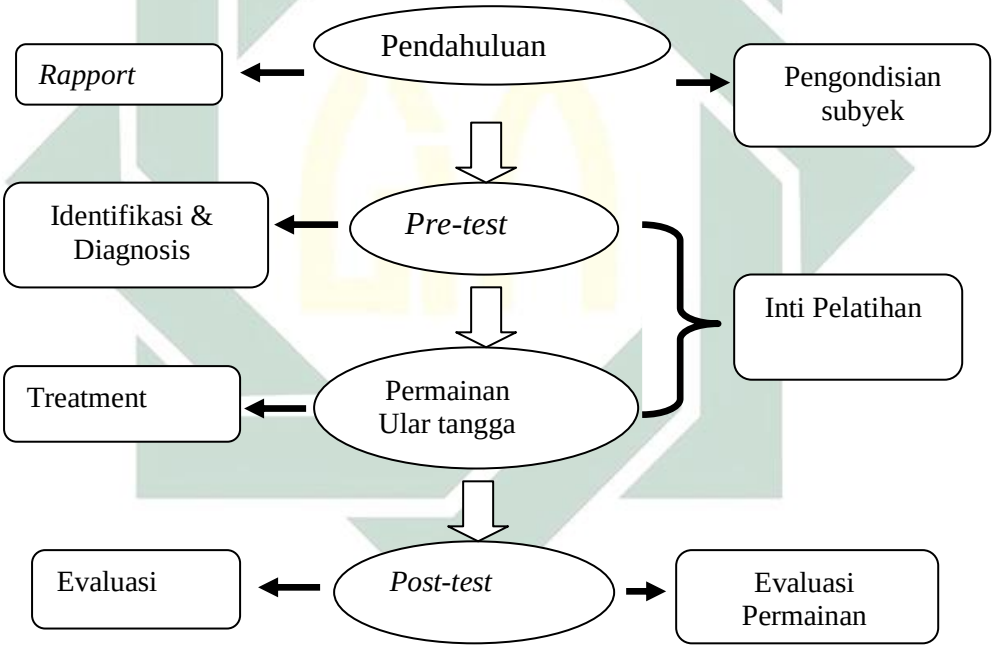
BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Data mengenai Proses Pelaksanaan Bimbingan Belajar Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo

Berbicara mengenai proses bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dapat dilihat dari bagan berikut ini:

Bagan 4.1
Analisis sistematika permainan



1. Pendahuluan merupakan proses awal pada setiap penelitian, pendahuluan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengajak bicara dan bernyanyi. Hal ini dilakukan oleh peneliti kepada akbar yang disebut dengan membangun *rapport* yang bertujuan agar akbar merasa nyaman dan senang dengan peneliti dan bersedia untuk melakukan permainan. Sehingga akbar akan siap dalam melakukan permainan ular

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tangga dengan senang. Kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai pengkondisian subyek.

2. *Pre-test* merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti kepada akbar selaku subyek dengan cara memberikan tebakan gambar abjad dan mengajak akbar untuk berdiri diatas kotak yang terdapat gambar abjad, kemudian peneliti mengajak akbar untuk menyebutkan abjad tersebut. *pre-test* disini dilihat dari banyaknya abjad yang diketahui sebelum permainan dilakukan . Dalam tahapan proses konseling kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai identifikasi masalah, hal ini dilakukan peneliti bertujuan agar peneliti dapat mengetahui masalah atau potensi yang dimiliki oleh akbar sehingga dapat dilakukan pendampingan untuk menyelesaikan permasalahannya dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.
3. Pada tahap permainan ular tangga (treatment) ini, dapat dikatakan sebagai tahap inti dalam proses bimbingan belajar. Tahap ini dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang dialami akbar mengenai keterlambatan pada proses bicara yang menyebabkan keterlambatan dalam proses mengenal abjad. kemudian dilakukan *Follow up* yang berupa permainan ular tangga, yang berfungsi sebagai proses pemberian bantuan bimbingan belajar yang dapat membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad. Proses bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini dilakukan langsung oleh akbar yang selanjutnya proses ini dapat dikategorikan sebagai *treatment* dalam tahapan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. *Post-test* merupakan proses akhir yang disebut sebagai proses evaluasi dari permainan ular tangga yang sudah dilakukan oleh akbar. dalam tahapan konseling maupun tahapan pelatihan kegiatan ini dikategorikan sebagai evaluasi. Pada proses ini dapat diketahui sejauhmana tercapainya tujuan awal pelatihan. Evaluasi ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:
   a. Melihat kemauan dan ketertarikan akbar terhadap proses bimbingan belajar yang dilakukan melalui permainan ular tangga sebagaimana pada pernyataan hasil refleksi point 1 dan 2.
   b. Mengukur kemampuan akbar dengan melihat sejauhmana kemampuan akbar mengalami perubahan.
   c. Mengukur hasil perkembangan kemampuan mengenal abjad yang diperlihatkan akbar setelah melakukan permainan. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi lembar refleksi dan dikuatkan dengan hasil skor *post-test.*

