

# Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme

*by* Muhamad Safiuddin Saranani

---

**Submission date:** 27-Sep-2022 09:27PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1911014813

**File name:** 39\_Safiuddin\_5827-5839.pdf (312.38K)

**Word count:** 6422

**Character count:** 35206



## Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme

Muhamad Safiuddin Saranani✉

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Halu Oleo, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.2280](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2280)

### Abstrak

Salah satu kendala bagi anak autisme adalah kemampuan berkomunikasi, menyebabkan pengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. Penelitian bertujuan untuk menguji efektivitas sebuah model pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak autisme. Jenis penelitian menggunakan pendekatan Pengembangan (R&D). Analisis data menggunakan tehnik Borg and Gall melalui tahapan pengujian akurasi dan validasi model oleh para pakar dan pengguna yang disempurnakan implementasinya melalui uji efektivitas. Temuan penelitian menunjukkan: tahap pertama revisi model dari hasil validasi dan evaluasi pakar, tahap kedua dilaksanakan ujicoba model berdasarkan analisis kelayakan materi oleh guru pengguna sesuai kebutuhan siswa, dan tahap ketiga uji efektivitas bahan pembelajaran berdasarkan perbandingan hasil evaluasi sebelum dan sesudah diberikan materi yang dibuktikan melalui uji-t dimana hasil untuk nilai p (t hitung) sama dengan -12.029 dengan signifikansi 0,000. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pengembangan model berbasis multimedia sangat efektif membantu perkembangan bahasa anak autisme.

**Kata Kunci :** *anak autisme; pengembangan bahasa; multimedia; efektivitas model*

### Abstrack

One of the obstacles for autism children is the ability to communicate, impact on daily life. This study aims to test the effectiveness of learning model based on multimedia in improving the language skills of autism children. The type of study uses a Development Approach (R&D). The data analysis uses Borg and Gall technique through the stages of accuracy testing and model validation by experts and users where the implementation has been refined through the effectiveness testing. The findings of study shows: the first stage was revising the model from the results of validation and expert evaluation, the second stage was model testing based on material feasibility analysis by the user teacher according to the student needs, and the third stage was testing the effectiveness of learning materials based on the comparison of evaluation results before and after given the material that proven by t-test where the result for p value (t count) equal to -12.029 with a significance of 0.000. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of model based on multimedia is very effective in helping the language development of autism children.

**Keywords:** *the children of autism; language development; multimedia; the effectiveness of model*

Copyright (c) 2022 Muhamad Safiuddin Saranani

✉Corresponding author : Muhamad Safiuddin Saranani

Email Address : risky.sarjan87@gmail.com

Received 19 May 2022, Accepted 15 August 2022, Published 16 September 2022

## Pendahuluan

Laporan dari Pusat Pengendalian Penyakit menunjukkan bahwa autisme mempengaruhi satu banding 88 kelahiran yang merupakan perkembangan cacat mental yang paling cepat berkembang (Spencer et al., 2014). Menurut data UNESCO (Mudjito, Harizal, Widyaning Endang, 2014) menjelaskan bahwa jumlah anak penyandang Autisme di dunia sekitar 35 juta anak, dengan perbandingan 6/1000 anak pada tahun 2011, dimana kondisi di USA ada 11/1000 anak. Selanjutnya diperkirakan 1 dari 100 orang mengidap autisme (Thompson Jenny, 2014)

Indonesia sendiri yang berpenduduk lebih dari 200 juta jiwa, hingga saat ini mengalami perkembangan penderita yang begitu pesat, diperkirakan terdapat 475.000 anak dengan gejala gangguan spectrum autisme yang perlu di tangani dengan lebih serius dari hasil riset yang dilansir harian Kompas (Sulistyo Wardani, 2009).

Menurut Jason C. Travers, Kyle Higgins, Tom Pierce, Randall Boone, Susan Miller and Richard Tandy, 2011 (Travers et al., 2011) autisme merupakan makhluk sosial yang gemar akan kesendirian, dimana dalam aktifitas kesehariannya membutuhkan interaksi komunikasi dengan orang sekitarnya. Komunikasi merupakan proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain (Sarnoto, 2022). Bagi anak, Komunikasi di bangun melalui stimulasi yang diterapkan oleh orang tua, guru dan lingkungan (Syamsiyah & Hardiyana, 2021). Menurut Gerald C.D. J.M Neale & Ann M Kring (Davidson Gerald C, Neale J M, 2014). Hambatan terbesar pada anak autisme adalah kemampuan didalam berkomunikasi dua arah, dimana bahasa adalah faktor pendukung dalam berkomunikasi. Selanjutnya, kekurangan bahasa tersebut mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial yang menyimpang pada anak autisme (Douglas, 2007)

Realitas lapangan pada kondisi pra penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman pendidik dalam memberikan intervensi positif terhadap anak autisme sehingga dalam proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi belum maksimal. Realitas yang ditimbulkan pada proses penerapan kurikulum pengajaran yang monoton (kurang kreatif) dan penggunaan media yang kurang inovatif. Dalam arti lain, bahwa belum adanya media interaktif yang mampu mengintegrasikan proses pembelajaran bahasa melalui buku ajar dengan multimedia berupa animasi sehingga menimbulkan pemahaman yang terputus dalam memahami satu objek. Hal ini menimbulkan masalah yang signifikan pada pengembangan bahasa anak autisme pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya bahwa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak autisme (Goh & Bambara, 2013). Sejalan dengan itu, peranan multimedia menjadi semakin penting masa kini dalam mengatasi gangguan pada aspek bahasa anak autisme (Pennington, 2009), karena media dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem yang ada menjadi berdaya guna dan tepat guna (Garzotto & Bordogna, 2010). Selanjutnya, media juga dapat membantu menunjukkan apa yang disampaikan secara konkret (Khotimah et al., 2021). Vaughan menjelaskan bahwa multimedia merupakan hasil gabungan teks, seni, suara, animasi, dan vidio yang disampaikan kepada anda dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Melalui kombinasi media-media ini, pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Tay, 2011).

