

**PENGEMBANGAN MEDIA *AIDED LANGUAGE*
DISPLAY BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF ANAK
DENGAN GANGGUAN SPEKTRUM AUTISME**

(Research and Development)

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan Memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh

AISYAH

NIM. 22003077

DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *AIDED LANGUAGE DISPLAY* BERBASIS ANIMASI
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF ANAK DENGAN
GANGGUAN SPEKTRUM AUTISME

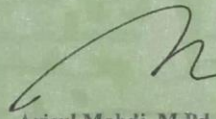
(RESEARCH AND DEVELOPMENT)

Nama : Aisyah
NIM/BP : 22003077 / 2022
Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2026

Disetujui Oleh

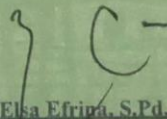
Pembimbing



Arisul Mahdi, M.Pd.

NIP. 19880710 201903 1 009

Kepala Departemen
Pendidikan Luar Biasa FIP UNP



Dr. Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd

NIP. 19820814 200812 2 005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Aided Language Display* Berbasis
Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif
Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme
(*Research and Development*)
Nama : Aisyah
NIM/BP : 22003077
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

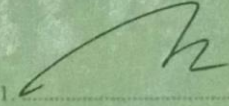
Padang, Mei 2026

Tim Penguji

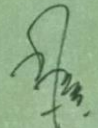
Nama

Tanda tangan

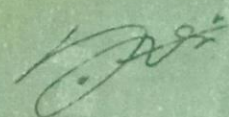
1. Ketua : Arisul Mahdi, M.Pd.

1. 

2. Anggota : Prof. Dr. Marlina, S.Pd., M.Si.

2. 

3. Anggota : Yosa Yulia Nari, M.Pd.

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aisyah
Nim : 22003077
Departemen / Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Aided Language Display* Berbasis Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (*Research And Development*)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Aided Language Display* Berbasis Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (*Research and Development*)” ini beserta seluruh isinya adalah benar benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penciplakan atau pengutipan dengan cara cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari di temukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Mei 2026

Saya yang menyatakan,



Aisyah

NIM.22003077

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang berkat rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar semata-mata tidak usaha penulis sendiri melainkan uluran banyak tangan tulus dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada keluarga inti penulis yang peran nya tidak terkira dalam memfasilitasi penulis hingga penulis berada di titik sekarang ini. Bunda sebagai malaikat tak bersayap yang hadirnya meredakan kecemasan, menjadi penyejuk kala penulis gundah, yang tidak pernah membebankan penulis secara mental apalagi saat masa-masa sulit ini. Ayah yang menjadi pengamat diam-diam yang selalu memastikan penulis tidak dalam masa kesusahan. Kakak dan Ipar yang menjadi tempat bernaung dirumah dikala penulis membuat skripsi ini, sangat membantu dengan tidak mengganggu penulis ketika membuat skripsi di kamar secara diam-diam. Keponakan yang menghibur dikala pusing melanda dan burnout menyerang.
2. Kepada Ibu. Dr. Elsa Elfrina M. Pd. Kepala Departemen PLB FIP UNP yang telah menjadi pusat dari semua jenis ACC dalam perksripsian ini.
3. Kepada Bpk. Arisul Mahdi, M.Pd. Dosen pembimbing akademik penulis, yang senantiasa sabar dikala direpotkan oleh, rasanya dulu penulis jarang sekali menghubungi beliau, hanya dahulu di awal semester menghubungi pembimbing hanya sekedar ACC KRS, namun 6 bulan kebelakang diskusi lebih sering terjadi karena pembimbingan skripsi, belum lagi dengan problem yang penulis alami selama proses pembuatan skripsi ini, dengan kalimat andalan Sabar dan semangat dari beliau penulis telah menyelesaikan rintangan akhir untuk meraih gelar sarjana ini.
4. Kepada Prof. Dr. Marlina, S.Pd., M.Si. Dosen penguji 1 penulis, yang memberikan banyak ilmu dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
5. Kepada Ibu. Yosa Yulia Nasri. Dosen penguji 2, yang paling pengertian selama penulis mengerjakan kepenulisan skripsi ini, ibu yang penuh dengan pemakluman membuat penulis sangat merasa sangat beruntung.
6. Kepada Ibu. Dr Rahmahtrisilvia, M.Pd. Dosen validasi Materi yang telah menyumbangkan saran dan perbaikan untuk media penulis.
7. Kepada Bapak. Johandri Taufan, M.Pd. Dosen validasi media yang telah memberikan sumbangsih dalam membiuat media ini jadi lebih baik.
8. Kepada Bapak/Ibu dosen di Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNP yang telah memberikan ilmu yang memberikan fondasi kuat atas karir penulis kedepan.