Dari proses pelaksanaan bimbingan belajar yang sudah di jelaskan diatas, maka dapat diambil kesimpulan yakni proses pelaksanaan bimbingan belajar melalui permainan ular tangga cukup efektif dan sesuai dengan kebutuhan akbar selaku anak yang memiliki hambatan autis dalam membantu meningkatkan kemampuannya mengenal abjad. hal ini terlihat dari setiap perkembangan yang ditunjukkan oleh akbar pada setiap sesi permainan berakhir.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Analisis Data Hasil Implementasi Bimbingan belajar Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo.

Analisis mengenai hasil implementasi dari permainan ular tangga ini berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dapat dikategorikan berhasil dalam membantu akbar meningkatkan kemampuannya mengenal abjad.

Pada data awal yang didapatkan peneliti tentang akbar yaitu akbar tidak mau lagi mengucapkan abjad, ketika ditanya mengenai abjad akbar tidak mau mengucapkannya. Ketika ditunjukkan bentuk abjad akbar terkesan cuek dan terkesan tidak mengetahui bentuk abjad yang ditunjukkan kepadanya. Setelah dilakukan bimbingan belajar melalui permainan ular tangga terdapat perubahan pada akbar yakni akbar bersedia mengucapkan abjad dan mampu menjawab bentuk abjad yang ditunjukkan oleh peneliti.

Di sekolah akbar terkesan menjauh dari teman-temannya. Akbar tidak ingin bermain dengan teman-temannya, bahkan akbar jarang menunjukkan senyumnya. Setelah dilakukannya bimbingan belajar melalui permainan ular tangga terdapat perubahan pada akbar, akbar mampu menunjukkan senyumnya bahkan akbar mampu tertawa lepas ketika sampai pada kotak finish sambil tepuk tangan.

Perubahan yang terjadi pada akbar sangat jelas terlihat, itu terlihat ketika terjadi perbedaan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* akbar yang dilakukan oleh peneliti. Pengukuran *pre-test* yang dilakukan peneliti hanya dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melihat seberapa banyak abjad yang diketahui akbar sebelum bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dilakukan.

Pada sesi pertama, *pre-test* yang ditunjukkan akbar yaitu ketika akbar mampu menyebutkan abjad O setelah menginjak kotak yang terdapat bentuk abjad O. sedangkan *post-test* yang ditunjukkan akbar dapat dilihat pada tabel refleksi hasil penilitian yang dijadikan acuan bagi peneliti untuk melihat perubahan yang terjadi pada akbar setelah permainan selesai dilakukan akbar, berikut tabel *post-test*:

Tabel 4.1
Analisis Hasil Penelitian I

No	Indikator	Observasi	Skor
1	Kemauan dalam melakukan Permainan	Akbar terlihat enggan untuk melakukan permainan sesuai prosedur. Akbar hanya menginjak-injak permainan.	10
2	Ketertarikan dengan permainan	Akbar terlihat tertarik dengan melihat permainan ini. Terlihat akbar sangat antusias melihat gambar-gambar yang ada dan akbar selalu tersenyum ketika melihatnya.	15
3	Dapat mengucapkan abjad	Hanya mampu mengucapkan abjad K .	13
4	Dapat mengenali abjad	Mengenali Abjad K dari gambar Kucing.	11
5	Dapat menginggat abjad	Terlihat ketika akbar mengucapkan Kucing K tanpa melihat gambar.	13
Jumlah			62

Keterangan:
1) Point 1 skala pengukuran : 1-15 point
2) Point 2 skala pengukuran : 1-15 point
3) Point 3 skala pengukuran : 1-15 point
4) Point 4 skala pengukuran : 1-15 point
5) Point 5 skala pengukuran : 1-15 point

Terlihat jelas bahwa ada perubahan pada akbar setelah permainan ular tangga ini dilakukan. point yang digunakan untuk menentukan keberhasilan dalam menggunakan permainan ular tangga ini sebanyak 75. Sedangkan akbar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada sesi pertama ini menunjukkan point 62. Ini menandakan bahwa ada perubahan yang ditunjukkan oleh akbar. Meskipun akbar hanya mampu mengucapkan abjad K, hal ini sudah merupakan perubahan pada diri akbar. Apalagi ketika akbar mau melakukan permainan meskipun belum sempurna.

