

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI POSTER UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH PADA SISWA
AUTIS KELAS II SLB**

Fatchur Rozi¹, Nurul Hidayati², Ana Rafikayati³

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2,3}

e-mail: fatchur.rozi.pasuruan1@gmail.com

Diterima: 5/3/2026; Direvisi: 6/4/2026; Diterbitkan: 14/4/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa autis kelas II di SLB Negeri 2 Kota Pasuruan dalam mengenal serta menyebutkan anggota tubuh secara tepat. Fokus utama riset adalah mengevaluasi pengaruh penggunaan media Canva berbasis animasi poster terhadap peningkatan kompetensi tersebut. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Single Subject Research (SSR) melalui desain A-B-A, tahapan penelitian meliputi observasi awal, pemberian intervensi, dan evaluasi kemampuan. Data dikumpulkan melalui instrumen tes kinerja yang diukur secara berulang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan subjek; pada fase baseline awal (A1), skor rata-rata hanya mencapai 27,5%, kemudian melonjak menjadi 64,2% selama fase intervensi (B), dan tetap stabil tinggi pada fase baseline kedua (A2) dengan rata-rata 76,6%. Temuan ini membuktikan bahwa media visual yang dinamis mampu menarik atensi dan mempermudah pemrosesan informasi kognitif pada anak dengan spektrum autisme. Simpulan utama menyatakan bahwa integrasi animasi poster dalam pembelajaran sangat efektif untuk membantu siswa mengenal bagian tubuh secara konkret serta menyenangkan. Inovasi ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan media instruksional adaptif di sekolah luar biasa, sekaligus membuktikan bahwa pendekatan visual yang terstruktur dapat menjembatani hambatan komunikasi serta pemahaman pada peserta didik berkebutuhan khusus guna mendukung kemandirian identifikasi diri mereka secara optimal di lingkungan pendidikan formal yang inklusif, terpadu, komprehensif.

Kata Kunci: *Autis, Media Canva, Anggota Tubuh, Animasi Poster, Pembelajaran Visual*

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability of second-grade autistic students at SLB Negeri 2 Pasuruan City to recognize and correctly name body parts. The main focus of the research was to evaluate the effect of using Canva-based animated posters on improving these competencies. Using a quantitative approach with the Single Subject Research (SSR) method through an A-B-A design, the research stages included initial observation, intervention, and ability evaluation. Data were collected through a performance test instrument that was measured repeatedly. The results showed a significant improvement in the subjects' abilities; in the initial baseline phase (A1), the average score was only 27.5%, then jumped to 64.2% during the intervention phase (B), and remained stable and high in the second baseline phase (A2) with an average of 76.6%. These findings demonstrate that dynamic visual media can attract attention and facilitate cognitive information processing in children on the autism spectrum. The main conclusion states that integrating animated posters into learning is very effective in helping students recognize body parts in a concrete and enjoyable way. This innovation makes a significant contribution to the development of adaptive instructional media in special schools, while also demonstrating that a structured visual approach can bridge communication and



understanding barriers for students with special needs, optimally supporting their independent self-identification in an inclusive, integrated, and comprehensive formal education environment.

Keywords: *Autism, Canva Media, Body Parts, Poster Animation, Visual Learning*

PENDAHULUAN

Autisme atau yang secara medis dikenal sebagai gangguan perkembangan pervasif merupakan sebuah kondisi kompleks yang muncul sejak masa awal kehidupan seorang anak. Gangguan ini secara signifikan memengaruhi kemampuan individu dalam membangun interaksi sosial yang sehat, sehingga sering kali mereka terlihat seolah terisolasi di dalam dunianya sendiri (Asep et al., 2020; Sukatmi & Apriyansyah, 2023; Thoomaszen et al., 2023; Yustesari & Azizah, 2023). Secara global, data menunjukkan adanya tren peningkatan jumlah penyandang spektrum autisme yang sangat tajam dari tahun ke tahun, di mana prevalensi kejadiannya melonjak berkali-kali lipat dalam kurun waktu dua dekade terakhir. Fenomena ini lebih banyak ditemukan pada kelompok anak laki-laki dibandingkan dengan anak perempuan dengan perbandingan yang cukup mencolok di berbagai wilayah. Di Indonesia sendiri, dengan jumlah populasi penduduk yang sangat besar serta laju pertumbuhan yang konsisten, diperkirakan terdapat jutaan orang yang hidup dengan kondisi spektrum ini. Angka yang fantastis tersebut menuntut adanya perhatian serius dari berbagai pihak, terutama dalam sektor pendidikan luar biasa, agar para penderita dapat memperoleh intervensi yang tepat guna meningkatkan kualitas hidup dan kemandirian mereka di tengah lingkungan masyarakat yang semakin dinamis. Penanganan yang tepat sejak usia dini menjadi kunci utama dalam meminimalisir dampak hambatan perkembangan tersebut agar anak tidak semakin jauh tertinggal dalam aspek sosial dan kognitif (Afridah, 2021; Pramantik, 2021; Sukatmi & Apriyansyah, 2023).

