

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN ANGGOTA TUBUH MELALUI VIDEO INTERAKTIF PADA ANAK DENGAN GANGGUAN SPEKTRUM AUTISME (GSA) (SINGLE SUBJECT RESEARCH A-B-A)

Lila Tanzila¹, Antoni Tsaputra², Mega Iswari³, Safaruddin⁴, Yosa Yulia Nasri⁵
1, 2, 3, 4, 5Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: lilatanzila@gmail.com

Article History

Received: 10-01-2026

Revision: 22-01-2026

Accepted: 25-01-2026

Published: 28-01-2026

Abstract. The results of observation and initial assessment at SLB Bunda Zikrillah Solok found a female first-grade student with Autism Spectrum Disorder (ASD) who had difficulty naming human body parts in the IPAS phase A of the Merdeka Curriculum. The learning media previously used, in the form of printed images, was considered less engaging and therefore had not been able to optimally improve the child's abilities. This study aims to test the effectiveness of using interactive video media in improving the ability to name body parts in children with ASD. This study uses a quantitative approach with a Single Subject Research (SSR) type and an A–B–A design. Data collection was carried out through direct observation of the target behavior in each session. The baseline phase A1 was conducted over three sessions until the data showed stability. The data were analyzed descriptively and visually by comparing trends, stability, and changes in ability levels across phases. The results of the study showed that in the first baseline phase (A1), the child's ability was at a stable score of 42.8. In the intervention phase (B), the ability gradually increased, reaching a score of 71.4. Furthermore, in the second baseline phase (A2), the child's ability increased further and stabilized at a score of 92.8. These findings indicate that interactive video media are effective in improving children's ability to name body parts for children with low-class GSA and can be utilized as an applicable learning media alternative for teachers in Special Schools to enhance student engagement and understanding.

Keywords: Autism Spectrum Disorder, Interactive Video, Body Parts

Abstrak. Hasil observasi dan asesmen awal di SLB Bunda Zikrillah Solok, ditemukan seorang peserta didik perempuan kelas I dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan anggota tubuh manusia pada pembelajaran IPAS fase A Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan anggota tubuh pada anak dengan GSA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Single Subject Research (SSR)* dan desain A–B–A. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku target pada setiap sesi. Fase baseline A1 dilaksanakan selama tiga sesi hingga data menunjukkan kestabilan. Data dianalisis secara deskriptif visual dengan membandingkan kecenderungan, stabilitas, dan perubahan level kemampuan antar fase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada fase baseline pertama (A1), kemampuan anak berada pada skor stabil sebesar 42,8. Pada fase intervensi (B), kemampuan meningkat secara bertahap hingga mencapai skor 71,4. Selanjutnya, pada fase baseline kedua (A2), kemampuan anak meningkat lebih tinggi dan stabil pada skor 92,8. Temuan ini menunjukkan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan anggota tubuh pada anak dengan GSA kelas rendah dan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang aplikatif bagi guru di Sekolah Luar Biasa untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Gangguan Spektrum Autisme, Video Interaktif, Anggota Tubuh

How to Cite: Tanzila, L., Tsaputra, A., Iswari, M., Safaruddin., & Nasri, Y. Y. (2026). Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Anggota Tubuh Melalui Video Interaktif pada Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) (*Single Subject Research A-B-A*). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (1), 948-957. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.5114>

PENDAHULUAN

Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) merupakan individu dengan gangguan perkembangan neurologis yang kompleks, ditandai oleh hambatan pada aspek perilaku, komunikasi, bahasa, dan interaksi sosial (Irdamurni, 2018). Pendidikan bagi anak dengan GSA bertujuan untuk mengembangkan kemandirian, perilaku adaptif, kemampuan komunikasi, serta keterampilan sosial agar anak mampu berfungsi secara optimal dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam proses pembelajaran, anak dengan autisme cenderung memiliki gaya belajar yang beragam, dengan kecenderungan kuat pada gaya belajar visual sehingga memerlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristiknya (Yolanda & Mukhlis, 2021).

Salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikembangkan pada anak dengan GSA adalah kemampuan menyebutkan anggota tubuh manusia. Kemampuan ini tercantum dalam pembelajaran IPAS fase A pada Kurikulum Merdeka, yang mencakup pengenalan anggota tubuh, fungsi, dan cara merawatnya (Juniarti et al., 2023). Namun, anak dengan autisme sering mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan bagian tubuhnya sendiri, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap fungsi dan kegunaan anggota tubuh (Safitri & Pamuji, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan asesmen awal yang dilakukan di SLB Bunda Zikrillah Solok, ditemukan seorang peserta didik kelas I dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) yang masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan anggota tubuh manusia, meskipun peserta didik tersebut telah menunjukkan kemampuan akademik dasar yang memadai. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara penguasaan kemampuan dasar dengan kemampuan konseptual dan bahasa fungsional yang dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS fase A. Media pembelajaran yang selama ini digunakan berupa gambar cetak dinilai kurang menarik dan kurang mampu menstimulasi perhatian peserta didik secara berkelanjutan, sehingga fokus belajar mudah teralihkan dan proses pemahaman konsep belum berlangsung secara optimal. Keterbatasan media tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, khususnya dalam mengenali dan menyebutkan bagian-bagian tubuh manusia. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, multisensori, dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik dengan GSA. Salah satu media yang berpotensi memenuhi kebutuhan tersebut adalah video interaktif, yaitu media pembelajaran yang mengombinasikan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video, serta memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara media dan peserta didik sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep secara lebih optimal (Aini & Tresnawati, 2019).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan anggota tubuh (Vocia & Sopandi, 2022). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas video interaktif terhadap kemampuan menyebutkan anggota tubuh pada anak dengan GSA di kelas rendah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan anggota tubuh pada anak dengan Gangguan Spektrum Autisme melalui metode *Single Subject Research* dengan desain A–B–A. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan anggota tubuh pada anak dengan GSA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Single Subject Research* (SSR) dan desain A–B–A. Desain ini terdiri atas tiga fase, yaitu baseline awal (A1), fase intervensi (B), dan baseline akhir (A2), yang bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan subjek sebelum, selama, dan setelah diberikan intervensi. Subjek penelitian adalah seorang peserta didik kelas I fase A dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) di SLB Bunda Zikrillah Solok. Subjek telah memiliki kemampuan akademik dasar seperti membaca dan menulis, namun mengalami kesulitan dalam menyebutkan anggota tubuh manusia pada pembelajaran IPAS. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan hasil observasi dan asesmen awal.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis video interaktif, yang memadukan unsur animasi, narasi, gambar, suara, dan kuis interaktif. Variabel terikatnya adalah kemampuan peserta didik dalam menyebutkan anggota tubuh manusia. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku target pada setiap sesi. Fase baseline A1 dilaksanakan selama tiga sesi hingga data menunjukkan kestabilan. Selanjutnya, fase intervensi B dilakukan selama lima sesi dengan pemberian media video interaktif secara berulang sampai kemampuan subjek menunjukkan perubahan yang stabil. Fase baseline A2 dilaksanakan kembali selama tiga sesi untuk mengevaluasi keberlanjutan pengaruh intervensi setelah media dihentikan.

Penilaian kemampuan dilakukan menggunakan sistem skor, yaitu skor 2 untuk jawaban benar tanpa bantuan, skor 1 untuk jawaban benar dengan bantuan verbal, dan skor 0 untuk jawaban salah atau tidak merespons. Data dianalisis secara deskriptif visual dengan membandingkan kecenderungan, stabilitas, dan perubahan level kemampuan antar fase. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas SLB Bunda Zikrillah Solok dalam kondisi yang

mendukung kenyamanan belajar. Seluruh prosedur penelitian memperhatikan prinsip etika penelitian, termasuk persetujuan orang tua (*informed consent*), kerahasiaan identitas subjek, serta perlindungan terhadap hak dan kesejahteraan peserta didik.