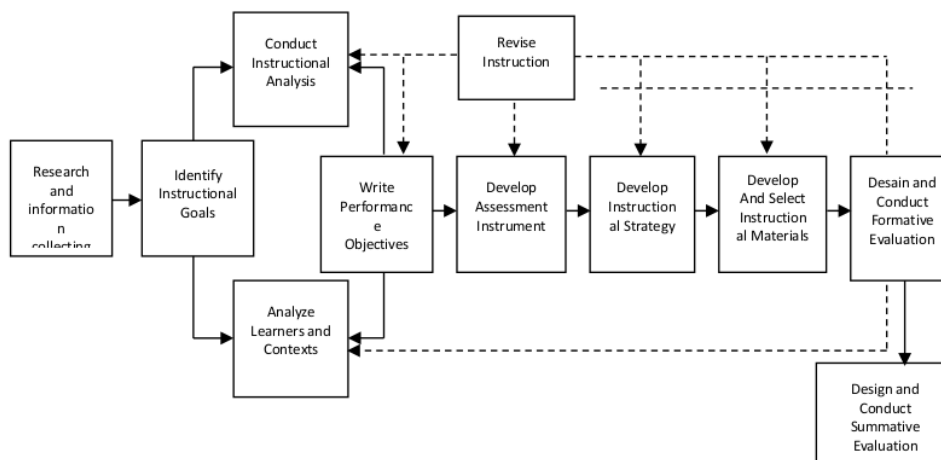
Pengembangan bahan pembelajaran berbasis media telah dilaksanakan oleh Sathiyaprakash Ramdos, Rusell Lang, Austin Mulloy, Jessica Franco, Mark O'Reilly Robert Didden, Giulio Lancioni tentang Use of Computer-Based Interventions to Teach Communication Skills to Children with Autism Spectrum Disorders: A Systematic (Ramdoss et al., 2011), dasar penelitian ini adalah penggunaan intervensi berbasis komputer (CBI) untuk mengajarkan komunikasi pada anak-anak yang mengalami gangguan spectrum autism (ASD). Ulasannya mengevaluasi hasil intervensi, menilai kepastian bukti, menjelaskan perangkat lunak dan persyaratan system untuk setiap studi yang disertakan. Hasil menunjukkan bahwa proses pembelajaran CBI menekankan pada pembelajaran individual

pada anak autisme, dimana proses pembelajaran tidak sistematis. Hasil menunjukkan bahwa proses pembelajaran CBI menekankan pada pembelajaran individual pada anak autisme, dimana proses pembelajarannya tidak secara sistematis. Penelitian berikut dilakukan oleh Frank J. Sansosti Kelly A. Powell-Smith tentang *Using Computer-Presented Social Stories and Video Models to Increase the Social Communication Skills of Children With High-Functioning Autism Spectrum* (Sansosti & Powell-Smith, 2008), penelitian bertujuan untuk meningkatkan fokus anak autisme dengan menggunakan efek dari cerita sosial yang disajikan komputer dan model video pada sosial keterampilan komunikasi. Cerita sosial tersebut dilaksanakan melalui pengamatan perilaku target yang diidentifikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan tingkat komunikasi yang memungkinkan akses ke penguatan sosial. Penelitian ini menambah bukti bahwa intervensi melalui komputer dapat menjadi metode yang bermanfaat untuk memulihkan kesulitan keterampilan sosial untuk individu dengan HFA. Kemudian, penekanan intervensi guru terhadap anak autisme melalui penggunaan media teknologi dapat digunakan sebagai alat dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak autisme (Reichle, 2011). Memperhatikan hasil-hasil penelitian yang ada menunjukkan bahwa pengembangan model bahan pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan bahasa anak autisme masih terbatas. Hal ini menjadi peluang yang sangat baik bagi peneliti yang hendak mengkaji lebih lanjut tentang peningkatan bahasa melalui multimedia untuk anak autisme.

Berdasarkan uraian diatas, untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang menitik beratkan pada penguasaan fungsi bahasa berupa alphabet, kata, suku kata dan gabungan beberapa kata yang terintegrasi kedalam multimedia animasi pada anak autisme, maka akan dilakukan pengujian efektivitas dari model pengembangan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak autisme.

## Metodologi

Bentuk penelitiannya adalah Riset & Development (R&D), dengan mengikuti langkah-langkah dari proses R&D sebagaimana diutaran oleh Gall, Galls dan Borg dalam Educational Research yang mendeskripsikan Step of System Approach Model of Educational Research and developmen (Gall Meredith D, GallJoyce P, Borg, 2007) yang diadaptasi dari Systematic Design of Instruction karangan Dick, Carey and Carey, sesuai tampak bagan pada gambar 1.