Secara ideal, setiap anak termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus seharusnya mampu mengenali identitas diri mereka sendiri, dimulai dari pengenalan anggota tubuh yang paling mendasar. Penguasaan konsep mengenai bagian tubuh merupakan langkah awal yang sangat krusial bagi seorang siswa untuk membangun kesadaran diri serta mempermudah proses komunikasi fungsional dengan orang-orang di sekitarnya. Kemampuan ini bukan hanya sekadar menghafal nama, melainkan juga memahami letak serta fungsi fisik yang melekat pada diri mereka agar dapat berinteraksi secara efektif (Apendi et al., 2024; Lumbantobing & Maryani, 2024; Mantau & Talango, 2023; Wijio, 2020). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah yang sangat lebar antara target pendidikan yang dicitakan dengan kemampuan nyata yang dimiliki oleh para siswa dengan spektrum autisme. Banyak dari mereka yang mengalami kesulitan ekstrem dalam memproses informasi sensorik maupun instruksi verbal sederhana yang diberikan oleh pengajar. Hambatan kognitif yang melekat pada gangguan perkembangan ini membuat proses identifikasi anggota tubuh menjadi sebuah tantangan yang sangat melelahkan dan sering kali tidak memberikan hasil yang signifikan tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang inovatif serta spesifik. Upaya perbaikan strategi pengajaran mutlak diperlukan agar kesenjangan kemampuan ini tidak menghalangi hak siswa untuk mendapatkan akses pengetahuan yang layak dan inklusif (Amalia, 2022; Darmawati, 2023; Rosnita et al., 2022; Supena & Munajah, 2020).

Permasalahan nyata mengenai rendahnya kemampuan pengenalan anggota tubuh ditemukan secara mendalam di SLB Negeri 2 Kota Pasuruan pada tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan rangkaian pengamatan langsung yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, terlihat jelas bahwa para siswa masih sering mengalami

kekeliruan fatal saat diminta mengidentifikasi diri. Kesenjangan ini termanifestasi dalam bentuk kesalahan penunjukan letak organ, di mana siswa sering kali menunjuk telinga namun menyebutnya sebagai mulut, atau menunjuk mulut tetapi mengidentifikasikannya sebagai bagian gigi. Kesalahan identifikasi yang bersifat repetitif ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep dasar siswa mengenai anatomi diri masih sangat minim dan memerlukan penanganan khusus. Selain hambatan dalam penamaan, siswa juga menunjukkan ketidakmampuan dalam memahami maksud dari instruksi verbal yang disampaikan oleh guru kelas secara langsung. Akibatnya, proses transfer pengetahuan menjadi terhambat karena tidak adanya koneksi komunikasi yang efektif antara pengajar dan peserta didik di dalam ruang kelas. Kondisi ini menuntut adanya sebuah terobosan metodologi pengajaran yang mampu menjembatani hambatan kognitif serta kebingungan bahasa yang dialami oleh para siswa berkebutuhan khusus tersebut agar tujuan kurikulum dapat tercapai secara maksimal (Hakim, 2020; Hariyanti et al., 2023; Manurung et al., 2022).