Pada sesi kedua, *pre-test* yang ditunjukkan oleh akbar mampu mengucapkan abjad U,A,C ketika peneliti mengajak akbar untuk menginjak kotak yang ada gambar abjad di dalam permainan ular tangga tersebut. Untuk *post-test* pada sesi kedua yang ditunjukkan oleh akbar yakni dapat dilihat dari tabel hasil refleksi bimbingan belajar melalui permainan ular tangga, berikut tabel *post-test* :

Tabel 4.2
Analisis Hasil Penelitian II

No	Indikator	Observasi	Skor
1	Kemauan dalam melakukan Permainan	Akbar mau bermain, karena teman-teman ABK nya yang lain juga ikut bermain. akbar juga mau melemparkan dadu. Meskipun pada saat bermain akbar melangkah sesuai dengan keinginannya sendiri.	13
2	Ketertarikan dengan permainan	Akbar sangat tertarik, karena dia selalu tersenyum melihat gambar-gambar yang ada di permainan ular tangga ini.	14
3	Dapat mengucapkan abjad	Dapat mengucapkan Abjad M, I, G dan R.	12
4	Dapat mengenali abjad	Mengenali Abjad M, I, G dan R.	13
5	Dapat menginggat abjad	Terlihat dari akbar mengucapkan M, I, G dan R berulang-ulang tanpa melihat gambar.	15
Jumlah			67

Keterangan:
1) Point 1 skala pengukuran : 1-15 point
2) Point 2 skala pengukuran : 1-15 point
3) Point 3 skala pengukuran : 1-15 point
4) Point 4 skala pengukuran : 1-15 point
5) Point 5 skala pengukuran : 1-15 point

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tabel diatas menunjukkan terjadinya perubahan pada akbar dalam mengenal abjad setelah bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dilaksanakan. Terlihat jelas dari tabel diatas bahwa terjadi perubahan yang sangat baik yang ditunjukkan oleh akbar, point yang didapatkan akbar pada sesi kedua ini 67 point dari 75 point yang menjadi patokan keberhasilan. Hal ini menunjukkan kemauan dan ketertarikan akbar untuk melakukan permainan ular tangga dapat membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad.

Pada sesi ketiga ini, *pre-test* yang ditunjukkan akbar yakni akbar mampu mengucapkan abjad A, D, E, F, Y. Pada sesi ketiga ini terlihat jelas akbar sangat antusias dalam menjawab tebakan dari peneliti. untuk *post-test* yang ditunjukkan akbar pada sesi ketiga ini, dapat terlihat pada tabel *post-test* berikut ini:

Tabel 4.3
Analisis Hasil Penelitian III

No	Indikator	Observasi	Skor
1	Kemauan dalam melakukan Permainan	Akbar sangat mau melakukan permainan ini, bahkan akbar mengulanginya terus tanpa mau berhenti.	15
2	Ketertarikan dengan permainan	Akbar terlihat sangat tertarik. Terlihat dari akbar yang tertawa ketika melihat permainan ular tangga diletakkan. Bahkan akbar membantu peneliti untuk membuka ular tangga.	15
3	Dapat mengucapkan abjad	Dapat mengucapkan semua abjad A-Z.	15
4	Dapat mengenali abjad	Dapat mengenali semua abjad A-Z dan mengenali gambar- gambar .	15
5	Dapat menginggat abjad	Mengucapkan huruf W dengan bahasa inggris, kemudian menyebutkan abjad A – Z.	15
Jumlah			75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:
1) Point 1 skala pengukuran : 1-15 point
2) Point 2 skala pengukuran : 1-15 point
3) Point 3 skala pengukuran : 1-15 point
4) Point 4 skala pengukuran : 1-15 point
5) Point 5 skala pengukuran : 1-15 point