Bagan 1: Dick and Carey

Berdasarkan bagan tersebut menjelaskan bahwa R&D adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, dimana proses setiap langkah dari R&D menjelaskan sebagai bagian yang harus di uji untuk menghasilkan produk

pendidikan atau pengetahuan baru berdasarkan kebutuhan siswa. Dalam hal penelitian ini, dilakukan analisis uji materi oleh para pakar dan uji efektivitas oleh guru selaku pengguna dalam mengembangkan produk pembelajaran berbasis multimedia

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelas 1 pada sekolah Luar Biasa Mandara 1 dan 2, kotamadya Kendari. Jumlah yang dilibatkan penelitian pendahuluan sebanyak 2 anak ya berumur 7 dan 11 tahun. Guru yang dilibatkan sebanyak 2 orang sebagai wali kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi dan angket. Kegiatan analisis data dari kegiatan uji efektivitas dilakukan dengan analisis statistik. Uji perbedaan skor pretest dan posttest dari proses pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan dilakukan dengan uji-t.

## Hasil dan Pembahasan

Efektivitas model pembelajaran dalam pengembangan bahasa anak autisme berbasis multimedia diperoleh berdasarkan beberapa tahapan ujicoba yang tertuang pada tabel 1 (lampiran). Berdasarkan hasil penilaian pakar terhadap bahan pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak autisme pada sajian data pada table 1 berada pada kategori "Sangat Layak", dengan memiliki rata-rata skor 4.29 untuk keseluruhan aspek pada tabel 1, berada pada kategori "Sangat Layak", dengan memiliki rata-rata skor 4.29 untuk keseluruhan aspek pada kuesioner.

Tanggapan guru selaku pengguna terhadap bahan pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Autism kelas 1 SLB pada tabel 2 secara keseluruhan adalah sangat baik, artinya bahan pembelajaran "sangat layak" digunakan dengan rata-rata tanggapan keseluruhan 4.65. Rincian tanggapan guru dapat diklasifikasi dalam dua kategori yaitu kategori sangat layak yang berjumlah 64 butir dan kategori layak sejumlah 3 butir. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan pembelajaran dapat dilanjutkan ke tahapan pengajuan selanjutnya yakni uji efektivitas.

Dalam mengukur efektivitas modul yang dikembangkan, peneliti memberikan pretest dan posttest pada siswa. Soal pretest dan posttest disusun dari modul untuk anak autisme kelas 1 SLB. Pretest diberikan kepada siswa sebelum siswa diberikan materi, dan pada akhir pelajaran siswa diberikan posttest untuk mengukur sejauhmana daya serap siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Berikut rata-rata hasil pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil uji coba pretest diperoleh rata-rata 48,10 dan skor rata-rata posttest sebesar 79,55 dari hasil tersebut diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 65,3%. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kenaikan yang signifikan antara pretest dan posttest, peneliti juga melakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata pretest dan posttest dengan menggunakan uji-t. Uji-t data pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui apakah modul yang digunakan terbukti efektif sebagai sumber belajar untuk siswa. Digunakan uji-t statistik dengan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut (Santosa, 2013).

$$t = \frac{X - Y}{\sqrt{\frac{S^2X}{nX} + \frac{S^2y}{ny}}}$$

Untuk memudahkan dalam perhitungan, peneliti menggunakan program SPSS untuk menghitung uji t. Hipotesis yang diajukan adalah; Ho : rata-rata peningkatan hasil belajar sama dan H1 : rata-rata peningkatan hasil belajar adalah berbeda.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan hasil belajar antara sebelum menggunakan modul dan sesudah menggunakan modul. Perbedaan tersebut juga menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan terbukti lebih efektif. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan taraf signifikansi 0,05. Diperoleh nilai p (t hitung) sama dengan -12.029 dengan signifikansi 0,000. Karena p (t hitung) lebih kecil dari alfa 5%, maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima karena terdapat perbedaan yang

signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan modul. Tabel 3 disajikan hasil perhitungan uji-t.

Tabel 3 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

No	Komponen	Jumlah Responden	
		1 Rata-rata Pre test	2 Rata-rata Post test
1	Menyapa teman	46	71
2	Berkenalan dan menyebutkan nama sendiri	46	71
3	Mengeja huruf kecil j-r	47	92
4	Menyebutkan nama benda berdasarkan initial pada tayangan	47	94
5	Menulis huruf a-m	48	94
6	Mengeja suku kata	26	73
7	Menggabungkan beberapa suku kata	46	91
8	Mengucapkan dua kata	46	91
9	Menunjuk anggota tubuhnya	46	91
10	Mengucapkan nama anggota tubuhnya	46	94
11	Membaca nyaring	68	92
12	Menebalkan kata	50	74
13	Menyanyi	46	69
14	Menyebutkan fungsi anggota tubuhnya	26	70
15	Mengucapkan dan menuliskan nama alat perawatan tubuh	46	71
16	Memilih Warna	46	94
17	Mengucapkan warna	48	94
18	Mengambil alat perawatan tubuh	70	94
19	Mengucapkan nama alat perawatan tubuh	47	71
20	Menyebutkan warna alat perawatan tubuh	48	94
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>48,10</b>	<b>79,55</b>

### Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak autisme meningkat setelah adanya perlakuan dengan menerapkan multimedia berupa video animasi. Intervensi perlakuan dengan pendekatan multimedia tersebut memberikan ketertarikan tersendiri dalam membangkitkan minat anak dalam pemerolehan bahasa, karena proses pembelajarannya tidak membosankan dan tidak monoton. Hal ini seperti yang diutarakan oleh (Dogoe & Matuszny, 2018) bahwa penggunaan pembelajaran dengan pemodelan video sangat efektif pada pengajaran sehari-hari untuk anak-anak dengan autisme. Dalam melaksanakan pembelajaran video animasi memberikan stimulasi model perlakuan serupa dalam mengeluarkan kata demi kata sehingga memberikan permodelan efektif dalam penggunaan bahasa yang dapat memperkaya kosakata bagi anak autisme.