Selama proses observasi di kelas 2 pada tahun ajaran 2025/2026 tersebut, ditemukan bahwa siswa cenderung menunjukkan perilaku yang terputus dari lingkungan akademiknya. Mereka sering kali terlihat hanya diam membisu dan sama sekali tidak menghiraukan arahan yang diberikan oleh guru, seolah-olah instruksi tersebut tidak pernah sampai ke dalam pemikiran mereka. Fokus perhatian siswa tidak tertuju pada materi pelajaran, melainkan sangat mudah teralihkan oleh benda-benda yang ada di sekitar tempat duduk mereka tanpa tujuan yang jelas. Perilaku khas seperti memainkan jari-jari tangan sendiri secara berulang serta berbicara dengan diri sendiri menggunakan bahasa yang tidak memiliki arti atau *babbling* sering kali mewarnai suasana pembelajaran di kelas. Siswa mengalami kesulitan yang sangat spesifik dalam menunjukkan serta menyebutkan bagian-bagian penting di area kepala hingga kaki, seperti rambut, alis, hidung, pipi, lidah, hingga telinga. Ketidakmampuan untuk mendengarkan penjelasan guru secara konsisten membuat mereka kehilangan banyak momentum berharga untuk mengembangkan kapasitas kognitifnya. Fenomena ini menegaskan bahwa metode penyampaian materi secara verbal saja tidaklah cukup bagi anak autis yang memiliki karakteristik belajar unik dan sangat bergantung pada stimulus visual yang konkret untuk memahami lingkungan sekitar.

Melihat kompleksitas permasalahan yang ada, penelitian ini menawarkan sebuah nilai baru berupa inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis visual interaktif yang dirancang khusus untuk meminimalkan distraksi pada anak autis. Inovasi ini bertujuan untuk menciptakan sebuah lingkungan belajar yang mampu menarik fokus perhatian siswa agar tidak lagi terjebak dalam dunianya sendiri saat mempelajari materi pengenalan anggota tubuh. Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik namun sederhana, penelitian ini berupaya memecah kebekuan komunikasi yang selama ini menjadi kendala utama di SLB Negeri 2 Kota Pasuruan pada tahun ajaran 2025/2026. Nilai kebaruan dari studi ini terletak pada pendekatan pengajaran yang mengutamakan pemrosesan informasi melalui jalur kinestetik dan visual secara bersamaan guna memperkuat memori prosedural siswa dalam mengenal anatomi tubuh. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik semata, melainkan juga sebagai upaya untuk meningkatkan kemandirian fungsional siswa dalam kehidupan sehari-hari melalui penguasaan konsep diri yang kokoh. Diharapkan dengan adanya intervensi yang lebih modern dan terstruktur ini, hambatan dalam menunjuk dan menyebutkan anggota tubuh dapat teratasi secara sistematis, sehingga tercipta proses pendidikan yang jauh lebih inklusif dan berorientasi pada hasil bagi siswa berkebutuhan khusus di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *Single Subject Research* guna menganalisis perilaku individu secara mendalam dan sistematis. Metode ini dipilih karena sangat relevan untuk mengevaluasi dampak intervensi pada peserta didik berkebutuhan khusus dengan jumlah subjek yang sangat terbatas atau sering disebut desain kecil-n. Prosedur pelaksanaan riset menggunakan pola *reversal A-B-A* yang memungkinkan peneliti memeriksa hubungan fungsional antara perlakuan yang diberikan dengan perubahan target perilaku secara akurat. Lokasi penelitian ditetapkan di SLB Negeri 2 Kota Pasuruan dengan melibatkan siswa autisme kelas 2 sebagai partisipan utama pada tahun ajaran 2025/2026. Melalui kerangka kerja ini, peneliti melakukan pengamatan harian secara berulang dalam periode waktu tertentu guna menjamin stabilitas data lapangan yang terekam. Fokus utama desain ini adalah membandingkan kondisi tanpa perlakuan dengan kondisi saat diberikan stimulasi visual guna memotret dinamika perkembangan kognitif subjek secara tuntas dan komprehensif bagi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan pada tahun 2026 ini tanpa melakukan manipulasi variabel luar.

