alat :

- Kartu media *flash card* benda
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* dan evaluasi akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak yaitu jam, lampu, meja, sisir, buku, handuk, pensil, *shampoo*, gunting, dan sapu
3. Fasilitator akan melakukan kegiatan demonstrasi terlebih dahulu selama 5 menit
4. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak
5. Fasilitator menempelkan 5 kartu *flash card* yang telah dipilih pada tembok ataupun papan tulis
6. Fasilitator meminta anak untuk menunjuk kepada gambar yang telah fasilitator sebutkan.
7. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit.
8. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *pointing game*.

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

SESI 3 PELAKSANAAN PERMAINAN *COLORING*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *coloring*

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menunjuk kartu *flash card* yang berisi kosakata Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan mewarnai kartu *flash card* dengan memahami larangan-larangan yang diberikan oleh fasilitator selama permainan berlangsung.

Alat :

- Kartu media *flash card coloring*
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena
- Spidol warna

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *coloring* akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

- Pada permainan ini, anak akan diberikan salah satu media *flash card* dan diminta untuk melakukan kegiatan mewarnai dan diberikan waktu selama 15 menit
- Fasilitator akan memberikan beberapa larangan kepada anak selama berjalannya kegiatan permainan *flash card coloring*, yaitu :
 1. Tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu *flash card*
 2. Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu *flash card*
 3. Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih
 4. Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator
 5. Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu *flash card* yang diberikan
- Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *pointing game*.

Pada permainan ini, setiap anak akan mendapatkan kartu yang berbeda-beda :

- A. Anak pertama akan mendapatkan kartu bis
- B. Anak kedua akan mendapatkan kartu motor
- C. Anak ketiga akan mendapatkan kartu mobil

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

LANGKAH PERMAINAN

HARI KEEMPAT

SESI 1 PERSIAPAN DAN *BONDING*

Tahap I :

Tahap pertama dalam sesi ini adalah tahap persiapan pelaksanaan intervensi dan *ice breaking*

Tujuan :

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mempersiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan serta memperkenalkan beberapa permainan yang akan dimainkan oleh fasilitator dan anak. Selain itu, pada tahapan ini fasilitator juga akan melakukan *bonding* bersama anak.

Alat :

- Meja
- Kursi
- Kartu media *flash card* anggota bagian tubuh
- Kartu media *flash card* warna
- Wadah berwarna
- *speaker*
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Waktu untuk mempersiapkan alat dan bahan diberikan selama 10 Menit

Prosedur :

1. Pelaksana kegiatan menyiapkan meja dan kursi yang saling berhadapan dengan bahan-bahan yang sudah diletakkan diatas meja dengan beberapa bahan dan media *flash card* yang sudah di *design* atau disediakan
2. Dalam tahapan ini fasilitator akan mengajak anak untuk bermain bersama dalam ruangan yang telah ditentukan.
3. Fasilitator melakukan *bonding* bersama anak dengan melakukan *story telling* secara singkat
4. Fasilitator meminta anak untuk duduk di depan fasilitator
5. Fasilitator menghidupkan music atau suara A I U E O
6. Fasilitator meminta anak untuk mengikuti suara tersebut
Fasilitator memperbolehkan anak untuk melihat gambar-gambar yang ada dalam video tersebut
7. Selanjutnya, pelaksana kegiatan akan memberikan instruksi sederhana mengenai tugas yang akan dilakukan oleh para subjek. Pada tahapan ini, pelaksana kegiatan akan meminta subjek untuk melakukan beberapa perilaku yang ditargetkan, yaitu :
 - a. Menyebutkan anggota bagian tubuh
 - b. Mengelompokkan suatu warna ke dalam wadah yang sama

SESI 2 PELAKSANAAN PERMAINAN *BODY PARTS FLASH CARDS*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *body parts flash cards*

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menyebutkan anggota bagian tubuh yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*.

Alat :

- Kartu media *flash card* anggota bagian tubuh
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak yaitu mata, hidung, lidah, bibir, tangan, rambut, kepala, telinga, leher, dan jari
3. Fasilitator melakukan kegiatan demonstrasi kepada anak selama 5 menit
4. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak
5. Fasilitator meminta anak untuk menyebutkan kosakata anggota bagian tubuh yang terdapat dalam kartu *flash card* yang ditunjukkan oleh fasilitator secara acak kepada anak
6. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit
7. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *body parts flash cards*

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

SESI 3 PELAKSANAAN PERMAINAN *SORT GAME*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *sort game*

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan mengelompokkan warna-warna yang terdapat dalam kartu *flash card*.

Alat :

- Kartu media *flash card* warna
- Kancing warna
- Wadah berwarna
- Camera

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan, yaitu kartu-kartu yang berisikan kosakata warna hijau, merah, putih, pink, biru, hitam, coklat, ungu, kuning, oren.
2. Fasilitator menyiapkan wadah berwarna serta beberapa kancing warna
3. Fasilitator melakukan kegiatan demonstrasi kepada anak selama 5 menit
4. Fasilitator memperkenalkan warna-warna yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*
5. Fasilitator menunjukkan salah satu kartu *flash card* secara acak dan meminta anak untuk mencari kancing warna yang sesuai dengan kartu yang telah ditunjukkan oleh fasilitator
6. Setelah anak menemukan warna yang dituju, anak diminta untuk memasukkan kancing tersebut sesuai dengan warna wadah yang sudah disediakan.
7. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit
8. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *sort game*.

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

LANGKAH PERMAINAN

HARI KELIMA

SESI 1 PERSIAPAN DAN *BONDING*

Tahap I :

Tahap pertama dalam sesi ini adalah tahap persiapan pelaksanaan intervensi dan *ice breaking*

Tujuan :

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mempersiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan serta memperkenalkan beberapa permainan yang akan dimainkan oleh fasilitator dan anak. Selain itu, pada tahapan ini fasilitator juga akan melakukan *bonding* bersama anak.