HASIL

Indikator dan Teknik Penilaian

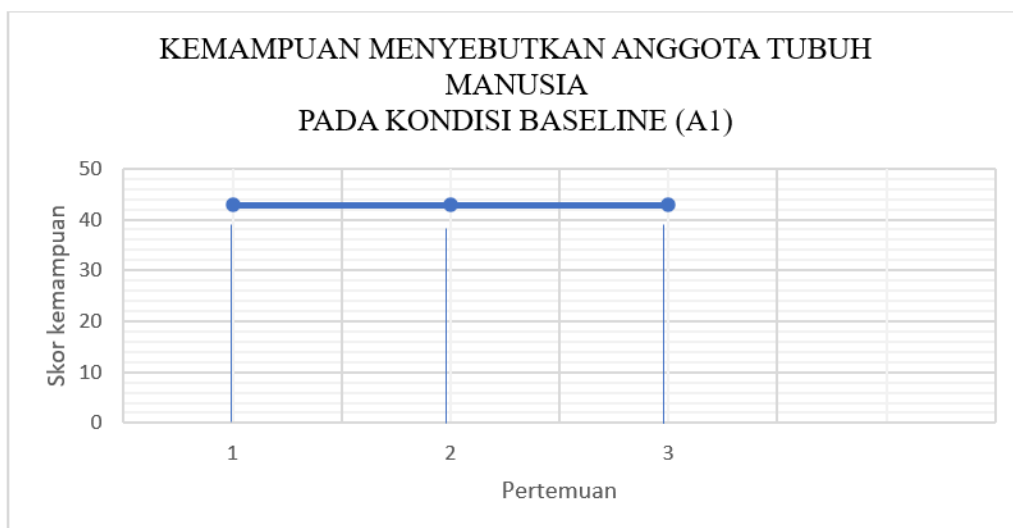
Kemampuan menyebutkan anggota tubuh manusia dinilai melalui tes perbuatan dengan indikator kemampuan anak dalam menyebutkan nama anggota tubuh yang ditunjuk oleh peneliti (misalnya: mata, telinga, hidung, tangan, dan kaki). Skor diberikan berdasarkan kriteria berikut: 2 untuk jawaban benar tanpa bantuan (*prompt*), 1 untuk jawaban benar dengan bantuan verbal, dan 0 untuk jawaban salah atau tidak merespons. Skor total kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk memudahkan analisis perubahan kemampuan antar sesi.

Baseline (A1)

Pengamatan pada kondisi awal (A1) dilakukan selama tiga sesi pada tanggal 27–29 Oktober 2025. Setiap sesi berlangsung selama ± 20 menit. Pada tahap ini, anak diminta menyebutkan anggota tubuh tanpa diberikan intervensi khusus.

Table 1. Kemampuan awal anak (A1)

Pertemuan	Hari/Tanggal	Skor
1	Senin/ 27 Oktober 2025	42,8
2	Selasa/ 28 Oktober 2025	42,8
3	Rabu/ 29 Oktober 2025	42,8



Gambar 1. Kemampuan menyebutkan anggota tubuh manusia pada kondisi *Baseline (A1)*

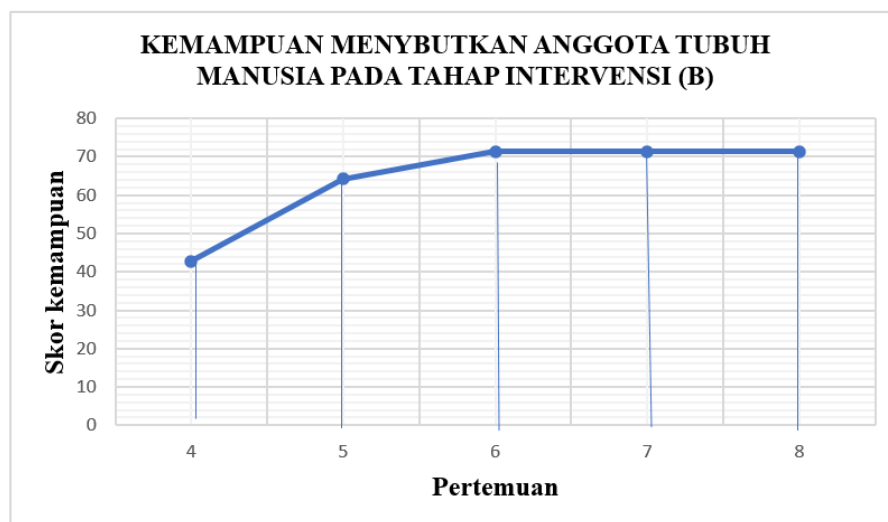
Berdasarkan pada gambar 1, data pada kondisi *Baseline* (A1) menunjukkan hasil yang stabil pada pertemuan ke-1, 2 dan ke-3, oleh sebab itu penelitian pada baseline (A1) dihentikan dan dilanjutkan dengan kondisi selanjutnya yaitu kondisi intervensi (B).