Dengan banyaknya kosa kata pada anak, perkembangan kemampuan berbicara akan memberikan dampak yang positive. Seperti yang diutarakan (Suryana & Nurhayani, 2021) mengemukakan bahwa dengan adanya penambahan perbendaharaan kata maka akan mempercepat mengekspresikan gagasannya kepada orang lain. Selanjutnya ((Aprinawati, 2017) menambahkan bahwa berbicara merupakan bentuk artikulasi kata-kata dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Beberapa kekuatan penelitian yang dibangun oleh peneliti, pertama terletak pada perencanaan matang terhadap konten materi penelitian, dimana setiap materi yang disampaikan berdasarkan hasil dari berbagai studi kelayakan materi terhadap pengguna, baik dari penggunaan huruf atau kata yang di ucapkan maupun bentuk huruf, gambar dan durasi waktu penayangan melalui teknologi berbasis komputer. (Heimann et al., 1995) menjelaskan bahwa intervensi dengan program multimedia harus berdasarkan individu dan mencakup

perencanaan dan pemantauan terperinci dari guru, dan orang tua, serta dari dokter yang bertanggung jawab. Selanjutnya, (Tamar et al., 2011) menunjukkan bahwa nilai teknologi, secara umum, dan aktivitas berbasis komputer, khususnya sebagai alat terapi dan pendidikan untuk orang-orang dengan Autism Spectrum Disorder (ASD). Terlebih lagi, penggunaan video animasi tersebut ditayangkan melalui power point (Beth & Kevin, 2012)

kekuatan kedua yaitu terbentuknya model bahan ajar baik berupa buku ajar sebagai pegangan guru, murid dan penilaian maupun video animasi yang ditayangkan melalui teknologi komputer sehingga memudahkan anak autisme dalam proses pembelajaran dalam menirukan setiap huruf ataupun kata yang ditayangkan. (Ploog et al., 2013) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi komputer-dibantu (CAT) dapat membantu anak-anak autisme untuk meningkatkan fungsi adaptif dengan bantuan guru dan komputer sebagai konteks menentukan pembelajara. Selain itu, (Mechling & Collins, 2012) menggambarkan bahwa video pemodelan dengan verbal cuing lebih efektif independen kinerja yang benar dalam melaksanakan langkah-langkah pada tugas.

Kekuatan ketiga bahwa adanya keselarasan materi bahan ajar berupa buku ajar untuk guru, pegangan siswa dan penilaian yang terintegrasi kedalam tayangan video animasi melalui powerpoint yang dapat menguatkan percepatan komunikasi anak autisme baik dalam mengadaptasi informasi maupun mengekspresikan secara verbal. Melalui pendekatan teknologi tersebut memberikan kemudahan bagi anak autisme untuk berbicara sebagaimana (Laarhoven et al., 2009) menjelaskan bahwa pemberian video dalam pengajaran memberikan efek perkembangan pada keterampilan anak yang bermasalah pada perkembangannya. Selain itu, (McCooy & Hermansen, 2007) bahwa pendekatan pembelajaran untuk individu dengan autisme telah menjadi hal yang menjanjikan bagi para guru dan peneliti karena pendekatan model campuran tersebut memperkuat keinginan belajar pada anak autism. Pada akhirnya, (Fletcher-Watson et al., 2016) menjelaskan bahwa intervensi dini berbasis teknologi untuk keterampilan komunikasi sosial pada anak autisme dapat memperbaiki kesulitan dalam interaksi, digunakan untuk menyampaikan konten dengan biaya ekonomi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini layak untuk dilanjutkan lebih jauh.

## Simpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dalam pengembangan model dan hasil pembahasan maka ditinjau dari efektivitas bahan pembelajaran berbasis multimedia animasi dapat berhasil diterapkan dalam hal peningkatan bahasa anak autisme pada kelas 1 di SLB Mandara Kendari.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada kepala Sekolah SLB Mandara yang telah memfasilitasi kolaborasi riset terkait dengan topik penelitian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Guru-guru SLB yang telah bersedia memberikan informasi terkait dengan multimedia pembelajaran ini.

## Daftar Pustaka

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Coleman, M. B., Hurley, K. J., Cihak, D. F. (2012). Comparing Teacher-Directed and Computer-Assisted Constant Time Delay for Teaching Functional Sight Words to Students with Moderate Intellectual Disability. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 47(3). <https://eric.ed.gov/?id=EJ986311>
- Davidson Gerald C, Neale J M, K. A. M. (2014). Terjemahan Psikologi Abnormal. In *Psikologi* (ke 9). PT Raja Grafindo persada.
- Devender R. B., Maud S. D., Rose M. M. (2018). Review of Video Prompting Studies with Persons with Developmental Disabilities. *Education and Training in Autism and Develo.*