Alat :

- Meja
- Kursi
- Kartu media *flash card* anggota bagian tubuh
- Kartu media *flash card coloring*
- Tali
- Gelas *plastic* tidak transparan
- Dadu
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena
- Spidol warna

Waktu :

Waktu untuk mempersiapkan alat dan bahan diberikan selama 10 Menit

Prosedur :

1. Pelaksana kegiatan menyiapkan meja dan kursi yang saling berhadapan dengan bahan-bahan yang sudah diletakkan diatas meja dengan beberapa bahan dan media *flash card* yang sudah di *design* atau disediakan
2. Dalam tahapan ini fasilitator akan mengajak anak untuk bermain bersama dalam ruangan yang telah ditentukan.
3. Fasilitator melakukan *bonding* bersama anak dengan melakukan *story telling* secara singkat
4. Fasilitator menaruh dadu tersebut di dalam salah satu gelas plastik yang di balik
5. Fasilitator mengacak gelas tersebut dengan menutup mata anak
6. Fasilitator meminta anak untuk menebak sebanyak 3 kali
Jika anak berhasil menebak fasilitator akan memberikan anak satu permen
7. Selanjutnya, pelaksana kegiatan akan memberikan instruksi sederhana mengenai tugas yang akan dilakukan oleh para subjek. Pada tahapan ini, pelaksana kegiatan akan meminta subjek untuk melakukan beberapa perilaku yang ditargetkan, yaitu :
 - a. Memahami larangan yang diberikan
 - b. Menyebutkan anggota bagian tubuh

SESI 2 PELAKSANAAN PERMAINAN *COLORING*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *coloring* dan evaluasi

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menunjuk kartu *flash card* yang berisi kosakata Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan mewarnai kartu *flash card* dengan memahami larangan-larangan yang diberikan oleh fasilitator selama permainan berlangsung.

Alat :

- Kartu media *flash card coloring*
- Camera

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena
- Spidol warna

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *coloring* akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

- Pada permainan ini, anak akan diberikan salah satu media *flash card* dan diminta untuk melakukan kegiatan mewarnai dan diberikan waktu selama 15 menit
- Fasilitator akan memberikan beberapa larangan kepada anak selama berjalannya kegiatan permainan *flash card coloring*, yaitu :
 1. Tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu *flash card*
 2. Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu *flash card*
 3. Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih
 4. Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator
 5. Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu *flash card* yang diberikan
- Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *pointing game*.

Pada permainan ini, setiap anak akan mendapatkan kartu yang berbeda-beda :

- A. Anak pertama akan mendapatkan kartu kereta
- B. Anak kedua akan mendapatkan kartu perahu
- C. Anak ketiga akan mendapatkan mobil kapal

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

SESI 3 PELAKSANAAN PERMAINAN *BODY PARTS FLASH CARDS*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *body parts flash cards* dan melakukan evaluasi

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menyebutkan anggota bagian tubuh yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*.

Alat :

- Kartu media *flash card* anggota bagian tubuh
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* akan dilakukan selama 20 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak yaitu mata, hidung, lidah, bibir, tangan, dahi, bahu, lutut, jari kaki, mulut
3. Fasilitator melakukan kegiatan demonstrasi kepada anak selama 5 menit
4. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak

5. Fasilitator meminta anak untuk menyebutkan kosakata anggota bagian tubuh yang terdapat dalam kartu *flash card* yang ditunjukkan oleh fasilitator secara acak kepada anak
6. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit
7. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *body parts flash cards*

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

LANGKAH PERMAINAN

HARI KEENAM

SESI 1 PERSIAPAN DAN *BONDING*

Tahapan :

1. Tahap pertama dalam sesi ini adalah tahap persiapan pelaksanaan intervensi
2. *Ice breaking*

Tujuan :

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mempersiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan serta memperkenalkan beberapa permainan yang akan dimainkan oleh fasilitator dan anak. Selain itu, pada tahapan ini fasilitator juga akan melakukan *bonding* bersama anak.

Alat :

- Meja
- Kursi
- Kartu media *flash card* warna
- Kartu media *flash card* benda

- Tali
- *speaker*
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Waktu untuk mempersiapkan alat dan bahan diberikan selama 5 Menit

Prosedur :

1. Pelaksana kegiatan menyiapkan meja dan kursi yang saling berhadapan dengan bahan-bahan yang sudah diletakkan diatas meja dengan beberapa bahan dan media *flash card* yang sudah di *design* atau disediakan
2. Dalam tahapan ini fasilitator akan mengajak anak untuk bermain bersama dalam ruangan yang telah ditentukan.
3. Fasilitator melakukan *bonding* bersama anak dengan melakukan *story telling* secara singkat
4. Pelaksanaan ice *breaking* fasilitator meminta anak untuk berdiri
5. Fasilitator menyiapkan audio 5 *little monkey*
6. Fasilitator menirukan tarian 5 *little monkey* bersama anak
7. Dilakukan sebanyak 1 hingga 2 kali
8. Selanjutnya, pelaksana kegiatan akan memberikan instruksi sederhana mengenai tugas yang akan dilakukan oleh para subjek. Pada tahapan ini, pelaksana kegiatan akan meminta subjek untuk melakukan beberapa perilaku yang ditargetkan, yaitu :
 - a. Menunjuk pada kartu *flash card* yang telah disebutkan oleh fasilitator
 - b. Mengelompokkan suatu warna ke dalam wadah yang sama

SESI 2 PELAKSANAAN PERMAINAN *POINTING GAME*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *pointing game* dan melakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan menunjuk kartu *flash card* yang berisi kosakata benda-benda dalam ruang lingkup sekitar anak.

Alat :

- Kartu media *flash card* benda
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* akan dilakukan selama 15 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan
2. Fasilitator memilih sebanyak 10 kartu *flash card* yang akan dikenalkan kepada anak yaitu jam, lampu, meja, sisir, buku, sofa, cermin, sandal, piring, televisi
3. Fasilitator akan melakukan kegiatan demonstrasi terlebih dahulu selama 5 menit
4. Fasilitator mengenalkan kartu-kartu tersebut kepada anak
5. Fasilitator menempelkan 5 kartu *flash card* yang telah dipilih pada tembok ataupun papan tulis
6. Fasilitator meminta anak untuk menunjuk kepada gambar yang telah fasilitator sebutkan.
7. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit.
8. Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *pointing game*..

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.

SESI 3 PELAKSANAAN PERMAINAN *SORT GAME*

Tahap I :

Pelaksanaan intervensi dengan memainkan permainan *sort game* dan melakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung

Tujuan :

Meningkatkan bahasa reseptif melalui kegiatan mengelompokkan warna-warna yang terdapat dalam kartu *flash card*.