Variabel bebas dalam studi ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang dikemas dalam format animasi poster yang dinamis dan interaktif. Sementara itu, variabel terikat yang menjadi sasaran perubahan adalah kemampuan identifikasi anggota tubuh yang diukur melalui dua aspek utama, yakni kecakapan menunjukkan dan menyebutkan bagian anatomi secara akurat. Instrumen pengumpulan data primer menggunakan tes kinerja yang dirancang secara spesifik sesuai karakteristik spektrum autisme guna meminimalkan distraksi sensorik. Pada tahap awal atau fase *baseline 1*, subjek hanya diberikan alat tulis standar tanpa adanya modifikasi perilaku guna merekam kemampuan asli sebelum diberikan intervensi. Alat bantu yang digunakan meliputi poster digital yang menampilkan gambar bergerak disertai teks dan suara untuk memicu atensi visual siswa secara optimal. Seluruh perangkat pengukuran telah melalui tahap validasi guna menjamin bahwa informasi harian yang diperoleh bersifat objektif dan mampu merepresentasikan kapasitas intelektual subjek dalam mengenal bagian tubuh dari kepala hingga kaki secara nyata selama masa penelitian berlangsung.

Tahapan analisis informasi dijalankan secara sistematis melalui teknik analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi guna membedah tren data secara presisi. Peneliti menghitung berbagai komponen statistik deskriptif yang mencakup penentuan *mean level*, rentang stabilitas, serta batas atas dan batas bawah pada setiap fase penelitian yang dilalui. Data numerik yang terkumpul mencatat bahwa pada fase awal skor rata-rata hanya 27,5 persen, kemudian melonjak secara signifikan selama fase intervensi hingga mencapai 64,2 persen, dan tetap bertahan tinggi pada evaluasi fase *baseline 2* dengan angka 76,6 persen. Seluruh hasil perhitungan tersebut divisualisasikan menggunakan grafik garis guna mempermudah identifikasi pola hubungan variabel secara longitudinal. Penggunaan kriteria stabilitas sebesar 15 persen diterapkan untuk memastikan konsistensi respons subjek sebelum beralih ke tahapan berikutnya. Rangkaian analisis statistik ini bertujuan untuk menghasilkan simpulan ilmiah yang valid mengenai efektivitas integrasi teknologi visual dalam menjembatani hambatan pemahaman siswa. Langkah verifikasi ini menjamin bahwa luaran penelitian didasarkan pada fakta empiris yang transparan bagi masa depan pendidikan luar biasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil ini data yang telah dikumpulkan oleh peneliti berdasarkan penelitian yang dilakukan di SLB Negeri 2 Kota Pasuruan dibahas sehingga dapat memberi jawaban atas rumusan masalah penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research* dengan pola desain *reversal A-B-A*.

Hasil

1) Fase Baseline (A1)

Tabel 1. Rentang Stabilitas

Nilai Tertinggi	x Kriteria Stabilitas	Rentang Stabilitas
30	x 0,15	4,5

Tabel 1 menyajikan hasil analisis data pada fase baseline A1 yang menunjukkan tingkat kestabilan perilaku subjek sebelum intervensi. Nilai mean level yang diperoleh adalah 27,5 dengan nilai tertinggi sebesar 30. Berdasarkan kriteria stabilitas 0,15, diperoleh rentang stabilitas sebesar 4,5. Perhitungan batas atas menghasilkan angka 29,75 dan batas bawah sebesar 25,25. Data ini berfungsi sebagai standar pembandingan guna melihat efektivitas perlakuan. Kondisi baseline yang stabil sangat penting untuk memastikan bahwa perubahan perilaku benar-benar disebabkan oleh intervensi peneliti secara komprehensif.

2) Fase Intervensi (B)

Tabel 2. Rentang Stabilitas

Nilai Tertinggi	x Kriteria Stabilitas	Rentang Stabilitas
80	x 0,1	8

Tabel 2 memaparkan rincian analisis statistik pada fase intervensi B saat perlakuan diberikan kepada subjek penelitian secara intensif. Hasil perhitungan menunjukkan kenaikan mean level yang signifikan menjadi 64,2. Dengan nilai tertinggi 80 dan kriteria stabilitas 0,1, rentang stabilitas yang didapat adalah 8. Nilai batas atas ditentukan pada angka 66,2 sedangkan batas bawah berada pada 60,2. Peningkatan angka ini mengindikasikan adanya pengaruh positif dari intervensi terhadap variabel. Analisis ini membantu memantau perkembangan subjek selama proses pemberian perlakuan yang berlangsung di lapangan secara berkelanjutan.

