

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK AUTIS
MELALUI PERMAINAN KARTU DAN GERAK LAGU****Firdaus**

STIKes Mercubaktijaya Padang
firdausdahniur@gmail.com
081364945458

Ilham Akerda Edyyul

STIKes Mercubaktijaya Padang
ilhamakerda2018@gmail.com
081363494192

Wia Septia

STIKes Mercubaktijaya Padang
wiaseptia@gmail.com
081229858166

Femi Earnestly

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
femiums@gmail.com
081268619940

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris Anak Autis pada kemampuan pemahaman dan pengucapan melalui penggunaan permainan kartu dan gerak lagu. Subjek penelitian menggunakan total sampling dengan 16 siswa. Bentuk penelitian ini adalah tindakan kelas dengan desain berupa perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes, wawancara dan observasi. Metode analisis yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran permainan kartu dan gerak lagu dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa/I pada pemahaman dan pengucapan. Pada hasil siklus I dilakukan post test I ditunjukkan nilai pemahaman 2.40 dan nilai pengucapan 2.23. Ini berarti terjadi peningkatan dibandingkan pre-test dengan 0.94 nilai pemahaman dan 0.67 pada pengucapan. Pada siklus II dilakukan post-test II dengan hasil 3.61 pada pemahaman dan 3.77 pada pengucapan. Peningkatan terjadi sebesar 1.21 pada pemahaman dan 1.54 pada pengucapan. Dari hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran permainan kartu dan diikuti dengan permainan gerak lagu dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada pemahaman dan pengucapan siswa/I sekolah SLB Autis Mitra Ananda. Peningkatan pengucapan kosakata lebih meningkat dibandingkan dengan pemahaman.

Key words: SLB Autis Mitra Ananda, Kosakata, Permainan Kartu, Gerak Lagu

Abstract: This research aimed to improve the English vocabulary of autistic children in comprehension and pronunciation through the use of card games and song movements. The research subjects used total sampling with 16 students. This form of research was a class action with a design in the form of planning, action, observation and reflection. This research consisted of two cycles. Data collection was carried out using tests, interviews and observations. The analytical method used

was descriptive quantitative. The research results showed that through learning card games and song movements, students could improve their English vocabulary skills in understanding and pronunciation. In the results of cycle I, post test I was carried out, showing a comprehension score of 2.40 and a pronunciation score of 2.23. This means there was an increase compared to the pre-test with 0.94 marks for understanding and 0.67 for pronunciation. In cycle II, post-test II was carried out with results of 3.61 in understanding and 3.77 in pronunciation. The increase occurred by 1.21 in understanding and 1.54 in pronunciation. These results showed that the combination of learning card games followed by song movement games could improve English vocabulary skills in the understanding and pronunciation of students at the Autism Mitra Ananda Special Need School. The increase in vocabulary pronunciation was greater than understanding.

Key words: SLB Autism Mitra Ananda, Vocabulary, Card Games, Song Movement

PENDAHULUAN

Setiap warga negara punya hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Pendidikan bermutu diperoleh melalui kebijakan yang sudah diatur pemerintah. Hak ini juga berlaku sama untuk anak autis. Pemberian pendidikan secara khusus ini dikarenakan mereka sebagai anak autis yang mempunyai kebutuhan khusus atau kelainan khusus yang mereka punyai.

Bahasa sebagai alat komunikasi manusia juga digunakan untuk berpikir, menyimak, berbicara dan bahkan untuk menulis kata atau kalimat. Kata adalah dasar dari pemebelajaran bahasa yang paling dasar seperti kata benda yang dipakai ketika menunjukan hal kepada orang lain. Ketika pemerolehan kata ini dicapai oleh anak yang mempunyai kemampuan berbeda maka hasilnya jauh dibanding dengan anak normal karena mereka dilahirkan tidak sama.

Kenyataannya beberapa golongan anak mengalami kesusahan dalam

mengkomunikasikan kata dengan benar dikarenakan keterbatasan pemahaman dan keterbatasan ucapan. Diantara anak tersebut adalah anak yang disebut autis. Autisme merupakan salah satu gangguan perkembangan anak. Gangguan autis setidaknya ditunjukkan dengan kurangnya kemampuan anak pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi verbal dan non-verbal dan adanya perilaku berulang (Ballerina, 2017).