- 46(4), 514–527. <https://www.jstor.org/stable/24232363>
- Douglas, B. H. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa* (Pareanon Y A (ed.)).
- Fletcher-Watson, S., Petrou, A., Scott-Barrett, J., Dicks, P., Graham, C., O'Hare, A., Pain, H., & McConachie, H. (2016). A trial of an iPad™ intervention targeting social communication skills in children with autism. *Autism*, 20(7), 771–782. <https://doi.org/10.1177/1362361315605624>
- Gall Meredith D, GallJoyce P, Borg, W. R. (2007). Educational Research. In *Educational research*. Pearson Education.
- Garzotto, F., & Bordogna, M. (2010). Paper-based multimedia interaction as learning tool for disabled children. *Proceedings of IDC2010: The 9th International Conference on Interaction Design and Children*, 79–88. <https://doi.org/10.1145/1810543.1810553>
- Goh, A. E., & Bambara, L. M. (2013). Video Self-Modeling: A Job Skills Intervention with Individuals with Intellectual Disability in Employment Settings. *Source: Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 48(1). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1016430>
- Heimann, M., Nelson, K. E., Tjus, T., & Gillberg, C. (1995). Increasing reading and communication skills in children with autism through an interactive multimedia computer program. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 25(5), 459–480. <https://doi.org/10.1007/BF02178294>
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1813>
- Laarhoven, T. Van, Zurita, L. M., Johnson, J. W., Grider, K. M., Grider, K. L., Education, S., Disabilities, D., December, N., Laarhoven, T. Van, Zurita, L. M., Johnson, J. W., & Grider, K. M. (2017). The Effects of Two Video Modeling Interventions on the Independent Living Skills of Students With Autism Spectrum Disorder and Intellectual Disability. *Journal of Special Education Technology* <https://doi.org/10.1177/0162643417746149>
- Mccoy, K., & Hermansen, E. (2007). Video Modeling for Individuals with Autism : A Review of Model Types and Effects. *Education and Treatment of Children*, 30(4), 183–213. <https://www.jstor.org/stable/42899952>
- Mechling, L. C., & Collins, T. S. (2012). Comparison of the Effects of Video Models With and Without Verbal Cueing on Task Completion by Young Adults With Moderate Intellectual Disability. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 47(2), 223–235. <https://www.jstor.org/stable/23880102>
- Mudjito, Harizal, Widayari Endang, R. Y. (2014). *Deteksi Dini, Diagnosa Gangguan Spectrum Autisme dan penanganan dalam keluarga* (N. Y. Budiyanto (ed.); 1st ed., p. 1). Direktorat pembinaan pendidikan Khusus dan Layanan Khusus kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/25163>
- Pennington, Robert. (2009). Exploring new waters: Writing instruction for students with autism. *Beyond Behavior*. 19. 17-25..
- Ploog, B. O., Scharf, A., Nelson, D., & Brooks, P. J. (2013). Use of computer-assisted technologies (CAT) to enhance social, communicative, and language development in children with autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 43(2), 301–322. <https://doi.org/10.1007/s10803-012-1571-3>
- Ramdoss, S., Lang, R., Mulloy, A., Franco, J., O'reilly, M., Didden, R., & Lancioni, G. (2011). Use of Computer-Based Interventions to Teach Communication Skills to Children with Autism Spectrum Disorders: A Systematic Review. *Conference: International Meeting for Autism Research 2011*, 20(1), 55–76.
- Reichle, J. (2011). Evaluating Assistive Technology in the Education of Persons with Severe Disabilities. *Source: Journal of Behavioral Education*, 20(1), 77–85.

- Sansosti, F. J., & Powell-Smith, K. A. (2008). Using computer-presented social stories and video models to increase the social communication skills of children with high-functioning autism spectrum disorders. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 10(3), 162-178. <https://doi.org/10.1177/1098300708316259>
- Santosa, M. R. (2013). Statistika terapan. In *Statistik*. PPS UNJ.
- Sarnoto, A. Z. (2022). Komunikasi Efektif pada 'Anak Usia Dini dalam Keluarga Menurut Al-Qur'an. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2359-2369. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1829>
- Spencer, V. G., Evmenova, A. S., Boon, R. T., & Hayes-Harris, L. (2014). Review of Research-Based Interventions for Students with Autism Spectrum Disorders in Content Area Instruction: Implications and Considerations for Classroom Practice. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 49(3), 331-353. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1034367>
- Sulistyo Wardani, D. (2009). Strategi Coping Orang Tua Menghadapi Anak Autis. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 11(1), 30. <https://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous/article/view/1628>
- Suryana, D., & Nurhayani, N. (2021). Efektivitas Teknik Presentasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1393-1407. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1761>
- Syamsiyah, N., & Hardiyana, A. (2021). Implementasi Metode Bercerita sebagai Alternatif Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1197-1211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1751>
- Tamar, P. L., Gal, E., Weiss, P. L. T., & Gal, E. (2011). Using Innovative Technologies as Therapeutic and Educational Tools for Children with Autism Spectrum Disorder. *Israeli Society of Occupational Therapy*, 20(2), E35-E55. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24092843>
- Tay, V. (2011). *Multimedia: Making It Work* (Eight Edit). The Mcgraw-hill Companies.
- Thompson Jenny. (2014). *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus* (medya R. Trihartanto J (ed.)). Esensi Airlangga Group.
- Travers, J. C., Higgins, K., Pierce, T., Boone, R., Miller, S., & Tandy, R. (2011). Emergent Literacy Skills of Preschool Students with Autism: A Comparison of Teacher-led and Computer-Assisted Instruction. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 46(3), 326-338. <https://psycnet.apa.org/record/2011-19570-002>.