9. Kepada Staf TU dan Tendik di Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNP yang telah memberikan bantuan yang memudahkan kami para mahasiswa dalam pengurusan berkas-berkas.
10. Kepada DPH. Kepada DPH terimakasih telah mewadahi penulis atas ide penulis kepada salah satu anak murid di DPH yang menjadi subjek bagi skripsi ini dan tidak lupa telah menjadi tempat penulis untuk eksplorasi dan menjadi pengalaman pertama penulis kuliah sambil bekerja. Tertama untuk anak ku Q dan Ami Q.
11. Kepada lingkungan pertemanan. Grup Usaha Pacik Pacik Distya, Adinda, Puti, Yola, Ica dan Aca makasih udah temani penulis dalam masa-masa indah perkuliahan yang bertandang sampe jam 12 malam ke kost, taruhan tidak tidur semalaman, dan masa kejayaan UNO game. Grup Kama Wak Sudah Ko Kak muti, Kak Yola dan Uji makasih untuk hari-hari terbaik kita mari berteman terus dan menjadi patner volunteer. Ibu-ibu guru DPH kak rahma, kak revi, umma, kak dita, kak gita, kak ana, Madek dan last Umni Lisis makasih ya waktu itu banyak maklum selama penulis kerja sering izin -izin ke kampus untuk bimbingan dan segala macam. Alumni PMM 4 UM yang sampai saat ini masih berteman Amel (Alm), Fii, Widya dan lainnya yang tidak bisa disebutkan.
12. Kepada teman-teman seangkatan. Terimakasih telah sama-sama berjuang dari garis start kita di tahun 2022 mungkin masih ada yang belum sampai finish tetapi kita semua hebat tetap semangat untuk mencaapai garis tujuan kita
13. Kepada Diri maaf telah meragukan dirimu sendiri awalnya. Tapi terimakasih tetap bertahan hingga tahun ini 2026 kamu telah menyelesaikan PO yang kamu nantikan dari 4 tahun yang lalu. Kamu hebat karena kuliah sambil bekerja, dari semester 1 kamu udah mulai bekerja tidak semua orang sanggup seperti kamu. Jadi kalau kamu merasa tidak cukup hebat untuk dibanggakan tolong pikir ulang 23456789x karena kamu layak berbangga diri. Selamat ya Aisyah S. Pd.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih sebanyaknya, mohon maaf kepada pihak yang tidak disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan moril yang banyak penulis terima selama membuat skripsi ini. Penulis selalu menghargai warna yangb dating di hidup penulis, baik atau buruknya penulis bahagia. Akhir kata penulis akhiri dengan wassalamualaikum wr wb.

ABSTRAK

Aisyah. 2026. Pengembangan Media *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan Bahasa Ekspresif anak dengan Gangguan Spektrum Autisme. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan bahasa ekspresif anak, khususnya dalam mengungkapkan kebutuhan sehari-hari seperti makan, minum, bermain, tidur, buang air kecil dan buang air besar, meskipun kemampuan bahasa reseptif sudah cukup baik. Media dikembangkan sebagai sarana pendukung komunikasi berbasis visual dan audio sesuai karakteristik anak GSA yang memiliki kecenderungan *preferential looking*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan observasi dan kajian teori untuk mengidentifikasi kebutuhan anak. Tahap desain meliputi perencanaan materi bahasa ekspresif dan perancangan media berbasis animasi interaktif. Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan Canva Pro, Pixverse AI, dan MGX Dev AI, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai saran validator. Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada satu terapis dan satu anak dengan GSA. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat presentase kevalidan media setelah direvisi serta menjabarkan kekurangan dan kelebihan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif memperoleh nilai praktikalitas terapis sebesar 76,6% dengan kategori valid dan nilai praktikalitas anak sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, praktis, dan berpotensi membantu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan Gangguan Spektrum Autisme.