Saat anak umumnya mulai belajar berbahasa anak autis cenderung belum menampakkan perkembangan kemampuan berbahasanya. Tingkat perkembangan yang mereka punyai baru pada level menirukan kata, kalimat bahkan bernyanyi. Oleh sebab itu, mereka sebaiknya diberikan rangsangan belajar dan strategi khusus yang bisa membuat perkembangan dan keterampilan berbahasa mereka agar lebih baik.

Berbahasa Inggris adalah salah satu bidang bahasa yang bisa diakses oleh

siapapun termasuk anak autis karna bahasa Inggris itu sudah menjadi kebutuhan bagi Indonesia di era globalisasi sekarang ini dan tingkat kebutuhan terhadap bahasa Inggris itu semakin kuat (Mulyanti & Sya, 2023). Pembelajaran bahasa asing ini menjadi salah satu tambahan pembelajaran yang bisa membuka wawasan ilmu mereka kelak. Keharusan penguasaan berbahasa Inggris pada anak autis ini tidaklah mutlak, tapi sebagai cara perkembangan kosa kata mereka dalam upaya mengenalkan kosa kata baru.

Berdasarkan pemantauan yang dilakukan pada survei penelitian awal disekolah SLB Autis Mitra Ananda sangat sedikitnya sekolah melakukan pembelajaran Bahasa Inggris dalam proses belajarnya dikelas. Jikapun mereka dikenalkan hanya dalam bentuk lagu yang santai. Alasannya adalah tidak adanya tenaga pengajar yang berkompeten dalam mengajarkannya, media yang pas untuk diberikan serta metode pengajaran yang praktis dan mudah dicerna oleh anak autis dikelas. Hal ini menjadi kendala besar yang pada akhirnya pelajaran Bahasa Inggris dianggap pelajaran tambahan yang jarang diajarkan dikelas karna sulit diberikan kepada mereka. Setelah dilakukan pengamatan awal dikelas, hampir semua anak autis disekolah

tersebut sudah mempunyai kemampuan dalam membaca, berinteraksi dengan guru dan orang lain serta mempunyai kontak mata yang cukup dimana dirasakan sudah cukup baik mereka menerima pelajaran tambahan ini dikelas. Tentu sangat dibutuhkan yang namanya kreativitas pengajaran yang tepat, materi yang memberikan gairah belajar serta metode belajar yang tepat sasaran. Lindawati (2018) mengatakan diperlukan metode yang tepat bagi siswa untuk bagaimana mengajarkan Bahasa Inggris itu disekolah karna Bahasa Inggris ini adalah bahasa Internasional(Lindawati, 2019).

Mengingat siswa yang diajar adalah anak autis, hal yang dibutuhkan adalah teknik dan strategi belajar yang ringan dan praktis untuk diberikan. Media pembelajaran yang diberikan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Peneliti memberikan pembelajaran Bahasa Inggris lewat permainan kartu dan gerak lagu dimana kombinasi kedua permainan ini dilakukan berurutan.

Pembelajaran Bahasa Inggris mengandung empat ketrampilan penting yaitu *Listening* (mendengar), *writing* (menulis), *speaking* (berbicara) dan *reading* (membaca) dimana didalamnya mengandung unsur yang paling penting yaitu kosa kata (*vocabulary*). Kosa kata ini menjadi aspek yang utama dalam

belajar Bahasa Inggris selain belajar tata bahasa (*grammar*) tanpa harus mengindahkan ketrampilan utama yang harus dikuasai. Dalam proses penguasaan kata tersebut hal yang dibutuhkan dalam kemampuannya adalah pengenalan kata tanpa harus menghafalnya. Disini yang dibutuhkan adalah proses mengingatnya, mengucapkannya serta proses penyusunannya dalam kalimat dengan tepat dan benar (Tri Widyahening & Rahayu, 2021).