## Lampiran

Tabel 1. Deskripsi penilaian pakar terhadap desain pembelajaran bahan pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Pakar				Total	Re-rata	Kategori
		1	2	3	4			
<b>I. Desain Pembelajaran</b>								
<b>a. Kurikulum/Tujuan</b>								
1	Kejelasan KI dan KD	4	5	5	4	18	4.50	Sangat Layak
2	Materi sesuai dengan tema/topik	5	5	5	4	19	4.75	Sangat Layak
3	Tema dan Sub-Tema sesuai dengan kebutuhan anak autisme Kelas 1 SLB	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
4	Metode sesuai dengan capaian kompetensi anak autisme Kelas 1 SLB	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
5	Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan tema dan sub-tema	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
6	Metode pembelajaran di kelas sangat bervariasi	4	4	4	5	17	4.25	Sangat Layak
7	Materi relevan dengan konsep anak autisme Kelas 1 SLB	4	3	4	4	15	3.75	Tinggi
8	Contoh menarik bagi anak autisme kelas 1 SLB	4	3	5	5	17	4.25	Sangat Layak
9	Evaluasi/ tes mengacu pada tujuan dan kompetensi anak autisme Kelas 1 SLB	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
<b>a. Kelayakan Isi</b>								
10	Kedalaman materi tentang huruf, suku kata, kata dan Phrase sesuai dengan kompetensi anak autisme Kelas 1 SLB	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
11	Isi materi mudah dijelaskan dan sistimatis.	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
12	integrasi materi dan Multimedia ditayangkan seimbang	4	5	5	3	17	4.25	Sangat Layak
13	Integrasi tema, sub tema dan pembelajaran	5	4	5	3	17	4.25	Sangat Layak
<b>b. Desain Pesan (Verbal)</b>								
14	Penggunaan gaya bahasa komunikatif	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
15	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
<b>c. Desain Pesan (pesan Visual)</b>								
16	Kemenarikan tata letak sampul	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
17	Penyajian tata letak isi materi	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
18	Layout antara unit satu dengan yang lain sama	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
19	Ukuran huruf pada isi proporsional bagi anak autisme Kelas 1 SLB	5	4	5	4	18	4.50	Sangat Layak
20	Relevansi multimedia pada isi	5	4	4	3	16	4.00	Layak
<b>Rata-rata Skor pada Desain Pembelajaran</b>							<b>4.26</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>II. Materi</b>								
<b>a. Kemenarikan Tampilan</b>								
21	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	5	4	4	17	4.25	Sangat Layak
22	Pelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan anak autisme kelas 1 SLB	4	5	5	4	18	4.50	Sangat Layak
23	Integrasi antara pelajaran satu dan lainnya	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
24	Kesesuaian materi dengan konsep anak autisme	4	5	5	4	18	4.50	Sangat Layak
25	Ketepatan subtansi materi	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
26	Susunan materi sistimatis dan mudah dipahami anak autisme kelas 1 SLB	5	4	5	4	18	4.50	Sangat Layak
27	Kesesuaian Penggunaan kata benda setelah tampilan alphabet	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
28	Kesesuaian Urutan materi dari sederhana ke materi yang kompleks	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak

Penilaian Pakar								
No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pakar				Total	Re-rata	Kategori
		1	2	3	4			
29	Penggunaan kosa kata dalam bahan pembelajaran	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
30	Kesesuaian penggunaan Kata dan huruf	4	3	5	4	16	4.00	Tinggi
31	Contoh latihan mudah diikuti	4	5	5	4	18	4.50	Sangat Layak
32	Konsistensi suku kata di dalam modul jelas	5	3	5	4	17	4.25	Sangat Layak
33	Daya dukung gambar untuk menjelaskan materi tepat	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
34	Materi pembelajaran melalui multimedia dapat mendorong anak berpartisipasi dalam pembelajaran	5	5	4	3	17	4.25	Sangat Layak
35	Instrument tes latihan dengan hasil belajar yang diharapkan sinkron	5	4	5	4	18	4.50	Sangat Layak
<b>b. Aktivitas pembelajaran</b>								
36	Menyebutkan nama sendiri	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
37	Bermain sambil mengenal huruf	5	4	5	4	18	4.50	Sangat Layak
38	Mengeja suku kata	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
39	Belajar mengucapkan beberapa kata	4	5	4	4	17	4.25	Sangat Layak
40	Menyambung dan mengucapkan beberapa kata menjadi sebuah gabungan beberapa kata	4	3	4	4	15	3.75	Layak
41	Mengenal bagian-bagian tubuh	4	3	5	4	16	4.00	Layak
42	Menyebutkan bilangan 1-10	5	5	5	4	19	4.75	Sangat Layak
43	Menyebutkan nama benda	4	5	4	4	17	4.25	Sangat Layak
44	Menyebutkan semua warna	5	4	5	5	19	4.75	Sangat Layak
45	Menyebutkan nama alat-alat perawatan tubuh	4	5	5	4	18	4.50	Sangat Layak
46	Meminta satu persatu anak menyebutkan namanya, kata kerja, benda, warna dan angka	4	3	4	4	15	3.75	Layak
47	Membuat gabungan beberapa kata sederhana	4	3	4	4	15	3.75	Layak
<b>Rata-rata Skor pada Materi</b>						<b>4.28</b>	<b>Sangat Layak</b>	
<b>III. Media</b>								
<b>a. Kemenarikan Tampilan</b>								
48	Penggunaan kata pada gambar	4	5	5	4	18	4.50	Sangat Layak
49	Penggunaan warna seimbang pada objek produk	5	5	4	3	17	4.25	Sangat Layak
50	Warna teks dan latar belakang tampilan harmonis	5	4	5	3	17	4.25	Sangat Layak
51	Integrasi tayangan satu dan lainnya jelas	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
52	Komposisi warna terang pada gambar animasi sesuai untuk anak autisme kelas 1 SLB	5	4	5	4	18	4.50	Sangat Layak
53	Komposisi dan ukuran unsur huruf dan kata pada gambar animasi	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
54	Gambar ilustrasi sesuai dengan tema dan subtema	4	4	4	5	17	4.25	Sangat Layak
55	Ukuran huruf pada setiap kata dan gabungan beberapa kata pada slide yang ditayangkan cocok	5	4	5	3	17	4.25	Sangat Layak
56	Besaran ukuran gambar animasi pada slide yang ditayangkan jelas	5	4	5	3	17	4.25	Sangat Layak
57	Suara animasi gambar pada slide layout jelas	4	5	5	3	17	4.25	Sangat Layak
58	Pemisahan antar pembelajaran satu dan lainnya jelas	5	4	5	4	18	4.50	Sangat Layak
59	Penggabungan unsur warna, dan gambar sesuai dan konsisten	5	4	5	5	19	4.75	Sangat Layak
60	Penggabungan unsur suara, dan gambar sesuai dan konsisten.	5	4	4	5	18	4.50	Sangat Layak
61	Penyatuan antar huruf, suku kata, kata dan gabungan beberapa kata sesuai.	4	4	5	4	17	4.25	Sangat Layak
62	Integrasi antara multimedia dan materi jelas	4	5	4	5	18	4.50	Sangat Layak
63	Pengucapan suara pada animasi gambar	4	5	4	5	18	4.50	Sangat Layak