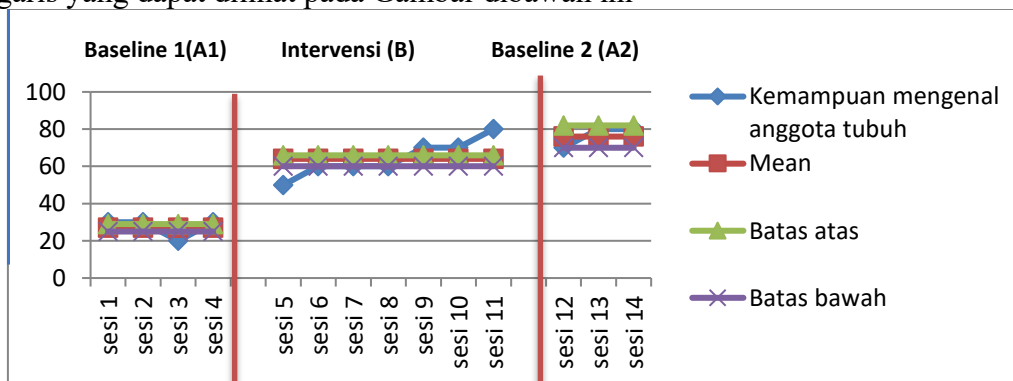
3) Fase Baseline 2 (A2)

Tabel 3. Rentang Stabilitas

Nilai Tertinggi	x Kriteria Stabilitas	Rentang Stabilitas
80	x 0,15	12

Tabel 3 merangkum hasil evaluasi pada fase baseline A2 untuk melihat tingkat retensi perilaku setelah intervensi dihentikan. Mean level pada fase ini meningkat mencapai 76,6 dengan nilai tertinggi tetap pada 80. Menggunakan kriteria stabilitas 0,15, diperoleh rentang stabilitas sebesar 12. Batas atas perhitungan mencapai 82,6 dan batas bawah berada pada tingkat 70,6. Data ini membuktikan bahwa perubahan perilaku positif tetap bertahan meskipun subjek tidak lagi menerima perlakuan aktif. Hal ini menunjukkan efektivitas jangka panjang dari intervensi guna memastikan kemandirian subjek terbentuk sesuai target riset.

Mean Level, Batas Atas, Batas Bawah fase baseline dan intervensi di visualisasi dalam grafik garis yang dapat dilihat pada Gambar dibawah ini



Gambar 1. Mean Level, Batas Atas, Batas Bawah Fase Baseline Dan Intervensi

Pembahasan

Penelitian ini mengawali observasi pada fase *baseline* 1 untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa autisme di Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Kota Pasuruan sebelum diberikan intervensi digital. Berdasarkan data yang dihimpun, diperoleh skor *mean level* sebesar 27.5 dengan capaian angka tertinggi menyentuh 30. Penggunaan kriteria stabilitas sebesar 0.15 menghasilkan rentang stabilitas senilai 4.5, dengan perhitungan batas atas pada 29.75 dan batas bawah pada 25.25. Kondisi awal ini menunjukkan bahwa kemampuan subjek dalam mengenali anggota tubuh masih sangat terbatas dan cenderung berada pada level yang rendah secara konsisten. Stabilitas data pada fase awal ini sangat krusial sebagai fondasi pembandingan untuk melihat sejauh mana perlakuan di masa mendatang memberikan dampak nyata. Fenomena ini mencerminkan bahwa metode pengajaran sebelumnya yang bersifat konvensional belum mampu menembus hambatan kognitif siswa. Karakteristik subjek yang membutuhkan stimulus visual yang kuat menjadi alasan utama mengapa skor awal tidak menunjukkan peningkatan yang berarti (Ilham & Desinatolia, 2022; Mardikani et al., 2023; Njudang et al., 2020; Yuliana & Alimah, 2023).