Pengenalan kosa kata dengan permainan kartu bergambar sangatlah memberikan kegairahan siswa dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris. Hapsari I (2013) mengatakan salah satu cara efektif untuk mengajarkan sesuatu termasuk mengajar meningkatkan kosa kata bahasa Inggris pada anak dengan melalui permainan (Hapsari & Suminar, 2013). Permainan kartu ini hanya sebagai media pembelajaran dalam proses untuk mengajarkan kosa kata kepada mereka. Lebih lanjut Hidayati N (2017) menyebutkan bahwa permainan kartu memiliki manfaat a) mengembangkan daya ingat, b) meningkatkan daya baca, c) melatih kemampuan konsentrasi, d) memperbanyak perbendaharaan kata (Hidayati, 2017).

Tentunya selain media yang tepat, guru harus bisa membawakan media itu

dengan cara yang mudah dimengerti oleh siswa yaitu lewat permainan kartu, Mulyanti E et al (2023) karna sudah menjadi karakteristik anak dimana mereka lebih menyukai belajar sambil bermain (Mulyanti & Sya, 2023). Permainan kartu adalah permainan bergambar dengan cara menunjuk atau menyentuh gambar yang diberikan perintah kepada siswa dengan tujuan merangsang otak kanan mereka untuk mengolah informasi yang ada dihadapan mereka. Cara ini sangat inisiatif dalam membuat siswa belajar membaca, berusaha untuk mengenali gambar dan mengenali bentuk. Stefani FD (2020) menyebutkan fungsi media kartu adalah melatih otak kanan anak untuk mengingat kartu gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan bahasa anak dapat dilatih dan ditingkatkan (Stefani & Samsiyah, 2021).

Maka dalam proses pengajarannya, peneliti akan berusaha untuk melakukannya dengan berbagai strategi, teknik dan metode dalam meningkatkan penguasaan kosa kata pada anak tersebut terutama anak autis.

Berbagai cara dalam memberikan permainan kartu sederhana bisa dilakukan, diantaranya: '*Touch It*' dimana siswa diberikan instruksi untuk menyentuh atau mengambil kartu yang diperintahkan

dengan cepat, *'Touch your body'* dimana siswa diberikan perintah untuk menyentuh dengan cepat anggota tubuh mereka setelah diberikan instruksi atau perintah dan *'Touch and Step'* dimana siswa diberikan perintah untuk menginjak kartu yang sudah berbaris sambil menyebutkan kata tersebut dari awal sampai akhir dan yang menyebutkan paling cepat sampai ke ujung adalah pemenang. Permainan kartu ini didasari bahwa pengulangan akan membuat mereka cepat untuk mengingat kata seiring ambisi untuk memenangkan permainan.

Gerak lagu atau lagu yang diikuti gerak merupakan aktifitas yang boleh dibilang paling disukai karna terjadinya dua kegiatan sekaligus. Arwati et al. (2019) mengatakan menggunakan Gerak dan lagu sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dan menyajikannya secara menarik dan menyenangkan dalam sebuah proses kegiatan belajar mengajar, dapat membantu anak untuk lebih senang dan giat belajar serta memudahkan anak untuk memahami suatu materi ajar (Arwati Ni made, 2019). Karena dalam melakukan kegiatan belajar anak diajak untuk melakukan dan memperagakan suatu gerakan yang sesuai dengan makna dari lagu yang dinyanyikan. Jadi gerak dan

lagu merupakan suatu aktifitas yang sangat menyenangkan bagi anak. Seiring yang disampaikan Husna L et al (2019) Gerak yang dipadukan dengan lagu dalam Tepuk menjadi hal yang menarik bagi anak (Husna & Ma'ruf, 2019). Anak dapat mengekspresikan gerakan dengan caranya sendiri sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, dengan demikian materi pelajaran menjadi mudah diterimanya. Pemberian metode Gerak dan Lagu ini bisa diberikan bisa diberikan dengan musik atau tanpa musik.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin melakukan peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris bagi anak autis dengan mengkombinasikan penggunaan Permainan Kartu dan kemudian diikuti dengan permainan Gerak Lagu pada sekolah SLB Autis Mitra Ananda dengan memfokuskan penilain pada aspek pemahaman dan pengucapan.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari perbaikan dan peningkatan terhadap perubahan yang terjadi dalam pelaksanaan sebuah metode pengajaran dalam kelas (Kember, 2019). Desain penelitian ini dilakukan dengan tahap