Penilaian Pakar								
No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pakar				Total	Re-rata	Kategori
		1	2	3	4			
64	Gerakan gambar animasi dan huruf/ kata yang dikeluarkan	4	5	4	4	17	4.25	Sangat Layak
65	Jarak penayangan huruf, kata dan gabungan beberapa kata pada gambar animasi melalui slide proporsional	4	5	5	4	18	4.50	Sangat Layak
<b>b. Huruf dan Penayangan</b>								
66	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat anak autisme kelas I SLB	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
67	Konsistensi antara jenis huruf yang satu dengan lainnya pada tayangan slide.	5	4	4	4	17	4.25	Sangat Layak
<b>Rata-rata Skor Pada Media</b>							<b>4.32</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata Skor keseluruhan</b>							<b>4.29</b>	<b>Sangat Layak</b>

**Tabel 2.** Penilaian persepsi guru selaku pengguna terhadap bahan pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa

PENILAIAN PAKAR						
No	ASPEK YANG DINILAI	Jumlah Pakar		Total	Re-rata	Kategori
		1	2			
<b>A. Kurikulum/Tujuan</b>						
1	Kejelasan KI dan KD	5	4	9	4.50	Sangat Layak
2	Materi sesuai dengan tema/topik	5	5	10	5.00	Sangat Layak
3	Tema dan Sub-Tema sesuai dengan kebutuhan anak autisme Kelas 1 SLB	5	4	9	4.50	Sangat Layak
4	Metode sesuai dengan capaian kompetensi anak autisme	5	5	10	5.00	Sangat Layak
5	Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan tema dan sub-tema	4	5	9	4.50	Sangat Layak
6	Metode pembelajaran di kelas sangat bervariasi	5	4	9	4.50	Sangat Layak
7	Materi relevan dengan konsep anak autisme Kelas 1 SLB	5	4	9	4.50	Sangat Layak
8	Contoh menarik bagi anak autisme kelas 1 SLB	5	4	9	4.50	Sangat Layak
9	Evaluasi/ tes mengacu pada tujuan dan kompetensi anak autisme	5	5	10	5.00	Sangat Layak
<b>B. Kelayakan Isi</b>						
10	Kedalaman materi tentang huruf, suku kata, kata dan Phrase sesuai dengan kompetensi anak autisme	4	5	9	4.50	Sangat Layak
11	Isi materi mudah dijelaskan dan sistematis.	4	5	9	4.50	Sangat Layak
12	integrasi materi dan Multimedia ditayangkan seimbang	4	5	9	4.50	Sangat Layak
13	Integrasi tema, sub tema dan pembelajaran sesuai dengan konsep anak autisme	5	5	10	5.00	Sangat Layak
<b>C. Desain Pesan (Verbal)</b>						
14	Penggunaan gaya bahasa komunikatif	5	4	9	4.50	Sangat Layak
15	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	5	4	9	4.50	Sangat Layak
<b>D. Desain Pesan (Pesan Visual)</b>						
16	Kemenarikan tata letak sampul	4	5	9	4.50	Sangat Layak