Alat :

- Kartu media *flash card* warna
- Kancing warna
- Tali
- *Camera*

Bahan :

- Kertas *instrument* observasi A-B-A
- Pena

Waktu :

Pelaksanaan intervensi *pointing game* akan dilakukan selama 15 menit.

Prosedur :

1. Fasilitator menyiapkan beberapa media *flash card* yang akan digunakan, yaitu kartu-kartu yang berisikan kosakata warna hijau, merah, putih, pink, biru, hitam, coklat, ungu, kuning, oren.
2. Fasilitator menyiapkan tali serta kancing warna
3. Fasilitator melakukan kegiatan demonstrasi kepada anak selama 5 menit
4. Fasilitator memperkenalkan warna-warna yang terdapat dalam gambar kartu *flash card*
5. Fasilitator menunjukkan salah satu kartu *flash card* secara acak dan meminta anak untuk mencari kancing warna yang sesuai dengan kartu yang telah ditunjukkan oleh fasilitator
6. Fasilitator meminta anak memasukkan kancing-kancing tersebut ke dalam tali secara urut sesuai dengan kartu yang ditunjukkan oleh fasilitator
7. Setelah fasilitator merasa anak sudah mengerti dengan demonstrasi yang diberikan, anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan *pointing game* bersama dengan fasilitator selama 10 menit.

Setelah waktu permainan habis, fasilitator meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan bermain *sort game*.

Pada intervensi ini *reinforcement* dapat diberikan dari awal tahap pelaksanaan dimulai. Hal ini dapat berpengaruh kepada motivasi anak untuk mengikuti serangkaian kegiatan yang akan dilakukan. *Reinforcement* dapat berupa pujian positif yang diberikan oleh fasilitator kepada anak ketika anak dapat menunjukkan perilaku yang ditargetkan. Selain itu, fasilitator dapat memberikan *reinforcement* berupa reward seperti memberikan kesempatan anak bermain dengan mainan yang ia sukai atau memberikan anak hadiah-hadiah kecil yang ia sukai. Hal ini juga bertujuan agar ananda termotivasi dan ingin terus terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Kegiatan evaluasi dapat dilakukan bersamaan pada saat kegiatan intervensi dijalankan. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat berbagai perilaku anak sesuai dengan lembar observasi A-B-A yang telah fasilitator siapkan. Pencatatan ini akan terus dilakukan pada setiap sesi pertemuan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar pelaksana kegiatan dapat mengetahui bagaimana kemajuan anak pada setiap pertemuan.



Lampiran 2. Instrumen dan Penilaian Penelitian

Instrumen Pemerolehan Bahasa Reseptif

No	Aspek	Indikator		Variasi Permainan	Item
1	Bahasa Reseptif (3 Tahun)	1	Dapat menunjuk ke gambar yang telah disebutkan oleh fasilitator atau orang lain	Pointing Game	1,2,3,4,5
		2	Dapat mengenali anggota bagian tubuh	Body Parts Flash Cards	6,7,8,9,10
		3	Dapat memahami sebuah larangan yang diberikan	Coloring	11,12,13,14,15
		4	Memiliki kemampuan dalam mengelompokkan suatu objek	Sort Game	16,17,18,19,20
Total Jumlah Item					20 item

Keterangan

TS (1) : Bahwa tidak terlihat adanya perilaku yang dituju

S (2) : Telah menunjukkan adanya perilaku yang dituju namun masih terlihat tidak konsisten dan memerlukan sebuah bantuan

SS (3) : Subjek telah memperlihatkan adanya perilaku yang dituju secara konsisten.

Penilaian

5 = Kurang baik

10 = Sedang

15 = Baik

A. Indikator Menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh fasilitator

1. Jam



2. Lampu



3. Meja



4. Sisir



5. Buku



B. Indikator Mengenal Bagian Tubuh

6. Mata



7. Hidung



8. Lidah



9. Bibir



10. Tangan



C. Indikator Memahami Larangan

11	12	13	14	15
Tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i>	Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i>	Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih	Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator	Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan

D. Indikator: Mengenali Bagian Tubuh

16. Mata



17. Hidung



18. Lidah



19. Bibir



20. Tangan



Skor Kriteria Observasi *Baseline*

Nilai 1 memiliki arti bahwa tidak terlihat adanya perilaku yang dituju, nilai 2 artinya subjek telah menunjukkan adanya perilaku yang dituju namun masih terlihat tidak konsisten dan memerlukan sebuah bantuan, dan nilai 3 merupakan nilai yang diberikan ketika subjek telah memperlihatkan adanya perilaku yang dituju secara konsisten dan tanpa bantuan.

No	Hal yang Diamati	Skoring Pengamatan (Observasi)		
		1	2	3
1	Dapat menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh orang lain	Tidak menunjukkan perilaku yang dituju walaupun sudah diberikan bantuan oleh peneliti	Dapat menunjuk paling sedikit 3 gambar dalam 3 kali percobaan berturut-turut dengan bantuan peneliti	Telah menunjukkan perilaku yang dituju secara konsisten dan tanpa adanya bantuan
2	Dapat mengenali bagian tubuh dengan (menyebutkan maupun menyentuh bagian tubuh yang diminta)	Tidak menunjukkan perilaku yang dituju walaupun sudah diberikan bantuan oleh peneliti	Dapat menyebutkan 3 anggota tubuh dalam 3 kali percobaan berturut-turut dengan bantuan peneliti meskipun belum fasih.	Telah menunjukkan perilaku yang dituju secara konsisten dan tanpa adanya bantuan
3	Memahami larangan yang diberikan	Tidak menunjukkan perilaku yang dituju walaupun sudah diberikan bantuan oleh peneliti	Dapat memahami 3 dari 5 larangan yang diberikan	Telah menunjukkan perilaku yang dituju secara konsisten dan tanpa adanya bantuan
4	Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Tidak menunjukkan perilaku yang dituju walaupun sudah diberikan bantuan oleh peneliti	Dapat mengelompokkan 3 warna dalam 3 kali percobaan berturut-turut dengan bantuan peneliti	Telah menunjukkan perilaku yang dituju secara konsisten dan tanpa adanya bantuan

Tabel Rekapitulasi Penilaian A-B-A

Aspek	Indikator	Fase PreTest Baseline (A1)			Fase Intervensi (B)			Fase PostTest (A2)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Jam									