Kata kunci: *Aided Language Display*, animasi interaktif, bahasa ekspresif, Gangguan Spektrum Autisme, *ADDIE*, *Research and Development*.

ABSTRACT

Aisyah. 2026. Development of an Interactive Animation-Based Aided Language Display to Improve Expressive Language Skills of Children with Autism Spectrum Disorder. Undergraduate Thesis. Faculty of Education. Universitas Negeri Padang.

This study aims to develop an interactive animation-based Aided Language Display (ALD) to improve expressive language skills in children with Autism Spectrum Disorder (ASD). The study was motivated by the child's limited ability to express daily needs verbally, such as eating, drinking, playing, sleeping, urinating, and defecating, despite having relatively adequate receptive language skills. The media was developed as a visual and audio-based communication support tool, aligned with the characteristics of children with ASD who tend to demonstrate preferential looking behavior.

This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE instructional design model, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The analysis stage involved observation and theoretical review to identify the child's needs. The design stage included planning expressive language materials and designing the interactive animation-based media. The development stage was carried out using Canva Pro, Pixverse AI, and MGX Dev AI, followed by validation by material and media experts and revisions based on expert feedback. Implementation was conducted through a limited trial involving one therapist and one child with ASD. Evaluation was conducted to determine the percentage of media validity after revision and to describe its strengths and weaknesses.

The results showed that the interactive animation-based Aided Language Display obtained a therapist practicality score of 76.6% (valid category) and a child practicality score of 85% (very valid category). These findings indicate that the developed media is feasible, practical, and has the potential to enhance expressive language skills in children with Autism Spectrum Disorder.

Keywords: *Aided Language Display, interactive animation, expressive language, Autism Spectrum Disorder, ADDIE, Research and Development.*

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan inayah-Nya, sehingga penulis berkesempatan menyelesaikan penyusunan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Aided Language Display* Berbasis Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Gangguan Spektrum Autisme”. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, serta seluruh umat beliau hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, tujuan, spesifikasi produk yang dirancang, manfaat, asumsi, serta keterbatasan pengembangan. Bab II berisi tinjauan pustaka, penelitian yang relevan, kerangka konseptual, serta pembatasan penelitian. Bab III menjelaskan metode pengembangan, meliputi model dan prosedur pengembangan, definisi operasional, serta rencana uji coba produk. Bab IV hasil pengembangan, dan Bab V berisikan tentang kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih mendalam kepada kedua orang tua peneliti, dosen pembimbing akademik, serta semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan Luar Biasa

Padang, Februari 2026
Penulis

Aisyah

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	5
E. Manfaat Penelitian Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	25
D. Pembatasan Penelitian	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan	34

C. Defenisi Operasional.....	37
D. Uji Coba Produk.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan Penelitian.....	74
C. Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN.	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Implikasi	83
C. Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data.....	43
Tabel 3. 2 Skor Validitas.....	45
Tabel 3. 3 Skala Kelayakan.....	46
Tabel 4. 1 Hasil Validasi ahli materi.....	60
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	64
Tabel 4. 4 Data praktikalitas terapis.....	65
Tabel 4. 5 Data praktikalitas anak.....	67
Tabel 4. 6 Rekapitulasi praktikalitas.....	68
Tabel 4. 7 Revisi ahli media.....	69
Tabel 4. 8 Tabel revisi materi	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Pengembangan.....	36
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan	43
Gambar 4. 1 Canva Pro	49
Gambar 4. 2 PixVerse AI.....	49
Gambar 4. 3 MGX Dev AI.....	50
Gambar 4. 4 Prototipe media yang dikembangkan	52
Gambar 4. 5 Halaman Utama.....	53
Gambar 4. 6 Halaman Penjelasan Media	53
Gambar 4. 7 Cara Penggunaan.....	54
Gambar 4. 8 Halaman Inti.....	54
Gambar 4. 9 Mendesain Ikon	56
Gambar 4. 10 Membuat Gif	57
Gambar 4. 11 Proses Pengembangan Web	58

DAFTAR BAGAN

<i>Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual</i>	<i>26</i>
---	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 2. Lembar Validasi Instrumen	91
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media	94
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran 5. Hasil Praktikalitas Terapis.....	106
Lampiran 6. Hasil Praktikalitas Anak	108
Lampiran 7. Dokumentasi Praktikalitas Terapis.....	109
Lampiran 8. Dokumentasi Praktikalitas Anak	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang mengungkapkan pemikiran, perasaan, gagasan, keinginan atau informasi melalui bahasa verbal maupun non-verbal. Bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak dalam membentuk kata atau kalimat bermakna dan mampu menyampaikannya kepada orang lain (Afifah, 2025).