PENILAIAN PAKAR

No	ASPEK YANG DINILAI	Jumlah Pakar		Total	Re-rata	Kategori
		1	2			
17	Penyajian tata letak isi materi memudahkan anak autisme untuk dibaca	5	5	10	5.00	Sangat Layak
18	Layout antara unit satu dengan yang lain sama	4	5	9	4.50	Sangat Layak
19	Ukuran huruf pada isi proporsional bagi anak autisme Kelas 1 SLB	4	5	9	4.50	Sangat Layak
20	Relevansi multimedia pada isi memudahkan pemahaman materi bagi anak autisme	5	5	10	5.00	Sangat Layak
<b>E. Kemenarikan Tampilan</b>						
21	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	5	9	4.50	Sangat Layak
22	Pelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan anak autisme kelas 1 SLB	5	5	10	5.00	Sangat Layak
23	Integrasi antara pelajaran satu dan lainnya seimbang	5	5	10	5.00	Sangat Layak
24	Kesesuaian materi dengan konsep anak autisme kelas 1 SLB	5	4	9	4.50	Sangat Layak
25	Ketepatan subtansi materi yang disajikan jelas bagi anak autisme	4	5	9	4.50	Sangat Layak
26	Susunan materi sistimatis dan mudah dipahami anak autisme kelas 1 SLB	5	5	10	5.00	Sangat Layak
27	Kesesuaian Penggunaan kata benda setelah tampilan alphabet	4	5	9	4.50	Sangat Layak
28	Kesesuaian Urutan materi dari sederhana ke materi yang kompleks	5	4	9	4.50	Sangat Layak
29	Penggunaan kosa kata dalam bahan pembelajaran sinkron	5	5	10	5.00	Sangat Layak
30	Kesesuaian penggunaan Kata dan huruf anak autisme kelas 1 SLB	5	5	10	5.00	Sangat Layak
31	Contoh latihan mudah diikuti	5	5	10	5.00	Sangat Layak
32	Konsistensi suku kata di dalam modul	5	5	10	5.00	Sangat Layak
33	Daya dukung gambar untuk menjelaskan materi	5	4	9	4.50	Sangat Layak
34	Materi pembelajaran melalui multimedia dapat mendorong anak berpartisipasi dalam pembelajaran	5	5	10	5.00	Sangat Layak
35	Instrument tes latihan dengan hasil belajar yang diharapkan sinkron	5	4	9	4.50	Sangat Layak
<b>F. Aktivitas Pembelajaran</b>						
36	Menyebutkan nama sendiri	4	5	9	4.50	Sangat Layak
37	Bermain sambil mengenal huruf	4	5	9	4.50	Sangat Layak
38	Mengeja suku kata	5	5	10	5.00	Sangat Layak
39	Belajar mengucapkan beberapa kata	4	5	9	4.50	Sangat Layak
40	Menyambung dan mengucapkan beberapa kata menjadi sebuah gabungan beberapa kata	4	4	8	4.00	Layak
41	Mengenal bagian-bagian tubuh	4	5	9	4.50	Sangat Layak
42	Menyebutkan bilangan 1-10	5	5	10	5.00	Sangat Layak
43	Menyebutkan nama benda	4	5	9	4.50	Sangat Layak
44	Menyebutkan semua warna	5	5	10	5.00	Sangat Layak
45	Menyebutkan nama alat-alat perawatan tubuh	5	4	8	4.50	Sangat Layak
46	Meminta satu persatu anak menyebutkan namanya, kata kerja, benda, warna dan angka	4	4	8	4.00	Layak
47	Membuat gabungan beberapa kata sederhana	4	3	7	3.50	Layak
<b>G. Kemenarikan Tampilan</b>						

## PENILAIAN PAKAR

No	ASPEK YANG DINILAI	Jumlah Pakar		Total	Re-rata	Kategori
		1	2			
48	Penggunaan kata pada gambar seimbang	5	4	9	4.50	Sangat Layak
49	Penggunaan warna seimbang pada objek produk	5	5	10	5.00	Sangat Layak
50	Warna teks dan latar belakang tampilan harmonis	4	5	9	4.50	Sangat Layak
51	Integrasi tayangan satu dan lainnya jelas	5	4	9	4.50	Sangat Layak
52	Komposisi warna terang pada gambar animasi sesuai anak autisme	5	5	10	5.00	Sangat Layak
53	Komposisi dan ukuran unsur huruf dan kata pada gambar animasi proporsional.	5	4	9	4.50	Sangat Layak
54	Gambar ilustrasi sesuai dengan tema dan subtema	5	4	9	4.50	Sangat Layak
55	Ukuran huruf pada setiap kata dan gabungan beberapa kata pada slide yang ditayangkan cocok	4	5	9	4.50	Sangat Layak
56	Besaran ukuran gambar animasi pada slide yang ditayangkan jelas	5	4	9	4.50	Sangat Layak
57	Suara animasi gambar pada slide layout jelas	5	4	9	4.50	Sangat Layak
58	Pemisahan antar pembelajaran satu dan lainnya jelas	5	5	10	5.00	Sangat Layak
59	Penggabungan unsur warna, dan gambar sesuai dan konsisten	4	5	9	4.50	Sangat Layak
60	Penggabungan unsur suara, dan gambar sesuai dan konsisten.	5	4	9	4.50	Sangat Layak
61	Penyatuan antar huruf, suku kata, kata dan gabungan beberapa kata sesuai.	5	4	9	4.50	Sangat Layak
62	Integrasi antara multimedia dan materi jelas	5	5	10	5.00	Sangat Layak
63	Pengucapan suara pada animasi gambar sesuai untuk anak autisme	5	5	10	5.00	Sangat Layak
64	Gerakan gambar animasi dan huruf/ kata yang dikeluarkan jelas	5	4	9	4.50	Sangat Layak
65	Jarak penayangan huruf, kata dan gabungan beberapa kata pada gambar animasi melalui slide proporsional	5	5	10	5.00	Sangat Layak
<b>H. Huruf dan Penayangan</b>						
66	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat anak autisme kelas 1 SLB	4	5	9	4.50	Sangat Layak
67	Konsistensi antara jenis huruf yang satu dengan lainnya pada tayangan slide sesuai.	4	5	9	4.50	Sangat Layak

## Keterangan :

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Kurang Layak
- 2 = Tidak Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

# Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	2%
3	<a href="http://deepai.org">deepai.org</a> Internet Source	1%
4	Baiq Nunike Resti Aulia, C. Asri Budiningsih. "Tingkat Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak di Lombok dalam Stimulasi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1%
5	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://ikadeksuartama.blogspot.com">ikadeksuartama.blogspot.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	1%

8	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://jurnal.unibrah.ac.id">jurnal.unibrah.ac.id</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1 %
12	Hidayatu Munawaroh, Mohammad Fauziddin, Sri Haryanto, Afifah Eka Yulia Widiyani et al. "Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1 %
13	<a href="http://repository.unp.ac.id">repository.unp.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://jurnal.fkip.unila.ac.id">jurnal.fkip.unila.ac.id</a> Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

# Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---