Dapat menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh orang lain	lampu												
	Meja												
	Sisir												
	Buku												
Jumlah													
Dapat menyebutkan dan mengenali bagian tubuh	Mata												
	Hidung												
	Lidah												
	Bibir												
	Tangan												
Jumlah													
Memahami larangan yang diberikan	tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i>												
	Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i>												
	Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih												
	Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator												
	Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash</i>												

	<i>card</i> yang diberikan									
Jumlah										
Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Hijau									
	Merah									
	Putih									
	Pink									
	Biru									
Jumlah										

Lampiran 3. Hasil Rekapitulasi dan Penilaian A-B-A

Hasil Rekapitulasi A-B-A Subjek 1

Nama : FR										
Umur : 3 Tahun										
Note :										
Sedang menjalankan Terapi Wicara										
Aspek	Indikator	Fase PreTest Baseline (A1)			Fase Intervensi (B)			Fase PostTest (A2)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
Dapat menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh orang lain	Jam	1	1	1	2	2	3	3	3	3
	lampu	1	1	1	2	2	3	3	3	3
	Meja	1	1	1	2	3	3	3	3	3
	Sisir	1	1	1	2	3	3	3	3	3
	Buku	1	2	2	3	3	3	3	3	3
Jumlah		5	6	6	11	13	15	15	15	15
Dapat mengenali bagian tubuh	Mata	1	1	1	2	2	3	3	3	3
	Hidung	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	Lidah	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	Bibir	2	2	2	2	3	3	3	3	3
	Tangan	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah		7	7	8	10	11	12	12	12	12
Memahami larangan yang diberikan	tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i>	1	1	1	1	1	2	2	2	2

	Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i>	1	1	1	1	1	2	2	2	2
	Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator	1	1	1	2	2	2	2	2	3
	Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan	1	1	1	2	2	2	2	2	3
Jumlah		5	5	5	8	8	10	10	10	11
Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Hijau	1	1	1	1	2	2	2	2	2
	Merah	1	1	1	1	2	2	2	2	2
	Putih	1	1	1	1	2	2	2	2	2
	Pink	1	1	1	1	2	2	2	2	2
	Biru	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Jumlah		5	5	5	5	10	10	10	10	10

Hasil Rekapitulasi A-B-A Subjek 2

Nama : D

Umur : 3 Tahun

Note :

Belum pernah menjalankan Terapi Wicara

Aspek	Indikator	Fase PreTest Baseline (A1)			Fase Intervensi (B)			Fase PostTest (A2)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
Dapat menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh orang lain	Jam	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	lampu	1	1	1	1	2	3	3	3	3
	Meja	1	1	2	2	2	3	3	3	3
	Sisir	1	1	1	1	2	3	3	3	3
	Buku	1	1	1	1	2	2	2	2	3
Jumlah		5	5	7	7	10	13	13	13	14
Dapat mengenali bagian tubuh	Mata	1	1	2	2	2	3	3	3	3
	Hidung	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Lidah	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	Bibir	1	1	2	2	2	2	2	2	3
	Tangan	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Jumlah		5	5	7	9	9	10	10	10	11
Memahami larangan yang diberikan	tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih	1	1	1	2	3	3	3	3	3
	Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator	1	1	1	1	1	2	2	2	3
	Tidak diperbolehkan untuk melipat,	1	1	1	2	3	3	3	3	3

	menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan									
Jumlah		5	5	5	7	9	10	10	10	11
Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Hijau	1	1	2	2	2	3	3	3	3
	Merah	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	Putih	1	1	2	2	2	3	3	3	3
	Pink	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	Biru	1	1	2	2	2	3	3	3	3
Jumlah		5	5	10	10	10	13	13	13	13

Hasil Rekapitulasi A-B-A Subjek 3

Nama : FM										
Umur : 3 Tahun										
Note :										
Sedang menjalankan Terapi Wicara										
Aspek	Indikator	Fase PreTest Baseline (A1)			Fase Intervensi (B)			Fase PostTest (A2)		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
Dapat menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh orang lain	Jam	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	lampu	1	1	2	2	2	3	3	3	3
	Meja	2	2	2	2	2	3	3	3	3
	Sisir	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	Buku	1	2	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah		6	7	9	10	11	13	13	13	13
Dapat mengenali bagian tubuh	Mata	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Hidung	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	Lidah	1	1	1	1	2	2	2	2	3
	Bibir	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Tangan	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Jumlah		9	9	9	11	12	12	12	12	13
Memahami larangan yang diberikan	tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i>	1	1	1	1	1	2	2	2	2

	Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih	1	1	1	2	3	3	3	3	3
	Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator	1	1	1	1	1	2	1	1	2
	Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan	1	1	1	2	3	3	3	3	3
Jumlah		5	5	5	7	9	11	10	10	11
Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Hijau	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Merah	1	1	2	2	3	3	3	3	3
	Putih	2	2	2	2	3	3	3	3	3
	Pink	1	1	1	2	3	3	3	3	3
	Biru	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah		9	9	10	11	15	15	15	15	15

Hasil Narasi Observasi A-B-A

ASPEK 1				
Aspek	Target	A1	B	A2
Dapat menunjuk ke gambar yang	Dapat menunjuk ke gambar jam,	HASIL SUBJEK 1 (FR)		

disebutkan oleh orang lain	lampu, meja, sisir, buku	Pre-Test 1 Hasil pre-test menunjukkan bahwa, subjek belum mampu untuk menunjuk pada seluruh gambar yang di targetkan	Treatment 1 Dalam <i>treatment</i> pertama, subjek menunjukkan adanya peningkatan pada aspek menunjuk. Subjek telah dapat menunjuk pada objek jam, lampu, meja, sisir dengan adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek telah secara konsisten dapat menunjuk pada gambar objek buku.	Post-Test 1 Menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dalam aspek menunjuk dan dapat menunjuk secara benar pada seluruh target yang dituju.
		Pre-Test 2 subjek telah mampu menunjuk pada gambar objek buku dengan adanya bantuan dari peneliti.	Treatment 2 Dalam <i>treatment</i> kedua, subjek telah dapat menunjuk pada objek jam dan lampu dengan adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek telah secara konsisten dapat menunjuk pada gambar objek meja, sisir, dan buku	Post-Test 2 Menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dalam aspek menunjuk dan dapat menunjuk secara benar pada seluruh target yang dituju.