Bahasa ekspresif sangat penting, karena kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk menyampaikan apa yang ia inginkan, apa yang ia rasakan, apa yang ia pikirkan, atau apa yang ia butuhkan kepada orang lain. Tanpa kemampuan bahasa ekspresif yang baik anak akan mengalami kesulitan menyampaikan perasaan, keinginan atau pendapatnya yang bisa menghambat interaksi sosial. Namun jika bahasa ekspresif anak baik maka anak akan lebih mudah berpartisipasi, percaya diri dan kemampuan sosial mereka juga berkembang (Adelia, 2023).

Permasalahan bahasa ekspresif seperti ini sering menjadi tantangan oleh anak Gangguan Spektrum Autisme yang kemampuan berbahasa reseptif (memahami) dan ekspresif (menyampaikan) mengalami permasalahan. Menurut Mesra (2023) hampir seluruh anak dengan GSA mengalami hambatan bahasa

reseptif dan ekspresif, minimnya kontak sosial, serta kesulitan menggunakan bahasa dalam konteks sosial (Mesra, 2023).

Penelitian terdahulu seperti penelitian Wandin et al (2023) menemukan bahwa *aided* AAC modeling memberi dampak positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi anak dengan *emergent communication* meskipun penelitian tersebut belum spesifik difokuskan pada anak Gangguan spektrum autisme. Selanjutnya penelitian Chapin (2022) dan Laubscher (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi visual seperti *video visual scene display* mampu meningkatkan jumlah bahasa anak GSA namun media berbasis video tersebut bersifat satu arah sehingga tidak bersifat interaktif. Lalu ada juga penelitian Schlosser (2019) menunjukkan animasi dapat meningkatkan identifikasi aksi dibandingkan gambar statis, namun penelitian Schlosser berkaitan untuk meningkatkan bahasa reseptif bukan ekspresif.

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat celah (*research gap*) belum pernah diteliti. Pertama belum ditemukan media *aided* yang secara khusus menggabungkan animasi interaktif dalam suatu sistem *Aided Language Display*. Kedua penelitian sebelumnya belum ada yang khusus ditunjukan kepada anak Gangguan Spektrum Autisme. Ketiga belum ada penelitian yang dibahas mengenai penguatan bahasa ekspresif.

Dengan demikian penelitian *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif memiliki beberapa kebaruan (*novelty*) terletak pada 3 aspek utama yaitu penggunaan prinsip *Aided Language Display* sebagai alat komunikasi visual,

mengintegrasikan animasi interaktif yang responsif, dan focus pada penguatan bahasa ekspresif anak GSA.

Melalui ALD ini diharapkan anak lebih mudah mengungkapkan permintaan melalui kata hingga membangun struktur kalimat sederhana. Sehingga ALD ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan kosa kata, dan keterlibatan mereka.

Berdasarkan landasan tersebut penelitian Aided Language Display berbasis animasi interaktif menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya inovatif dalam mendukung pengembangan bahasa ekspresif anak dengan gangguan spektrum autisme.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa permasalahan dan kebutuhan belajar anak dengan gangguan spektrum autisme yang menjadi dasar pengembangan *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif?
2. Bagaimana rancangan *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak dengan gangguan spektrum autisme?

3. Bagaimana proses pengembangan *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan Bahasa ekspresif anak dengan gangguan spektrum autisme?
4. Bagaimana hasil validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna terhadap *Aided Language Display* berbasis Animasi Interaktif?
5. Bagaimana tingkat praktikalitas *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa ekspresif melalui uji coba terbatas ditinjau dari keterlaksanaan, daya Tarik, dan respon guru serta siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menentukan fitur dan komponen pembelajaran yang sesuai dengan anak gangguan spektrum autisme.
2. Untuk merancang desain tampilan, alur interaksi, dan konten pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak.
3. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan *Aided Language Display* menjadi animasi interaktif untuk meningkatkan bahasa ekspresif anak gangguan spektrum autisme.
4. Untuk mengetahui hasil validasi tingkat kelayakan *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif dari aspek materi, media, dan pengguna.