perencanaan, perlakuan, observasi dan refleksi. Seiring dengan itu Wijayanti (2021) mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh guru dalam upaya menyelesaikan permasalahan dalam pengajarannya atau mencari tahu jawaban terhadap permasalahan yang lebih spesifik (Wijayanti, 2021). Lebih jelasnya, peneliti dan guru saling berkolaborasi diharapkan bisa memberikan bentuk permasalahan keadaan siswanya dalam belajar dan mampu mencari solusi dalam perbaikannya baik itu teknik pengajaran gurunya ataupun kemampuan siswanya. Penelitian ini menggunakan dua siklus dan masing-masing siklus melakukan 4 pertemuan termasuk *pre-test*, *post-test 1* dan *post-test 2*.

Untuk melihat peningkatan kosa kata dari kedua kegiatan pengajaran ini khususnya pada aspek pemahaman dan pengucapan, hasilnya dilihat dari post test yang dilakukan. *Post-test 1* dilakukan setelah diberikan 3 kali pertemuan kelas dan *post-test 2* diberikan setelah diberikan 3 kali pertemuan kelas. Peneliti memberikan asesmen tes berdasarkan rubrik kosa kata dengan rentang 1-5. Setelah hasil tes diterima pada masing siklus, peneliti membandingkan hasil *post-test 1* dengan *post-test 2* pada masing-masing siklus dan kemudian

menghitung rata-rata. Diakhir peneliti menghitung hasil kelas dan memberikan persentase peningkatan pada masing-masing aspek.

HASIL

1. Hasil *Interview*

Pelaksanaan *interview* dilakukan setelah peneliti melakukan penerapan pembelajaran Permainan Kartu dan Gerak Lagu. Peneliti memberikan pertanyaan *interview* untuk menilai dan merefleksi pelaksanaan pengajaran yang diterapkan bersama guru. *Interview* yang dilakukan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Pembahasan *interview* menitik beratkan pada beberapa hal yaitu bagaimana situasi yang dialami kelas selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran serta apa saja yang sudah dilakukan untuk penanganan yang diperbaiki.

Pertama situasi yang dialami siswa selama pelaksanaan pengajaran dimana guru merasakan semangat yang sangat tinggi dengan adanya motivasi siswa dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris. Hal ini bisa dilihat hampir semua siswa berpartisipasi dan fokus dalam mengerjakan semua perintah yang diberikan dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan Tindakan Kelas ini.

Berikutnya bisa dilihat dari setiap petunjuk yang dikerjakan, hampir semua siswa bisa menjawab instruksi pelaksanaan kosa kata dengan baik hanya beberapa siswa yang tidak benar.

Kedua masalah kendala yang dihadapi selama pelaksanaan penggunaan metode pengajaran. Diawal sebagian guru merasa pelaksanaan kartu gambar ini adalah hal yang biasa dilaksanakan. Namun hal yang dirasakan perubahan lebih setelah dilakukan adalah kombinasi dan variasi pelaksanaan kartu bergambar memberikan kekuatan percepatan untuk siswa dalam mengingat kosa kata Bahasa Inggris. Pembelajaran permainan kartu dalam belajar sangat mengasyikan. Hal yang lebih menjadi semangat adalah adanya keberlangsungan kosa kata yang dipelajari diskus I dengan Kartu Bergambar untuk kemudian dilanjutkan dengan Gerak Lagu. Kombinasi kedua ini membuat siswa cepat dalam mengingat kata yang diberikan.

Hal ketiga adalah cara guru mengatasi masalah yang terjadi dikelas. Guru seharusnya mempunyai cara strategis ketika munculnya masalah dalam pengajaran, seperti kemampuan siswa yang lambat dalam mengingat kata, pengucapan yang tidak benar serta pemakaian kata yang tidak tepat. Disinilah guru harus bisa berkolaborasi

mendisuksikan kelemahan yang terjadi dengan merubah strategi ke arah yang lebih baik. Pemberian permainan kata yang terus divariasikan serta gerak lagu yang mengasikan akan memberikan pembelajaran yang menarik sehingga kosa kata mereka lebih meningkat.