		<i>Pre-Test 3</i> Subjek telah mampu menunjuk pada gambar objek buku dengan adanya bantuan dari peneliti	<i>Treatment 3</i> Menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dalam aspek menunjuk dan dapat menunjuk secara benar pada seluruh target yang dituju.	<i>Post-Test 3</i> Menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dalam aspek menunjuk dan dapat menunjuk secara benar pada seluruh target yang dituju.
Dapat menunjuk ke gambar yang disebutkan oleh orang lain	Dapat menunjuk ke gambar jam, lampu, meja, sisir, buku	HASIL SUBJEK 2 (D)		
		<i>Pre-Test 1</i> Subjek masih belum mampu untuk menunjuk pada seluruh gambar yang ditargetkan	<i>Treatment 1</i> Dalam 3 kali percobaan, subjek dapat menunjuk gambar objek meja dan sisir dalam kartu <i>flash card</i> dengan bantuan dari peneliti	<i>Post-Test 1</i> Subjek masih memerlukan bantuan dalam menunjuk pada gambar objek jam dan buku. Namun, subjek sudah dapat menunjuk pada gambar objek lampu, meja, sisir secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti.
		<i>Pre-Test 2</i> Subjek masih belum mampu untuk menunjuk	<i>Treatment 2</i> Menunjukkan adanya peningkatan	<i>Post-Test 2</i> Subjek masih memerlukan bantuan dalam

		pada seluruh gambar yang di targetkan	dalam aspek menunjuk. Subjek telah dapat menunjuk pada seluruh target indikator dengan adanya bantuan dari peneliti	menunjuk pada gambar objek jam dan buku. Namun, subjek sudah dapat menunjuk pada gambar objek lampu, meja, sisir secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti.
		<i>Pre-Test 3</i> Dalam 3 kali percobaan, subjek dapat menunjuk gambar objek jam dan meja dengan sedikit bantuan dari peneliti	<i>Treatment 3</i> Subjek masih memerlukan bantuan dalam menunjuk pada gambar objek jam dan buku. Namun, subjek sudah dapat menunjuk pada gambar objek lampu, meja, sisir secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti.	<i>Post-Test 3</i> Dalam pengukuran <i>post-test</i> terakhir, subjek menunjukkan adanya peningkatan dengan dapat menunjuk pada objek lampu, meja, sisir, dan buku secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan dalam menunjuk gambar objek jam yang tertera pada kartu <i>flash card</i> .
Dapat menunjuk ke gambar yang	Dapat menunjuk ke gambar jam,	SUBJEK 3 (FM)		

disebutkan oleh orang lain	lampu, meja, sisir, buku	Pre-Test 1 Subjek sudah dapat menunjuk pada gambar objek meja dengan adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih belum mampu untuk menunjuk indikator lainnya.	Treatment 1 Subjek menunjukkan adanya peningkatan dimana subjek telah mampu untuk menunjuk seluruh target indikator walaupun masih memerlukan beberapa kali bantuan dari peneliti.	Post-Test 1 Subjek telah mampu menunjuk pada gambar objek lampu, meja, dan buku secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan pada gambar objek jam dan sisir.
		Pre-Test 2 Masih belum mampu untuk menunjuk pada objek jam, lampu, dan sisir. Namun, subjek juga menunjukkan adanya peningkatan, yaitu dapat menunjuk pada gambar objek meja dan buku dengan adanya bantuan dari peneliti.	Treatment 2 Mengalami peningkatan sebanyak 1 skor, dimana subjek telah dapat menunjuk kepada indikator objek buku secara konsisten dan benar dengan percobaan sebanyak 3 kali.	Post-Test 2 Subjek telah mampu menunjuk pada gambar objek lampu, meja, dan buku secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan pada gambar objek jam dan sisir.
		Pre-Test 3 Telah mampu menunjukkan perilaku menunjuk pada	Treatment 3 Kembali mengalami peningkatan, yaitu subjek	Post-Test 3 Subjek telah mampu menunjuk pada gambar objek

		objek jam, lampu, meja, dan buku dengan adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih belum dapat menunjuk pada gambar objek sisir secara benar.	telah mampu menunjuk pada gambar objek lampu, meja, dan buku secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan pada gambar objek jam dan sisir.	lampu, meja, dan buku secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan pada gambar objek jam dan sisir.
ASPEK 2				
ASPEK	TARGET	A1	B	A2
Dapat menyebutkan dan mengenali bagian tubuh	Dapat menyebutkan dan mengenali beberapa bagian tubuh yaitu, mata; hidung; lidah; bibir; dan tangan.	SUBJEK 1 (FR)		
		<i>Pre-Test 1</i>	<i>Treatment 1</i>	<i>Post-Test 1</i>
		Sudah dapat mengenali 2 bagian tubuh, yaitu bibir dan tangan dengan sedikit bantuan dari peneliti. Subjek hanya menyebut “bir” untuk bagian “bibir” dan “angan” untuk bagian tubuh tangan.	Sudah dapat menyebutkan seluruh bagian tubuh yang ditargetkan dengan adanya bantuan dari peneliti.	Subjek dapat menyebutkan 2 bagian tubuh secara benar, yaitu pada bagian tubuh mata dan bibir. Namun, subjek masih memerlukan bantuan pada bagian tubuh hidung, lidah, dan tangan. .
		<i>Pre-Test 2</i>	<i>Treatment 2</i>	<i>Post-Test 2</i>
		Sudah dapat mengenali 2 bagian tubuh,	Subjek sudah dapat menyebutkan	Subjek dapat menyebutkan 2 bagian tubuh

		yaitu bibir dan tangan dengan sedikit bantuan dari peneliti. Subjek hanya menyebut “bir” untuk bagian “bibir” dan “a-ngan” untuk bagian tubuh tangan.	“lidah” secara konsisten dan benar tanpa adanya bantuan dari peneliti.	secara benar, yaitu pada bagian tubuh mata dan bibir. Namun, subjek masih memerlukan bantuan pada bagian tubuh hidung, lidah, dan tangan. .
		Pre-Test 3 Meningkat sebanyak 1 skor nilai, dimana subjek Sudah dapat mengenali 3 bagian tubuh, yaitu lidah, bibir, dan tangan dengan sedikit bantuan dari peneliti. Subjek hanya menyebut “bir” untuk bagian “bibir” dan “dah” untuk bagian lidah. Namun, subjek sudah bisa menyebutkan bagian tubuh tangan secara benar walaupun membutuhkan sedikit bantuan.	Treatment 3 Subjek dapat menyebutkan 2 bagian tubuh secara benar, yaitu pada bagian tubuh mata dan bibir. Namun, pada bagian tubuh lidah, subjek kembali mengalami kesulitan sehingga memerlukan adanya sedikit bantuan dari peneliti.	Post-Test 3 Subjek dapat menyebutkan 2 bagian tubuh secara benar, yaitu pada bagian tubuh mata dan bibir. Namun, subjek masih memerlukan bantuan pada bagian tubuh hidung, lidah, dan tangan. .
		SUBJEK 2 (D)		