Intervensi (B)

Fase intervensi (B) dilaksanakan selama lima sesi pada tanggal 3–7 November 2025, dengan durasi setiap sesi ± 25 menit. Intervensi diberikan melalui media video interaktif yang memuat animasi, narasi, dan kuis sederhana terkait pengenalan anggota tubuh. Peneliti melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang, setelah itu memberikan soal tes perbuatan serta memberikan penilaian terkait dengan indikator yang telah diberikan yaitu menyebutkan anggota tubuh manusia.

Tabel 2. Kemampuan pada tahap intervensi (B)

Pertemuan	Hari/Tanggal	Skor
4	Senin/3 November 2025	42,8
5	Selasa/4 November 2025	64,2
6	Rabu/5 November 2025	71,42
7	Kamis/6 November 2025	71,42
8	Jumat/7 November 2025	71,42



Gambar 2. Kemampuan menyebutkan anggota tubuh manusia pada tahap intervensi (B)

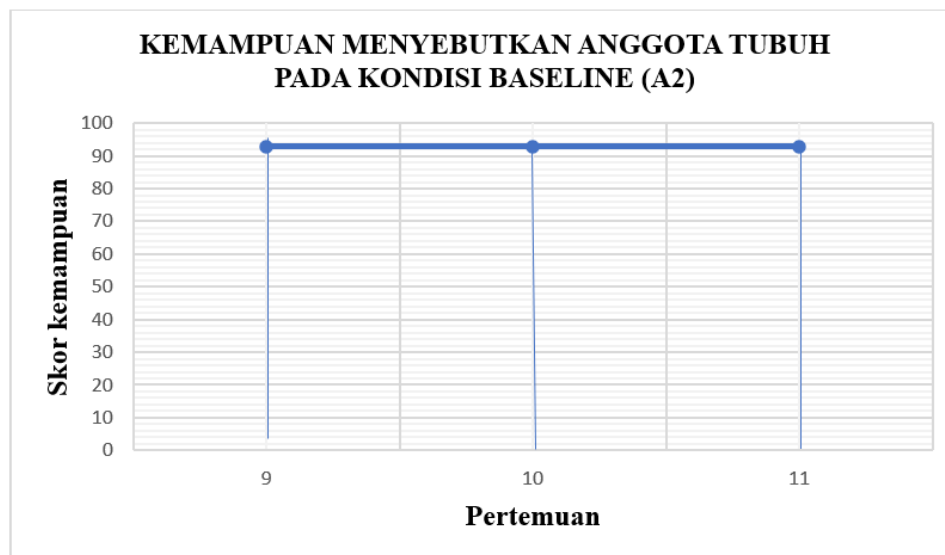
Berdasarkan gambar 2, data pada tahap intervensi (B) sudah mencapai titik stabil pada pertemuan ke-10 hingga pertemuan ke-12 dengan skor 71,42. Maka dari itu, pengamatan dilanjutkan pada kondisi *Baseline* (A2).

Baseline (A2)

Fase baseline kedua (A2) dilakukan selama tiga sesi pada tanggal 10–12 November 2025, masing-masing dengan durasi ± 20 menit. Pada tahap ini, intervensi dihentikan untuk melihat keberlanjutan efek perlakuan.

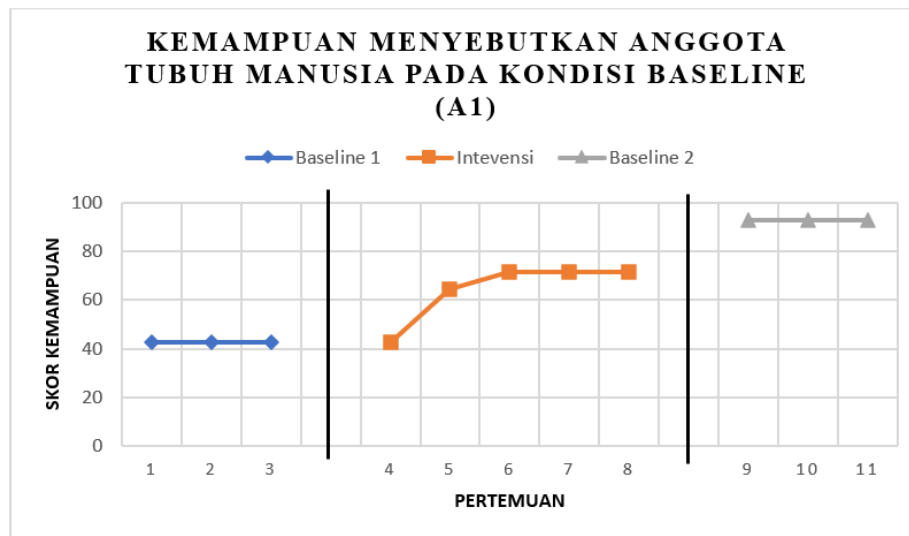
Tabel 3. Kemampuan setelah intervensi (*Baseline/A2*)