2.Hasil Nilai

Hasil tes yang dipresentasikan kedalam nilai dilakukan dengan pre-test, post-test 1 dan post-test 2. Penilaian dilakukan pada aspek pengucapan dan pemahaman dari kosa kata yang diuji. Hasil nilai dan jumlah peningkatan kosa kata Bahasa Inggris pada masing-masing tes bisa dilihat pada aspek pengucapan dan pemahaman.

a. Nilai Pengucapan

Berikut ini tabel nilai dan peningkatan nilai kosa kata Bahasa Inggris pada aspek pengucapan:

Table 1. Nilai Peningkatan Kosa Kata Pada Pengucapan

Kode	Nilai			Peningkatan
	Pre-test	Post-test 1	Post-test 2	
RRA	2.9	3.5	4.3	1.4
ARF	1.2	2.1	3.7	2.5
FRL	2	2.6	3.6	1.6
RBT	1.8	2.4	3.6	1.8
ZKI	2.4	2.4	4.2	1.8
AAW	1.2	1.7	3.7	2.5
OWN	0.8	1.8	3.5	2.7
VVI	0.4	1.6	3.4	3
RIY	1.7	2.1	3.7	2
AIF	1.2	2.1	4	2.8
Rata-rata	1.56	2.23	3.77	2.21

Pelaksanaan Permainan Kartu dan Gerak Lagu mampu meningkatkan kemampuan pengucapan Bahasa Inggris siswa sekolah SLB Autis Ananda. Pada pelaksanaan pre-test diawal siswa memperoleh nilai 1.56. Hasil pre-test ini menggambarkan sangat sedikit siswa mempunyai kemampuan dalam pengucapan kata yang diberikan. Pada siklus I diberikan tindakan perlakuan dengan melakukan pengenalan kosa kata dengan rentetan permainan kartu yang bervariasi. Setelah dilakukan pertemuan sebanyak 3 kali dengan 3 bentuk permainan, dilakukan pengujian kemampuan siswa dengan post -test 1. Hasil post 1 ini adalah 2.23. Jika dibandingkan dengan nilai pre-test terjadi

peningkatan 0.67. Hasil ini menggambarkan peningkatan namun belum memberikan hasil yang diharapkan. Disini peneliti melakukan refleksi. Peneliti dan guru mendiskusikan langkah lebih lanjut terhadap kekurangan dan mencari langkah terbaik. Peneliti merasa perlu percepatan peningkatan nilai pada siswa dengan membuat rangsangan fisik yaitu gerak dan pemahaman dengan melakukan Gerak Lagu yang lebih bervariasi. Pada siklus 2 diberikan Gerak Lagu sebanyak 3 kali pertemuan. Setelah siklus 2 selesai maka dilakukan post-test 2 dengan hasil 3.77. Peningkatan terjadi 1.54 dibanding kan post-tets 1. Ini menggambarkan percepatan dengan Gerak Lagu mampu memberikan hasil yang lebih meningkat, sehingga kemampuan pengucapan kosa kata Bahasa Inggris siswa membaik. Peningkatan dari pre-test ke post-test 2 adalah 2.21.

b. Nilai Pemahaman

Berikut ini tabel nilai dan peningkatan nilai kosa kata Bahasa Inggris pada aspek pemahaman:

**Table 2: Nilai Peningkatan
Kosa Kata Pada Pemahaman**

Kode	Nilai			Peningkatan
	Pre-test	Post-test 1	Post-test 2	
RRA	2.9	3.1	3.8	0.9
ARF	1.1	2.4	3.3	2.2
FRL	2	3	4	2
RBT	1.8	2.5	3.9	2.1
ZKI	2.3	3.2	4.1	1.8
AAW	1.2	2	3.4	2.2
OWN	0.8	1.9	3.2	2.4
VVI	0.3	1.6	3.6	3.3
RIY	1.3	2.3	3.8	2.5
AIF	0.9	2	3	2.1
Rata-rata	1.46	2.4	3.61	2.15