		<i>Pre-Test 1</i> Hasil pengukuran nilai pada <i>pre-test / baseline</i> hari pertama menunjukkan bahwa, subjek masih belum mampu untuk mengenali seluruh bagian tubuh yang ditargetkan.	<i>Treatment 1</i> Subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh mata, lidah, bibir dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti.	<i>Post-Test 1</i> Subjek dapat menyebutkan bagian tubuh “mata” secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan dalam mengenali dan menyebutkan nama-nama bagian tubuh lidah, bibir, dan tangan.
		<i>Pre-Test 2</i> Hasil <i>pre-test</i> kedua masih menunjukkan hasil yang sama, yaitu subjek masih belum dapat untuk mengenali seluruh bagian tubuh yang ditargetkan.	<i>Treatment 2</i> Subjek telah dapat mengenal dan menyebutkan bagian tubuh mata, lidah, bibir dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti. Namun, dalam penyebutannya subjek masih hanya dapat menyebutkan kata terakhir dari setiap indikator.	<i>Post-Test 2</i> Subjek dapat menyebutkan bagian tubuh “mata” secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan dalam mengenali dan menyebutkan nama-nama bagian tubuh lidah, bibir, dan tangan.
		<i>Pre-Test 3</i>	<i>Treatment 3</i>	<i>Post-Test 3</i>

		Subjek telah dapat menyebutkan bagian mata dan bibir secara konsisten dengan adanya bantuan dari peneliti.	Subjek dapat menyebutkan bagian tubuh “mata” secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, subjek masih memerlukan bantuan dalam mengenali dan menyebutkan nama-nama bagian tubuh lidah, bibir, dan tangan.	Adanya peningkatan dalam pertemuan terakhir fase <i>follow-up</i> dimana subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir dengan benar tanpa adanya bantuan dari peneliti. Namun, pada bagian tubuh lidah dan tangan, subjek masih memerlukan sedikit bantuan. Dalam menyebutkan bagian tubuh lidah dan tangan, subjek hanya dapat menyebutkan kosakata terakhirnya saja.
		Subjek 3 (FM)		
		Pre-Test 1 Subjek telah mampu untuk menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir	Treatment 1 Subjek menunjukkan peningkatan dalam aspek mengenali	Post-Test 1 Subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir

		secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti.	bagian tubuh. Subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek juga telah dapat menyebutkan bagian tubuh hidung dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti. Dalam pertemuan ini, subjek masih menunjukkan hambatan dalam menyebutkan maupun mengenali bagian tubuh lidah.	secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek juga telah dapat menyebutkan bagian tubuh hidung, lidah dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti.
		Pre-Test 2 Subjek telah mampu untuk menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti.	Treatment 2 Subjek kembali menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek mengenali bagian tubuh. Subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh	Post-Test 2 Subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek juga

			mata dan bibir secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek juga telah dapat menyebutkan bagian tubuh hidung, lidah dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti.	telah dapat menyebutkan bagian tubuh hidung, lidah dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti.
		<i>Pre-Test 3</i> Subjek telah mampu untuk menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti.	<i>Treatment 3</i> Subjek telah dapat menyebutkan bagian tubuh mata dan bibir secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek juga telah dapat menyebutkan bagian tubuh hidung, lidah dan tangan dengan adanya bantuan dari peneliti.	<i>Post-Test 3</i> Subjek kembali menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek mengenali bagian tubuh dengan dapat menyebutkan bagian tubuh mata, lidah, dan bibir secara benar dan konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek juga telah dapat menyebutkan bagian tubuh hidung dan tangan dengan

				adanya bantuan dari peneliti.
ASPEK 3				
ASPEK	TARGET	A1	B	A2
Memahami larangan yang diberikan	Memahami seluruh larangan yang diberikan, seperti : - Tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna selain yang tertera pada kartu <i>flash card</i> - Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i> - Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang dipilih - Tidak diperbolehkan menggunakan alat yang tidak	SUBJEK 1 (FR)		
		Pre-Test 1	Treatment 1	Post-Test 1
		Belum mampu untuk memahami seluruh larangan yang diberikan	Terdapat peningkatan dimana subjek dapat memahami larangan untuk tidak mengganti gambar, tidak melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> dan larangan untuk tidak menggunakan alat dan bahan lain yang bukan dipersiapkan oleh peneliti dengan adanya bantuan dari peneliti.	Subjek telah mampu untuk memahami seluruh indikator larangan dengan adanya bantuan dari peneliti.
		Pre-Test 2	Treatment 2	Post-Test 2
		Belum mampu untuk memahami seluruh	Terdapat peningkatan dimana subjek dapat memahami larangan untuk	Subjek telah mampu untuk memahami seluruh indikator larangan dengan

	disediakan dari peneliti - Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan	larangan yang diberikan	tidak mengganti gambar, tidak melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> dan larangan untuk tidak menggunakan alat dan bahan lain yang bukan dipersiapkan oleh peneliti dengan adanya bantuan dari peneliti.	adanya bantuan dari peneliti.
		<i>Pre-Test 3</i> Belum mampu untuk memahami seluruh larangan yang diberikan	<i>Treatment 3</i> Kembali mengalami kenaikan skor dimana subjek telah mampu untuk memahami seluruh indikator larangan dengan adanya bantuan dari peneliti.	<i>Post-Test 1</i> Kembali mengalami kenaikan skor dimana subjek telah mampu untuk memahami 3 indikator larangan dengan adanya bantuan dari peneliti, yaitu larangan untuk tidak menggunakan warna lain selain warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i>, larangan untuk tidak mencoret bagian yang tidak berwarna,