Evaluasi pada tahap ini memberikan gambaran objektif mengenai titik nol kompetensi siswa sebelum teknologi multimedia mulai diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran harian di kelas tersebut secara intensif. Memasuki fase *intervention*, penggunaan media interaktif berbasis digital mulai diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengenalan bagian tubuh manusia. Data menunjukkan adanya lonjakan *mean level* yang sangat signifikan menjadi 64.2 dengan skor tertinggi yang berhasil diraih subjek mencapai angka 80. Melalui penerapan kriteria stabilitas 0.1, didapatkan rentang stabilitas sebesar 8, dengan batas atas 66.2 dan batas bawah 60.2 yang menandakan arah perubahan perilaku yang positif. Peningkatan dari 27.5 menjadi 64.2 membuktikan bahwa elemen multimedia seperti animasi bergerak dan suara sangat efektif dalam menarik perhatian anak dengan hambatan spektrum autisme. Media ini mampu menghadirkan visualisasi anggota tubuh secara konkret yang sebelumnya sulit dipahami melalui penjelasan lisan atau buku teks biasa. Gerakan terstruktur dan kontras warna yang disajikan dalam perangkat lunak tersebut membantu subjek untuk tetap fokus dan meminimalisir distraksi selama sesi belajar berlangsung. Keberhasilan pada fase ini mengindikasikan bahwa teknologi mampu menjadi jembatan bagi keterbatasan komunikasi antara pendidik dan siswa. Proses pemberian perlakuan yang dilakukan secara berkelanjutan di lapangan memberikan dampak yang terukur terhadap perkembangan kapasitas intelektual subjek secara signifikan (Amadi, 2023; Doloksaribu & Triwiyono, 2021; Kristianti, 2022; Widhanarto et al., 2023).

Fase *baseline* 2 dilakukan untuk mengevaluasi tingkat retensi atau daya tahan pemahaman siswa setelah pemberian intervensi digital dihentikan sepenuhnya oleh peneliti. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan subjek tidak mengalami penurunan, melainkan terus meningkat dengan skor *mean level* mencapai 76.6 dan nilai tertinggi tetap bertahan pada 80. Menggunakan kriteria stabilitas 0.15, diperoleh rentang stabilitas sebesar 12, dengan perhitungan batas atas pada angka 82.6 dan batas bawah di tingkat 70.6. Fakta bahwa nilai pada fase ini lebih tinggi dibandingkan saat perlakuan aktif berlangsung membuktikan adanya proses internalisasi pengetahuan yang mendalam pada diri siswa. Perubahan perilaku positif yang bertahan ini menandakan bahwa penggunaan media visual telah berhasil membentuk skema kognitif yang stabil dalam memori jangka panjang subjek. Efektivitas jangka panjang ini menjadi target utama dalam *single subject research* guna memastikan kemandirian intelektual terbentuk secara permanen. Peningkatan dari level awal 27.5 hingga mencapai angka 76.6 memberikan bukti empiris yang sangat kuat mengenai keberhasilan inovasi pengajaran ini. Kondisi akhir yang stabil menunjukkan bahwa siswa kini memiliki kepercayaan diri yang lebih

baik dalam mengidentifikasi anggota tubuh tanpa bantuan eksternal (Alwi et al., 2025; Nisa et al., 2023; Pratiwi et al., 2025; Sitohang et al., 2023).

Secara mendalam, keunggulan media interaktif ini terletak pada kemampuannya menyelaraskan materi pengajaran dengan karakteristik unik siswa autisme yang sangat sensitif terhadap pola visual. Animasi bergerak dan paduan teks serta suara menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis dibandingkan metode konvensional. Siswa autisme cenderung menyukai konsistensi dan keteraturan visual yang ditawarkan oleh teknologi multimedia, sehingga hambatan dalam pemrosesan informasi dapat diminimalisir. Penggunaan gambar anggota tubuh yang dipadukan dengan stimulus auditori membantu menjembatani kesulitan komunikasi dua arah yang sering terjadi dalam pendidikan khusus. Pendekatan ini secara efektif menggantikan fungsi alat bantu fisik sederhana yang terkadang kurang menarik bagi minat belajar anak berkebutuhan khusus. Fleksibilitas media memungkinkan guru untuk menyesuaikan urutan dan warna animasi sesuai dengan respon serta ketertarikan siswa di setiap sesi. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga sebagai instrumen untuk memperbaiki fokus dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini membuktikan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat krusial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan inklusif bagi semua peserta didik di sekolah luar biasa (Jauza & Albina, 2025; Primasari & Supena, 2021; Sufirmansyah & Prameswati, 2020; Watini et al., 2025).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan yang impresif dengan peningkatan skor dari 27.5 hingga 76.6, terdapat beberapa catatan mengenai keterbatasan dalam implementasi di lapangan. Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan membuat generalisasi hasil pada seluruh populasi anak autisme harus dilakukan dengan penuh kehati-hatian karena karakteristik setiap individu sangatlah beragam. Selain itu, ketergantungan pada perangkat teknologi menuntut kesiapan sarana dan prasarana yang memadai di lingkungan sekolah agar proses belajar tidak terhambat kendala teknis. Faktor lingkungan luar yang tidak sepenuhnya terkontrol juga mungkin memengaruhi stabilitas data pada rentang 12 yang ditemukan pada fase akhir observasi. Namun, keberhasilan mencapai angka tertinggi 80 tetap menjadi indikator kuat bahwa intervensi ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Implikasi praktis dari studi ini menyarankan agar para pendidik mulai beralih dari metode tekstual menuju pemanfaatan media kreatif yang lebih adaptif. Fokus pada pengembangan materi yang interaktif akan membantu siswa melampaui keterbatasan kognitif mereka secara bertahap. Penemuan ini menjadi pijakan penting bagi pengembangan kurikulum berbasis teknologi yang lebih responsif terhadap kebutuhan khusus siswa di masa depan secara berkelanjutan dan terukur.