5. Untuk menguji praktikalitas *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif terhadap peningkatan bahasa ekspresif anak gangguan spektrum autism.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang penulis harapkan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Segi Teknologi Informasi
 - a. Berbasis link yang akan diarahkan ke website dapat diakses melalui *Google*, *browser* dan *Chrome*.
 - b. Media dapat diakses melalui perangkat *smartphone*, tablet, laptop.
 - c. Terdapat animasi yang dapat bergerak karena dihasilkan dari teknologi AI seperti Canva Pro dan Pixverse AI.
 - d. Terdapat suara yang menyesuaikan makna ikon animasi berbahasa Indonesia yang jelas.
 - e. Navigasi media sederhana dan mudah dipahami serta menarik perhatian anak karena dihasilkan dari teknologi AI seperti MGX Dev AI.
2. Segi Isi Konten
 - a. Simbol visual konsisten menampilkan sembilan simbol dasar (aku, mau, kamu, makan, minum, main, tidur, pipis, pup) sebagai kosakata fungsional yang paling sering digunakan anak Gangguan Spektrume Autisme dalam komunikasi sehari-hari.

- b. Representasi visual konkret dan relevan setiap simbol dilengkapi ilustrasi yang jelas, tidak ambigu, dan selaras dengan makna kata untuk menguatkan asosiasi konsep–simbol.
- c. Animasi bermakna animasi tidak hanya bergerak, tetapi menunjukkan tindakan yang sesuai makna kata
- d. Model bahasa ekspresif audio pada simbol memberikan contoh pengucapan yang benar, sehingga mendukung proses verbal modeling.
- e. Dapat dikembangkan lebih lanjut konten dirancang modular, memungkinkan penambahan simbol baru

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Secara teoritis

Secara teoritis media *Aided Language Display* berbasis animasi ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan program khusus berbasis teknologi bagi anak gangguan spektrum autisme.
- b. Menciptakan media baru alternatif media pembelajaran / terapi interaktif yang memotivasi anak.
- c. Membantu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

2. Secara Praktis

Secara praktis media *Aided Language Display* berbasis animasi ini diharapkan dapat:

- a. Bagi guru / terapis menjadi media pembelajaran yang terbaru dan sesuai dengan karakteristik anak.
- b. Bagi siswa menjadi alat bantu untuk memahami materi Bahasa ekspresif.
- c. Bagi sekolah / yayasan mendukung program untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti atau pengembang menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk dan siap di ujicoba ke skala lebih besar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian

1. Anak dapat memahami instruksi dan merespond media visual interaktif.
2. Guru memiliki perangkat yang mendukung penggunaan website.
3. Materi kosakata relevan dan bermanfaat untuk komunikasi sehari-hari siswa.

Agar penelitian terarah, pembatasan masalah adalah:

1. Subjek penelitian adalah anak dengan gangguan spektrum autisme saja.
2. Materi yang digunakan dalam web adalah kosakata dan kalimat sederhana sesuai kebutuhan bahasa ekspresif.
3. Penelitian difokuskan pada pengembangan media *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif dan uji kelayakan/penggunaannya.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Kesimpulan

Permasalahan utama penelitian ini berangkat dari ditemukannya hambatan bahasa ekspresif pada anak berinisial Q usia 6 tahun di *Disability and parent help Yayasan alharist Islamic center*. Diketahui bahwa anak belum mampu mengungkapkan kebutuhan fungsional sehari-hari seperti makan, minum, main, tidur, pipis, pup secara verbal. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya intervensi yang sesuai dengan karakteristik anak GSA. Karakteristik utama anak GSA adalah gaya belajar visualnya. Sedangkan media yang tersedia di lapangan belum cukup memenuhi kebutuhan dari anak tersebut, sehingga diperlukan inovasi media yang menggabungkan kebutuhan dan karakteritik belajar anak dalam sebuah media. Media yang diciptakan bernama Aided Language Display berbasis animasi interaktif.