				dan larangan untuk tidak mengganti gambar. Selain itu, subjek telah dapat memahami 2 indikator larangan secara konsisten dan tanpa adanya bantuan.
Memahami larangan yang diberikan	Memahami seluruh larangan yang diberikan, seperti : - Tidak diperbolehkan menggunakan warna lain selain warna-warna selain yang tertera pada kartu <i>flash card</i> - Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i> - Tidak diperbolehkan mengganti	Subjek 2 (D)		
		<i>Pre-Test 1</i> Belum mampu untuk memahami seluruh larangan yang diberikan	<i>Treatment 1</i> Subjek telah mampu memahami larangan untuk tidak mengganti gambar dan tidak untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan. Namun, peneliti harus memberikan suatu bahasa tubuh agar subjek dapat memahami larangan yang diberikan oleh peneliti.	<i>Post-Test 1</i> Subjek telah dapat memahami larangan untuk tidak menggunakan alat yang bukan persediaan dari fasilitator walaupun beberapa kali subjek masih menggunakan alat-alat lainnya. Selain itu, subjek juga masih konsisten dalam memahami larangan untuk tidak mengganti gambar dan tidak melipat, menggunting,

	gambar yang dipilih - Tidak diperbolehkan menggunakan alat yang tidak disediakan dari peneliti - Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan			maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan
		<i>Pre-Test 2</i>	<i>Treatment 2</i>	<i>Post-Test 2</i>
		Belum mampu untuk memahami seluruh larangan yang diberikan	Subjek telah mampu memahami larangan untuk tidak mengganti gambar dan tidak untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan secara konsisten tanpa adanya bantuan dari peneliti	Subjek telah dapat memahami larangan untuk tidak menggunakan alat yang bukan persediaan dari fasilitator walaupun beberapa kali subjek masih menggunakan alat-alat lainnya. Selain itu, subjek juga masih konsisten dalam memahami larangan untuk tidak mengganti gambar dan tidak melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan
		<i>Pre-Test 3</i>	<i>Treatment 3</i>	<i>Post-Test 3</i>
		Belum mampu untuk memahami seluruh	Dalam pertemuan treatment 3, terdapat peningkatan	Terdapat peningkatan dimana subjek telah dapat memahami 3

		larangan yang diberikan	dalam aspek memahami larangan. Subjek telah dapat memahami larangan untuk tidak menggunakan alat yang bukan persediaan dari fasilitator walaupun beberapa kali subjek masih menggunakan alat-alat lainnya. Selain itu, subjek juga masih konsisten dalam memahami larangan untuk tidak mengganti gambar dan tidak melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan	larangan secara konsisten, yaitu : 1) larangan untuk tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih, 2) larangan Tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator, dan 3) larangan tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan
Memahami larangan yang diberikan	Memahami seluruh larangan yang diberikan, seperti :	Subjek 3 (FM)		
	- Tidak diperbolehkan menggunakan warna	Pre-Test 1 Belum mampu untuk memahami seluruh	Treatment 1 Pada fase <i>treatment</i> 1, subjek mengalami kenaikan skor	Post-Test 1 Mengalami penurunan skor dimana subjek kembali menggunakan

	lain selain warna-warna selain yang tertera pada kartu <i>flash card</i> - Tidak diperbolehkan untuk mencoret bagian yang tidak berwarna pada kartu <i>flash card</i> - Tidak diperbolehkan mengganti gambar yang dipilih - Tidak diperbolehkan menggunakan alat yang tidak disediakan dari peneliti - Tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan	larangan yang diberikan	yang ditandai dengan subjek telah dapat memahami 2 larangan yang diberikan walaupun masih membutuhkan sedikit bantuan dari peneliti. - Subjek telah mampu memahami larangan untuk tidak mengganti gambar yang telah dipilih - Subjek telah mampu memahami larangan untuk tidak melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan.	alat dan bahan yang tidak dipersiapkan oleh peneliti walaupun sudah diberikan sebuah larangan sebanyak 3 kali.
		Pre-Test 2 Belum mampu untuk memahami seluruh larangan yang diberikan	Treatment 2 mengalami kenaikan skor dimana subjek telah mampu untuk memahami 2 larangan secara konsisten, yaitu :	Post-Test 2 Subjek masih tetap menggunakan alat dan bahan yang tidak dipersiapkan oleh peneliti walaupun sudah diberikan

			- Memahami larangan tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih walaupun telah diletakkan <i>flash card</i> lain dihadapan subjek - Memahami larangan untuk tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan	sebuah larangan sebanyak 3 kali.
		Pre-Test 3 Belum mampu untuk memahami seluruh larangan yang diberikan	Treatment 3 Kembali mengalami kenaikan skor dimana subjek telah mampu untuk memahami beberapa larangan, yaitu : - Memahami larangan tidak diperbolehkan menggunakan	Post-Test 3 Kembali mengalami kenaikan skor dimana subjek telah mampu untuk memahami beberapa larangan, yaitu : - Memahami larangan tidak diperbolehkan menggunakan

			n warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i> dengan adanya bantuan dari peneliti - Memahami larangan tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih walaupun telah diletakkan <i>flash card</i> lain dihadapan subjek secara konsisten - Memahami larangan tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator dengan adanya bantuan non-verbal - Memahami larangan untuk tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun	n warna lain selain warna-warna yang tertera pada kartu <i>flash card</i> dengan adanya bantuan dari peneliti - Memahami larangan tidak diperbolehkan mengganti gambar yang telah dipilih walaupun telah diletakkan <i>flash card</i> lain dihadapan subjek secara konsisten - Memahami larangan tidak boleh menggunakan alat yang tidak disediakan oleh fasilitator dengan adanya bantuan non-verbal - Memahami larangan untuk tidak diperbolehkan untuk melipat, menggunting, maupun
--	--	--	---	---

			menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan secara konsisten	menyobek kartu <i>flash card</i> yang diberikan secara konsisten
Aspek 4				
Apek	Target	A1	B	A2
Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Mampu untuk mengelompokkan warna hijau, merah, putih, pink, dan biru	Subjek 1 (FR)		
		Pre-Test 1 Subjek terlihat belum mampu untuk mengelompokkan objek sesuai warna-warna yang ditargetkan pada kelima indikator.	Treatment 1 Subjek belum mampu untuk mengelompokkan objek sesuai warna-warna yang ditargetkan pada kelima indikator.	Post-test 1 subjek telah mampu mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan diberikan bantuan dari peneliti
		Pre-Test 2 Subjek belum mampu untuk mengelompokkan objek sesuai warna-warna yang ditargetkan pada kelima indikator.	Treatment 2 Terdapat kenaikan skor dimana subjek telah mampu mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan diberikan bantuan dari peneliti	Post-test 2 subjek menunjukkan adanya kemampuan dalam mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan diberikan bantuan dari peneliti
		Pre-Test 3	Treatment 3	Post test 3