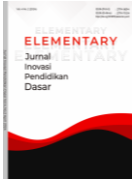
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dengan animasi poster memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh pada siswa autisme kelas II di SLB Negeri 2 Kota Pasuruan. Penelitian ini menggunakan metode Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A, yang terdiri dari fase baseline 1 (A1), intervensi (B), dan baseline 2 (A2). Selama fase baseline 1, kemampuan siswa dalam mengenal anggota tubuh berada pada kategori rendah dengan nilai berkisar antara 20 hingga 30 dari skor maksimal 100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Canva sangat efektif dalam membantu siswa autisme mengenal bagian-bagian tubuh seperti kepala, tangan, kaki, hidung, mata, telinga, mulut, gigi, rambut, dan alis. Media ini mampu menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak berkebutuhan khusus, khususnya anak autisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridah, M. (2021). Efektivitas metode token economy dalam terapi perilaku untuk menurunkan gejala hambatan perkembangan sosial pada anak usia dini. *Prophetic Professional Empathy and Islamic Counseling Journal*, 4(1), 11. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v4i1.8752>
- Alwi, M., Fadilah, D., Aulia, L., & Husni, M. (2025). Efektivitas alat peraga montessori human body magnet terhadap pemahaman konsep IPAS. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1334. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6865>
- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Amalia, Y. S. (2022). Students' perceptions of innovative learning media as a support system for inclusive education. *MOZAIK HUMANIORA*, 22(1), 129. <https://doi.org/10.20473/mozaik.v22i1.32181>
- Apendi, M., Maharin, H., & Sutarno, S. (2024). Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional pada anak tunarungu di SLB-B Beringin Bhakti Talun. *Prophetic Professional Empathy and Islamic Counseling Journal*, 6(2), 212. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v6i2.16667>
- Asep, A., Nurhasanah, A., & Tarjiah, I. (2020). Implementasi pembelajaran daring bagi anak dengan gangguan spektrum autistik di SD. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 10(3), 126. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v10i3.21057>
- Darmawati, A. A. (2023). Analisis kemampuan membaca siswa autism spectrum disorders (ASD) di SLB negeri 1 kota Blitar. *The Journal of Learning and Technology*, 2(2), 96. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i2.7019>
- Doloksaribu, F., & Triwiyono, T. (2021). Peningkatan pemahaman konsep siswa melalui model pembelajaran IPA berbasis physics education technology-problem solving. *EDUSAINS*, 13(1), 46. <https://doi.org/10.15408/es.v13i1.20003>
- Hakim, M. L. (2020). Multimedia interaktif bagi siswa berkebutuhan khusus. *Al-Aulad Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i1.5903>
- Hariyanti, H., Permady, G. C., Kartasasmita, S., Sari, F. A., Alrafni, A., & Suryanef, S. (2023). Kampus mengajar angkatan 4 dan peningkatan literasi numerasi peserta didik berkebutuhan khusus. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1482. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13721>
- Ilham, M., & Desinatalia, R. (2022). Pemanfaatan media gambar animasi berbasis PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 100. <https://doi.org/10.31332/atdbwv15i2.5350>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Kristianti, T. (2022). Strategi penguatan literasi, numerasi dan teknologi di UPT SDN 84 Gresik. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1597. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7608>