Pengembangan ini menggunakan penelitian *Research and Develompment*, alat yang digunakan ialah angket kuisisioner dengan penilaian skala likert. Metode pengembangan media dilakukan dengan tahap *ADDIE*, pada tahap *analyze* mengidentifikasi kebutuhan fungsional anak, karakteristik anak GSA yang visual dan kebutuhan terapis terhadap media yang praktis, tahap *design* dengan merancang struktur papan komunikasi dalam bentuk kotak-kotak, animasi yang bergerak dan audio yang pendukung yang materi nya disesuaikan dengan kosakata

fungsional sehari-hari, tahap *development* dimana media mulai dikembangkan dalam bentuk website, animasi interaktif fitur suara yang dapat diulang, tampilan ramah anak dengan bantuan AI, Canva Pro, Pixverse AI dan MGX. Dev AI. Pada tahap *implementation* media diujicobakan kepada terapis dan anak GSA untuk melihat respon penggunaan media, terakhir tahap *evaluation* dilakukan validasi kelayakan terhadap media.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa Media yang sudah jadi di validasi oleh ahli materi dengan perolehan nilai 75,6% dengan kategori valid, sedangkan validator ahli media dengan perolehan nilai 90,8% dengan kategori sangat valid. Setelah dilakukan ujicoba hasil implementasi setelah di ujicoba kan kepada terapis media memenuhi aspek penilaian kemudahan pengguna, kesesuaian anak, kepraktisan dalam terapi, fungsi media dan penilaian umum. Anak juga menunjukkan respon ketertarikan, kemudahan, respon dan kenyamanan. Hasil ujicoba terapis memperoleh nilai 76,6% dengan kategori valid, sedangkan hasil ujicoba anak memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat valid.

Secara keseluruhan, media Aided Language Display berbasis animasi interaktif masuk dalam kategori layak dan praktis digunakan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak dengan gangguan spektrum autism, khususnya dalam mengungkapkan kebutuhan fungsional sehari-hari. Media ini dapat menjadi inovasi untuk mendukung gaya belajar visual anak GSA.

B. Implikasi

Implikasi dari penerapan media *Aided Language Display* dapat diterapkan dari aspek berikut:

1. Implikasi Teoritis

Pengembangan media *Aided Language Display* berbasis animasi interaktif memperkuat penerapan teori preferential looking, dimana anak dengan gangguan spektrum autisme lebih cenderung menyukai hal yang berbaur visual.

2. Implikasi praktis

Media aided language display berbasis animasi interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media alternative bagi terapis dalam membantu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak GSA dengan cara yang menarik, sistematis, sesuai karakteristik anak.

3. Implikasi instusional

Hasil penelitian ini dapatr menjadi rujukan bagi banyak orang, terapis diluar sana dalam memngembangkan media dan menerapkan media berbasis digital yang menarik dan interaktif bagi anak dengan gangguan spektrum autisme.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Terapis

Disarankan untuk menggunakan media ini secara konsisten dalam sesi terapi agar anak terbiasa dengan simbol dan struktur komunikasi yang tersedia. Terapis juga dapat menyesuaikan penggunaan kosakata sesuai kebutuhan individual anak.

2. Bagi Sekolah dan Lembaga

Sekolah atau lembaga terapi dapat mempertimbangkan penggunaan media berbasis web sebagai bagian dari inovasi layanan intervensi komunikasi bagi anak dengan GSA.