		Subjek belum mampu untuk mengelompokkan objek sesuai warna-warna yang ditargetkan pada kelima indikator.	Subjek telah mampu mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan diberikan bantuan dari peneliti	Subjek telah mampu mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan diberikan bantuan dari peneliti
Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Mampu untuk mengelompokkan warna hijau, merah, putih, pink, dan biru	Subjek 2 (D)		
		Pre-Test 1 Subjek belum mampu untuk mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan	Treatment 1 Terdapat peningkatan dimana subjek telah mampu untuk mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan adanya bantuan dari peneliti.	Post-test 1 Pada fase post-test 1, subjek mengalami penurunan skor dimana subjek kembali memerlukan bantuan dari peneliti untuk mengelompokkan objek berwarna putih.
		Pre-Test 2 Subjek belum mampu untuk mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan.	Treatment 2 Subjek telah mampu untuk mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan sedikit bantuan dari peneliti. Subjek masih terlihat kebingungan dalam	Post-test 2 Fase post-test 2 menunjukkan adanya peningkatan kembali pada aspek mengelompokkan suatu objek. Pada fase ini, subjek kembali menunjukkan bahwa dirinya

			mengelompokkan objek berwarna merah dan <i>pink</i>. Selain itu, subjek terkadang masih mengelompokkan objek berwarna putih secara <i>random</i>.	telah mampu untuk mengelompokkan objek berwarna hijau, putih, dan biru secara tepat tanpa adanya bantuan yang diberikan. Namun, subjek masih tetap terlihat kebingungan dalam mengelompokkan objek berwarna merah dan <i>pink</i>.
		Pre-Test 3 Terdapat peningkatan dimana subjek telah mampu untuk mengelompokkan seluruh indikator yang ditargetkan dengan adanya bantuan dari peneliti.	Treatment 3 Subjek menunjukkan adanya peningkatan dimana subjek telah mampu untuk mengelompokkan objek berwarna hijau, putih, dan biru secara tepat tanpa adanya bantuan yang diberikan. Namun, subjek masih tetap terlihat kebingungan dalam mengelompokkan	Post-test 3 Subjek telah mampu untuk mengelompokkan objek berwarna hijau, putih, dan biru secara tepat tanpa adanya bantuan yang diberikan. Namun, subjek masih tetap terlihat kebingungan dalam mengelompokkan objek berwarna merah dan <i>pink</i>.

			an objek berwarna merah dan <i>pink</i> .	
Memiliki kemampuan untuk mengelompokkan objek	Mampu untuk mengelompokkan warna hijau, merah, putih, pink, dan biru	Subjek 3 (FM)		
		<i>Pre-Test 1</i> Subjek telah mampu mengelompokkan objek berwarna hijau secara mandiri. Namun, subjek masih memerlukan sebuah bantuan untuk mengelompokkan objek berwarna putih dan biru.	<i>Treatment 1</i> Menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek mengelompokkan objek, yaitu mampu untuk mengelompokkan objek berwarna merah, putih, <i>pink</i> , dan biru dengan adanya sedikit bantuan dari peneliti. Dalam <i>treatment 1</i> , subjek terlihat masih kebingungan untuk membedakan objek berwarna merah dan <i>pink</i> . Selain itu, subjek tetap dapat mengelompokkan objek berwarna hijau secara konsisten tanpa meminta bantuan.	<i>Post-test 1</i> Subjek telah mampu mengelompokkan seluruh objek yang ditargetkan secara benar dan konsisten tanpa meminta bantuan dari peneliti.

		<i>Pre-Test 2</i> Subjek telah mampu mengelompokkan objek berwarna hijau secara mandiri. Namun, subjek masih memerlukan sebuah bantuan untuk mengelompokkan objek berwarna putih dan biru.	<i>Treatment 2</i> Terdapat sebuah peningkatan yang sangat <i>significant</i> dimana subjek telah mampu mengelompokkan seluruh objek yang ditargetkan secara benar dan konsisten tanpa meminta bantuan dari peneliti.	<i>Post-test 2</i> Subjek telah mampu mengelompokkan seluruh objek yang ditargetkan secara benar dan konsisten tanpa meminta bantuan dari peneliti.
		<i>Pre-Test 3</i> Subjek telah mampu untuk mengelompokkan objek berwarna merah, putih, dan biru dengan adanya bantuan dari peneliti. Selain itu, subjek tetap konsisten dengan dapat mengelompokkan seluruh objek berwarna hijau secara mandiri.	<i>Treatment 3</i> Subjek telah mampu mengelompokkan seluruh objek yang ditargetkan secara benar dan konsisten tanpa meminta bantuan dari peneliti.	<i>Post-test 3</i> Subjek telah mampu mengelompokkan seluruh objek yang ditargetkan secara benar dan konsisten tanpa meminta bantuan dari peneliti.

Lampiran 4. Hasil Uji Plagiasi



LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. 0341-464318

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/289/Lab-Psi/UMM/IV/2023

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim Divisi Psikometri Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Levi Ardine Putri Arif
NIM : 201910230311228
Dosen Pembimbing : 1) Dr. Iswinarti, M.Si
2)

Yang bersangkutan telah melakukan :

1. Verifikasi Analisa Data.

Hasil: Lulus /~~Perbaikan~~

2. Cek Plagiasi

Hasil: Lulus/Perbaikan

Dengan keterangan sebagai berikut:

No	Judul Skripsi	Batas Maksimal	Hasil
1	Efektivitas Penerapan Media Flash Card terhadap Pemerolehan Bahasa Reseptif pada Anak Speech Delay	25%	2%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Malang, 4 April 2023

Petugas Cek

Navy Tri Indah Sari, M.Si