- Lumbantobing, P., & Maryani, E. (2024). Melatih keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5). *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(2), 406. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.55575>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (literature review). *Irfani*, 19(1), 86. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Manurung, A. S., Yufiarti, Y., & Supena, A. (2022). Implementasi pendidikan inklusi di sekolah dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(4), 308. <https://doi.org/10.24114/esjpsgd.v12i4.40456>
- Mardikani, A. M., Subekti, E. E., & Sukamto, S. (2023). Implementasi metode mind mapping pada pembelajaran tematik kelas V SD negeri Kalikondang 4 kecamatan Demak. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 336. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11631>
- Nisa, C., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan media body anatomy pop-up book untuk meningkatkan self-care ability di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1508. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5236>
- Njudang, E., Ranimpi, Y. Y., & Prayitno, I. S. P. (2020). Pengaruh metode pembelajaran musikal bagi kemampuan kognitif anak autisme di SLB negeri Manekati Niki-Niki. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 16(1), 8. <https://doi.org/10.21831/jpk.v16i1.31057>
- Pramantik, I. A. D. (2021). Optimization of gobak sodor based neuroscience learning game as character education in intellectual disabilities. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.53863/mor.v1i02.231>
- Pratiwi, I. M. P., Taulany, H., Fauziah, S., & Prahesti, S. I. (2025). Media boneka anatomi sebagai alat pengenalan tubuh bagi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7002>
- Primasari, I. F. N. D., & Supena, A. (2021). Meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia dengan metode multisensori di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1055>
- Rosnita, R., Yusnita, Y., Salfiyadi, T., & Amiruddin, A. (2022). Pembelajaran anak berkebutuhan khusus dengan strategi dampingi dan motivasi. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(3), 325. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.36618>
- Sitohang, R., Simanjuntak, S., & Haliza, Y. (2023). Inovasi lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning untuk kelas IV sekolah dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 194. <https://doi.org/10.24114/esjpsgd.v13i2.46489>
- Sufirmansyah, S., & Prameswati, L. N. (2020). Implementasi problem based learning dalam mengoptimalkan pembelajaran di sekolah luar biasa putera asih Kediri. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 7(1), 90. <https://doi.org/10.53627/jam.v7i1.3924>
- Sukatmi, S., & Apriyansyah, C. (2023). Perkembangan anak dengan kebutuhan khusus melalui observasi yang mendalam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3545. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4825>
- Supena, A., & Munajah, R. (2020). Analisis kesulitan belajar membaca anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.558>
- Thoomaszen, F. W., Octavianus, P., Sheldena, D. N., Sette, G., Tade, R. F., Boki, O., & Toabnani, B. (2023). Pendampingan dan psikoedukasi pengasuhan anak autisme



- spectrum disorder pada staff dan orangtua dampingan PLA Naimata. *Warta LPM*, 26(1), 103. <https://doi.org/10.23917/warta.v26i1.1333>
- Watini, W., Rofi'ah, K., & Suarti, S. (2025). Implementasi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika bagi siswa disabilitas intelektual. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1945. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.6997>
- Widhanarto, G. P., Prihatin, T., & Kusumawardani, S. (2023). Teknologi mobile untuk pendidik: Peningkatan penguasaan teknis mobile learning untuk optimalisasi pembelajaran. *Jurnal Puruhita*, 5(2), 16. <https://doi.org/10.15294/puruhita.v5i2.74643>
- Wijio, S. (2020). Metode pengembangan social question pada anak dalam perspektif pembimbing. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 7(1), 37. <https://doi.org/10.29407/nor.v7i1.15055>
- Yuliana, A., & Alimah, S. (2023). The effectiveness of visual media human coordination system to improve students' metacognition and concept mastery on learning with group investigation model. *Journal of Biology Education*, 12(2), 149. <https://doi.org/10.15294/jbe.v12i2.58325>
- Yustesari, K. G., & Azizah, N. (2023). Play therapy for improving interaction and communication in autism: Systematic review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5427. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4932>