3. Bagi pengembang media selanjutnya

Disarankan untuk memperluas cangkupan materi agar dapat digunakan untuk banyak anak GSA lainnya. Lalu bentuk website bisa diubah menjadi aplikasi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dan ruang lingkup kosakata. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk: mengembangkan media ini menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, W., & Hananik, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Ekspresif) Melalui Metode Bercerita, Media Gambar Seri, Dan Model Talking Stick. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 1–8.
- Afifah, A. (2025). Efektivitas Kartu Gambar Berseri Pada Peningkatan Komunikasi Sosial Pada Anak Autis Di Slb Autis Alamanda Surakarta. *Jurnal HELPER*. 42(1), 34–42.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Autism Spectrum Disorder Fact Sheet. *American Psychiatric Association Publishing, October*, 233–255.
- Ardisal. (2017). *Pendidikan anak autistik*. Padang: UNP Press.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, A., Rahmi, R., & Jufri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1 Kinali. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1475–1485.
- Balowa, C. C., Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2023). Deskripsi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Ikhlas Soguo. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 01–08.
- Bloom, L. (1973). *One Word at a Time: The Use of Single Word Utterances Before Syntax*. The Hangu: Mouton.
- Chapin, S. E., McNaughton, D., Light, J., McCoy, A., Caron, J., & Lee, D. L. (2022). The effects of AAC video visual scene display technology on the communicative turns of preschoolers with autism spectrum disorder. *Assistive Technology*, 34(5), 577–587.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210.
- Dewi, S., & Morawati, S. (2024). Gangguan Autis pada Anak. *Scientific Journal*, 3(6), 404–417.
- Elsahar, Y., Hu, S., Bouazza-Marouf, K., Kerr, D., & Mansor, A. (2019). Augmentative and alternative communication (AAC) advances: A review of configurations for

- individuals with a speech disability. *Sensors (Switzerland)*, 19(8).
- Erlani, L., Bachtiar, I. G., & Taboer, A. (2022). Pengembangan Sistem Komunikasi Augmentatif Dan Alternatif Pada Notasi Dalam Pembelajaran Musik Anak Autis. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 18(1), 43–55.
- Fadhillah, S., Nur Syariah, E., Mahromiyati, M., Nurkamilah, S., Anggestin, T., Ashabul Humayah Manjaya, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Karakteristik anak berkebutuhan khusus (autisme) Di Sekolah Inklusi. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(3), 459–465. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Fatmawati. (2019). *Intervensi pendidikan bagi anak autistik*. Padang: UNP Press.
- Findela A. (2023). Bahasa Ekspresif dan Reseptif dalam Perkembangan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4).
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Transformasi : Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam*, 1(2), 28–37.
- Husadani, R., Wiliyanto, D. A., Kesehatan, P., & Surakarta, K. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(6), 3486–3493.
- Iwan B. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Binanto: Penerbit Andi.
- Kalvadema, Rocky. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Konteksual Pada Materi Virus untuk Siswa SMA KelasX MIPA. S1 thesis, University of Jambi.
- Kamila, S. I., & Imanti, V. (2023). Profil Psikologis Anak Autis Dengan Penerapan Kurikulum Iep Di Slb Mitra Ananda. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 134.
- Leckenby K et al. 2024. *AAC And Aided Language In The Clasroom: Breaking Down Barriers For Learners With Speech, Language And Communication Needs*. Britania Raya: Taylor & Francis.
- Kwok, E. Y. L., Brown, H. M., Smyth, R. E., & Oram Cardy, J. (2015). Meta-analysis

- of receptive and expressive language skills in autism spectrum disorder. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 9, 202–222.
- L. Estremera, D. M. (2023). Features of Behaviorism in Second Language Acquisition (SLA): An Empirical Excerpt from Applied Linguistics View. *International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 10(03), 7756–7777.
- Laubscher, E., Barwise, A., & Light, J. (2022). Effect of Video Augmentative and Alternative Communication Technology on Communication During Play With Peers for Children With Autism Spectrum Disorder. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 53(4), 1101–1116.
- Levy, S. E., Mandell, D. S., & Schultz, R. T. (2009). *Autism*. October, 6736(09), 1–12.
- Luthfiah, H., & Khasanah, I. (2023). Perkembangan Pemerolehan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Ditinjau Dengan Menggunakan Metode Bercerita. *Seminar Nasional" Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan"*, 1-9.
- Maharani, A., & Widajati, W. (2025). Pengelolaan intervensi dini anak disabilitas autis. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5753–5762.
- Marchman, V. A., & Dale, P. S. (2023). The MacArthur-Bates Communicative Development Inventories: updates from the CDI Advisory Board. *Frontiers in Psychology*, 14.
- Mardiana S, Darwin E & Gusti W. (2021). *Perkembangan Bahasa Anak Uisa 1-3 Tahun*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Megaiswari. (2015). *Pendidikan Anak Autisme*. Padang: UNP Press.
- Mesibov, G., Shea, V., & Schopler, E. (2005). *The TEACCH Aproach to Autism Spectrum Disorders*. New York: Springer.
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan Inklusi.
- Nieveen, N. (2007). *Formative Evaluation in Educational Design Reesearch*. Netherlands: SLO.
- Nisak, N. H., & Harsiwi, N. E. (2024). Analisis Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus Jenis Autisme Pada Sekolah Inklusif. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 2(2), 160–169.
- Nurfadhillah, S., Immawan, H. R. E., & Khoirunnisa, T. N. (2022). Analisis