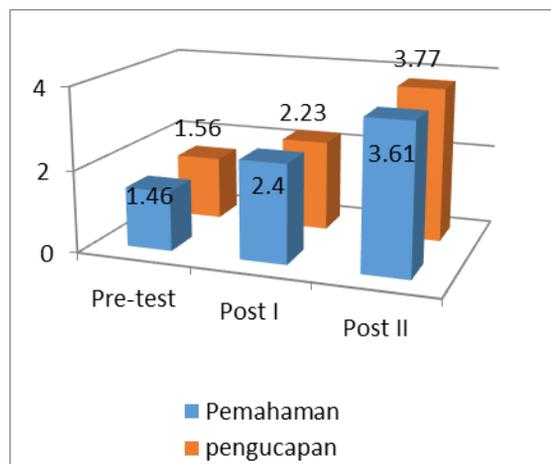
Pada aspek pemahaman kosa kata, peneliti melihat kemampuan siswa autisme dalam menjawab ketepatan kata dengan yang diinstruksikan. Pada pelaksanaan uji kemampuan awal dilakukan pre-test dan didapat hasil 1.46. Pada siklus I diberikan perlakuan dengan permainan kartu sebanyak 3 kali pertemuan. Bentuk permainan kartu diberikan untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami kata. *Post test* 1 dilakukan dengan hasil 2.4. Hasil ini meningkat 0.94 dibandingkan *pre-test*. Namun hasil ini belum maksimal mengingat nilai yang dihasilkan belum terlalu menggambarkan hasil yang diharapkan. Setelah dilakukan refleksi dengan mencoba mencari langkah percepatan dengan melakukan permainan Gerak Lagu, maka dilakukan tindakan siklus 2. Setelah diberikan siklus 2 dengan

3 pertemuan maka diberikan post-test 2 dengan hasil 3.61. Hasil ini dibandingkan post-test 1 terjadi peningkatan 1.21. Jika dibandingkan hasil dari pre-test ke post-test 2 maka didapat nilai peningkatan 2.15. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan lewat Permainan Kartu dan Gerak Lagu memberikan peningkatan pemahaman kosa kata Bahasa Inggris siswa Autis Mitra Ananda

a. Perbandingan Peningkatan Kosa Kata Pada Pengucapan dan Pemahaman.

Setelah diberikan kombinasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan Permainan Kartu dan Gerak Lagu untuk meningkatkan kosa kata anak autisme maka diberikan tes untuk melihat peningkatan pengucapan dan pemahaman. Nilai dari kedua aspek penilaian terjadi peningkatan pada masing-masing siklus yaitu Pre-test, post-test 1 dan post-test 2. Pada aspek pengucapan, peningkatan dari pre-test ke post-test 2 adalah 2.21 dan pada aspek pemahaman peningkatan adalah 2.15. Hasil ini menggambarkan peningkatan pada aspek pengucapan lebih tinggi dari pada aspek pemahaman.

Perbandingan nilai aspek pengucapan dan pemahaman pada kosa kata dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Perbandingan Nilai Aspek Pengucapan dan Pemahaman

Gambar diatas menjelaskan adanya peningkatan kemampuan kosa kata anak autis pada pemahaman dan pengucapan masing-masing siklus. Pada siklus I aspek pemahaman dari pre-test, post-test 1 dan post-test 2 adalah 1.46, 2.4, 3.61 sementara pada aspek pengucapan adalah 1.56, 2.23, dan 3.77. Ini artinya peningkatan pada aspek pengucapan lebih tinggi dibandingkan pemahaman sebesar 0.16.

PEMBAHASAN

Bagi anak autis metode permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat dibutuhkan dikarenakan anak autis biasanya mengalami tingkah laku yang bermasalah sehingga membutuhkan perhatian khusus. Liliiek (2018) mengatakan fokus utamanya adalah mengurangi tingkah laku tersebut dan

mengubah menjadi tingkah laku yang adaptif agar dapat bersosialisasi dengan baik(Liliiek, 2018). Lebih lanjut Sa'adah (2020) mengatakan kesenjangan fisik dan tingkat kecerdasan mereka menjadi salah satu penyelesaian yang harus dipecahkan guru dengan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang mudah dipahami agar berjalan dengan baik(Sa'adah et al., 2022).