Pertemuan	Hari/Tanggal	Skor
9	Senin 10 November 2025	92,8
10	Selasa 11 November 2025	92,8
11	Rabu 12 November 2025	92,8



Gambar 3. Kemampuan Menyebutkan anggota tubuh Pada Tahap *Baseline* (A2)

Berdasarkan gambar 3, data pada *baseline* (A2) sudah stabil pada pertemuan ke-9 hingga pertemuan ke-11 dengan skor hasil 92,8.



Gambar 4. Rekapitulasi menyebutkan anggota tubuh manusia pada tahap A1, B, dan A2




Berdasarkan pada gambar 4, bahwa pengamatan yang dilakukan pada tahap awal kemampuan subjek *Baseline* (A1) dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan data menunjukkan hasil stabil dengan hasil skor 42,8. Selanjutnya pengamatan pada kondisi Intervensi (B) yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dan data menunjukkan hasil stabil pada pertemuan ke-6 hingga pertemuan ke-8 dengan hasil skor 71,4. Setelah itu kemampuan subjek pada tahap setelah intervensi atau baseline (A2) yang dilaksanakan sebanyak 3 kali dan data menunjukkan hasil stabil pada pertemuan ke-9 hingga pertemuan ke-11 dengan hasil skor 92,8.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil analisis data dalam kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	3	5	3
2	Estimasi kecenderungan arah	(=)	(+)	(=)
3	Kecenderungan stabilitas	100% Stabil	60% Tidak stabil	100% Stabil
4	Kecenderungan jejak data	(=)	(+)	(=)
5	Level stabilitas dan rentang	Stabil 42,8	Variabel 42,8-71,4	Variabel 92,8
6	Level perubahan	(=)	(+)	(=)

Selain menggunakan analisis dalam kondisi, penelitian ini juga menggunakan analisis data antar kondisi yang merupakan membandingkan satu kondisi dengan kondisi lain. Data yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu pemahaman konsep mengenai anggota tubuh.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil analisis data antar kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Jumlah variabel yang diubah	1		
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=)	 (+)	 (=)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil-tidak stabil- stabil		
4	Level perubahan			
	<ul style="list-style-type: none"> level perubahan pada B/A1 	64,2 – 42,8 = 21		
	<ul style="list-style-type: none"> level perubahan pada B/A2 	92,8 – 64,2 = 29		
5	Persentase <i>Overlap</i>			
	<ul style="list-style-type: none"> persentase <i>Overlap</i> pada A1 dengan B 	<i>Overlap</i> : $\frac{0}{5} \times 100\% = 0\%$		
	<ul style="list-style-type: none"> persentase <i>Overlap</i> pada A2 dengan B 	<i>Overlap</i> : $\frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$		

Penelitian ini tidak melibatkan observer kedua dalam proses pengamatan dan penilaian perilaku anak. Oleh karena itu, hasil observasi sepenuhnya bergantung pada penilaian peneliti, sehingga terdapat potensi subjektivitas. Keterbatasan ini menjadi salah satu kelemahan metode yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil penelitian

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan anggota tubuh manusia pada anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) kelas rendah melalui desain *Single Subject Research (SSR)* model A–B–A. Pemilihan media video interaktif didasarkan pada karakteristik belajar anak GSA yang membutuhkan stimulus visual yang konkret, terstruktur, dan disajikan secara berulang agar konsep dapat dipahami secara optimal (Hidayat & Istiqomah, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar subjek yang bermakna setelah diberikan intervensi. Pada fase baseline awal (A1), subjek cenderung pasif, kurang responsif terhadap instruksi, dan sering memerlukan pengulangan bantuan verbal. Kondisi ini mengindikasikan keterbatasan pemahaman awal serta rendahnya perhatian terhadap materi pembelajaran. Setelah penggunaan media video interaktif pada fase intervensi (B), subjek mulai menunjukkan peningkatan fokus, respons yang lebih cepat, serta kemampuan menyebutkan anggota tubuh dengan lebih mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi secara visual, disertai animasi, suara, dan pengulangan yang konsisten, sesuai dengan gaya belajar visual dan kebutuhan struktur anak GSA.