- Keterampilan Berbahasa pada Siswa Autisme Level 1 di SDN Perumnas 5 Kota Tangerang. *Alsys*, 2(6), 671–680.
- Nurfadillah, S., Dzakkiyah Shadiqa, C., Nindy Hasri, T., Amanda, M., Azhar Syafitri, H., & Damayanti Tantular, L. (2022). Analisis Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) Pada Siswa SD Negeri Sudimara Timur 2 Kota Tangerang. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(6), 587–596.
- Omori, M. (2025). Increased observation of predictable visual stimuli in children with potential autism spectrum disorder. *Scientific Reports*, 15(1), 1–11.
- Patria J. (2025). *Mengenal Lebih Dekat Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Lamongan: Detak Pustaka
- Peterson, P. (2004). Naturalistic language teaching procedures for children at risk for language delays. *The Behavior Analyst Today*, 5(4), 404–424.
- Putri Purnama Sari, A., Amin, M., & Lukiaty, B. (2017). Review: Penyebab Gangguan Autis Melalui Jalur Neuroinflamasi. *Bioeksperimen: Jurnal Penelitian Biologi*, 3(2), 1.
- Rahmahtrisilvia, R., Rahmah, I. Z., Amani, R., Efrina, E., Zulmiyetri, Z., Taufan, J., & Kusumastuti, G. (2024). Risk of Children Born with Autism Spectrum Disorders Reviewed from Prenatal Factors. *Proceeding of International Conference on Special Education in South East Asia Region*, 3(1), 342–351.
- Rahmatrisilvia, Setiawan, R, Fatmawati, Sopandi, A. (2021) Asesmen Gaya Belajar Anak Dengan Gangguan Spektrum Autisme. Padang: *UNP Press*.
- Ramadhan, S., Adnyana, P. B., Srie, K., & Julyasih, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Materi Bioteknologi Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 11(2), 1–16.
- Riana R. 2025. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Reseptif, Ekspresif dan Keaksaraan*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Romski, M., & Sevcik, R. (2005). Augmentative Communication and Early Intervention. *Journal of Early Intervention*, 18(3), 174–185.
- Sardona, D. B., Indihadi, D., & Respati, R. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi di SPS

- Taam Annuur. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3), 4860.
- Schlosser, R. W., et al. (2019). Does animation facilitate understanding of graphic symbols?. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research (JSLHR)*, 62(4), 965-978.
- Soepandi, A. A., Rahmatrisilvia, & Setiawan, R. (2019). Asesmen gaya belajar anak berkebutuhan khusus. Padang: *UNP Press*.
- Sterrett, K., Holbrook, A., Landa, R., Kaiser, A., & Kasari, C. (2023). The effect of responsiveness to speech-generating device input on spoken language in children with autism spectrum disorder who are minimally verbal. *AAC: Augmentative and Alternative Communication*, 39(1), 23–32.
- Sugiono, N. A. W. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 1–7.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.
- Susanti, I. & Komariah, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk siswa Autisme SLB Negeri 2 Mataram. *Educational Note*, 1(2), 60-75.
- Wandin, H., Tegler, H., Svedberg, L., & Johnels, L. (2023). A Scoping Review of Aided AAC Modeling for Individuals With Developmental Disabilities and Emergent Communication. *Current Developmental Disorders Reports*, 10(2), 123–131.
- Wulandari, O., Firdiyanti, R., & Laily, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Media Buku Bergambar (Big Book) The Efforts to improve Children's Expressive Language Ability through Picture Book Media (Big Book). *Jurnal Perempuan Dan Anak (JPA)*, 5(1), 30–43.
- Zulfa, S. Z. (2025). Analisis Pola Komunikasi Anak Autis di Sekolah Inklusi. *Jurnal Orthopaedagogia*, 9(1), 114-120.