Hasil pelaksanaan penggunaan permainan kartu bergambar dan gerak lagu pada pengucapan dan pemahaman kosa kata bahasa Inggris anak autis memberikan peningkatan. Hal ini disebabkan, pertama: adanya variasi penggunaan permainan kartu yang menyenangkan sehingga memungkinkan mereka lebih mudah berucap dan mengingat kata dengan cepat dan lantang. Hal ini dilihat ketika kata yang diucapkan pada permainan "touch it" dengan semangat kata tersebut dilakukan pada "touch your body". Kedua adanya pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan gerak fisik. Bagi anak autis diam beberapa saat saja sudah hal yang membosankan dan tentu saja lewat permainan adalah hal yang sangat ditunggu oleh mereka. Disinilah letaknya hal yang mungkin mereka mudah mengingat karna adanya belajar sambil bermain. Ketiga adanya pengulangan kata

yang sama disetiap permainan. Pengulangan kata yang sama memungkinkan anak autis lebih mudah mengingat dan melafalkan kata tersebut. Kosakata yang dilafalkan pada permainan kartu kemudian diteruskan pada permainan gerak lagu sangat terbukti memudahkan mereka mengenal kata dan melafalkannya.

KESIMPULAN

Pelaksanaan penelitian belajar Bahasa Inggris untuk anak autis adalah hal bisa dilakukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada sekolah SLB Autis Mitra Ananda Padang memberikan kesimpulan yang jelas bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang diberikan dengan Permainan Kartu dan kemudian diikuti dengan Gerak Lagu mampu meningkatkan kemampuan kosakata mereka pada aspek pengucapan dan pemahaman. Pemberian materi dengan ragam permainan kartu dan Gerak Lagu membuat siswa autis lebih bersemangat dalam mengucapkan kata dan memahami kata tersebut. Kendala yang dihadapi guru dengan kurangnya materi, terbatasnya alat pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru dalam mengajarkan perlu jadi peningkatan kedepan agar semakin meningkatnya minat anak autis dalam belajar Bahasa Inggris khususnya kosakata. Peran guru

dalam membuat materi yang mengasyikkan harus lebih ditumbuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwati Ni made, F. S. (2019). *Pengaruh Gerak dan Lagu (Music And Movement) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Ibu*. 2019–2020.
- Ballerina, T. (2017). Meningkatkan Rentang Perhatian Anak Autis dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf. *Inklusi*, 3(2), 245. <https://doi.org/10.14421/ijds.030205>
- Hapsari, I. I., & Suminar, D. R. (2013). Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. *Journal Universitas Airlangga*, 3.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Husna, L., & Ma'ruf, A. (2019). Implementasi Metode Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Dan Inggris (di Taman

- Kanak-kanak Pesantren Anak Sholeh Al-Ihlas Capang). *Maflum*, 4(1), 43–60.
- Kember, D. (2019). *Action Learning and Action*.
- Lilie, T. (2018). Strategi Pembelajaran Anak Autis Di Slb Autisma Yogasmara, Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.30870/e-plus.v3i1.3512>
- Lindawati, N. P. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59. https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 409–504.
- Sa'adah, A., Huda, A., & Irvan, M. (2022). Implementasi TEACCH Dalam Pembelajaran untuk Siswa Autisme di Sekolah Khusus. *Jurnal Ortopedagogia*, 8(1), 12–18.
- Stefani, F. D., & Samsiyah, N. (2021). Penerapan media pembelajaran flashcard mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2(2), 103–107. <https://doi.org/10.26555/jg.v2i2.2973>
- Tri Widyahening, C. E., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>
- Wijayanti, F. | D. C. | S. H. | M. | S. S. | J. M. | L. R. L. | H. K. R. | W. N. Y. | M. M. | T. | A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).