Kemampuan subjek tetap tinggi pada fase baseline kedua (A2) meskipun intervensi dihentikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui video interaktif tidak hanya bersifat sesaat, tetapi telah membentuk pemahaman yang lebih bermakna dan tersimpan dalam memori jangka panjang. Repetisi, kejelasan visual, serta konsistensi stimulus selama intervensi memungkinkan anak membangun skema kognitif yang lebih stabil. Temuan ini sejalan dengan penelitian Baihaqi dan Sugiarmun (2019) serta mendukung Teori Multimedia Learning Mayer yang menekankan efektivitas kombinasi visual dan verbal dalam meningkatkan retensi dan pemahaman pada peserta didik berkebutuhan khusus. Dalam Samatov (2025) menunjukkan bahwa alat bantu interaktif digital dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan ASD dalam pembelajaran sains, serta menyoroti kebutuhan pelatihan guru dan adaptasi teknologi untuk pendidikan inklusif. Dengan demikian, media video interaktif terbukti mampu memfasilitasi karakteristik belajar anak GSA dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap kemampuan menyebutkan anggota tubuh.

KESIMPULAN

Penggunaan media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan anggota tubuh manusia pada anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) kelas rendah. Media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung proses belajar anak GSA di Sekolah Luar Biasa. Namun, karena penelitian ini melibatkan satu subjek dengan desain Single Subject Research, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas dan memerlukan penelitian lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih beragam

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video interaktif direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran bagi anak dengan GSA karena mampu mendukung fokus, pemahaman visual, dan keterlibatan belajar. Sekolah diharapkan menyediakan dukungan sarana pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang implementasi media tersebut, sementara orang tua dapat melanjutkan stimulasi pembelajaran di rumah secara konsisten agar kemampuan anak tetap terpelihara. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih dari satu subjek dengan variasi desain SSR (misalnya A–B–A–B atau multiple baseline), menggabungkan video interaktif dengan media lain seperti kartu visual atau benda konkret, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek bahasa reseptif dan ekspresif guna memperkuat generalisasi dan kedalaman temuan penelitian

REFERENSI

- Aini, H. Q., & Tresnawati, D. (2019). Perancangan media pembelajaran interaktif untuk anak autis di sekolah luar biasa. *Jurnal Algoritma*, 16(1), 51–57.
- Baihaqi, M., & Sugiarmim, M. (2019). *Penggunaan media video dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus*. UPI Press.
- Hidayat, R., & Istiqomah, N. (2020). Efektivitas media visual dalam pembelajaran anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 12(2), 45–54.
- Irdamurni. (2018). *Memahami anak berkebutuhan khusus*. Goresan Pena.
- Juniarti, Y., Napu, Y., & Ointu, D. S. (2023). Pengaruh video animasi terhadap kemampuan menyebutkan anggota tubuh pada anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 401–407. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2761>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6
- Safitri, A. V., & Pamuji, D. (2018). Pengaruh game interaktif berbantuan Android terhadap kemampuan menyebutkan anggota tubuh anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2015). *Pengantar penelitian dengan subjek tunggal*. Tsukuba University Press.
- Samatov, A., & Rusli, N. A. (2025). *The use of interactive teaching aids by special education teachers in teaching science to students with Autism Spectrum Disorder (ASD)*. *Central European Journal of Educational Research*, 7(1). <https://doi.org/10.37441/cejerr/2025/7/1/15248>
- Vocia, W., & Sopandi, A. A. (2022). Efektivitas media games book dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan anggota tubuh manusia bagi anak tunagrahita sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 16.
- Windy Yolanda, & Mukhlis, M. (2021). Gaya belajar siswa autisme di sekolah luar biasa negeri pembina Pekanbaru. *J-LELC Journal*, 1(3).