Pada sesi ketiga ini, sangat jelas terlihat perubahan yang sangat signifikan pada diri akbar. Akbar sangat antusias dalam melakukan permainan ular tangga ini. Akbar melakukan permainan ular tangga ini sebanyak tiga kali. Dan yang sangat membuat peneliti senang ketika dia mampu berjalan dari kotak start sampai kotak finish dengan menyebutkan abjad satu per satu pada setiap kotak dan peneliti memberikan penguatan- penguatan islami pada akbar dengan pencapaiannya tersebut. hal ini menunjukkan bahwa perubahan yang besar ditunjukkan oleh akbar dengan mampu menyebutkan abjad A-Z dengan point 75 dan point 75 ini merupakan point maksimal yang diberikan peneliti untuk perubahan yang terjadi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti yang dilakukan sebanyak tiga sesi menunjukkan bahwa bimbingan belajar melalui permainan ular tangga mampu membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad. Hal ini ditunjukkan dengan akbar yang sering mengucapkan abjad dengan perasaan yang senang dan semangat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bimbingan belajar melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak autis dapat dikatakan memiliki pengaruh yang kuat dalam membantu akbar meningkatkan kemampuannya mengenal abjad dan perubahan itu terlihat pada proses belajarnya dan kehidupan sehari-harinya yang sudah bersedia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mengucapkan abjad. dengan demikian hasil implementasi dari bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad dapat dikatakan cukup efektif.

Dari Analisis proses dan Analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan Analisis tingkat ketepatan, kelayakan, dan kegunaan pengembangan produk. Hal ini termasuk revisi produk yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan produk, adanya tingkat ketepatan, kelayakan,dan kegunaan sebuah produk sangatlah penting, untuk mengetahui hal tersebut maka harus dilakukan uji coba produk kepada tim ahli, agar mengetahui hal-hal yang harus diperbaiki untuk pengembangan sebuah produk dan juga melakukan proses pengembangan produk sesuai dengan metodologi penelitian yang diambil peneliti, yakni metode penelitian *Research and Development.* Revisi yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan sebuah produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga yakni:

1. Tahap Perencanaan
   a. Identifikasi Potensi dan Masalah

      Pada tahap identifikasi potensi dan masalah ini dilakukan peneliti selama melakukan PPL. Selama proses ini berlangsung masalah yang ditemukan peneliti yakni pada diri akbar yang mengalami keterlambatan pada proses bicara sehingga mempengaruhi proses kognitifnya dalam mengenal abjad, dikarenakan akbar termasuk anak yang mengalami hambatan autism.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Akbar termasuk anak yang mengalami hambatan autisme jenis aktif, maka dari itu akbar tidak bisa belajar dengan cara yang formal. Akbar lebih suka belajar dengan melakukan sesuatu atau bermain. maka dari itu, untuk mengatasi masalah dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad ditemukan potensi dengan melakukan permainan.

b. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini, peneliti menemukan informasi mengenai perkembangan kognitif bicara yang mempengaruhi kemampuan akbar dalam mengenal abjad. disini peneliti juga menemukan permainan yang cocok untuk membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad melalui permainan yang edukatif yakni melalui permainan ular tangga.

c. Desain Produk Awal

Desain produk awal yang dirancang oleh peneliti yakni membuat satu bentuk permainan ular tangga yang berjumlah 16 kotak dan setiap kotak berukuran 30x30 cm. Dan disetiap kotak dilengkapi dengan dua gambar abjad dan tulisan penguatan islami. Warna dasar yang digunakan oleh peneliti dalam permainan ular tangga ini warna merah dan warna biru mudah. Permainan ular tangga ini dicetak berbentuk banner dan dilapisi dengan steroform. Dan dilengkapi dadu yang terbuat dari kain flannel yang berisi dakron. Pada desain awal ini, peneliti juga menyertakan manual permainan ular tangga yang berguna untuk mengetahui cara permainan ular tangga yang dirancang oleh peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahap Pengembangan

a. Validasi Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti memvalidasi desain produk awal kepada dosen pembimbing. Setelah itu dosen pembimbing memberikan beberapa saran yang berguna untuk perbaikan desain produk awal yang dirancang peneliti. diantara yang harus diperbaiki yakni, ukuran kotak yang harus diperlebar, jumlah abjad pada setiap kotak, dan perrmainan ular tangga ini dibuat dalam dua bentuk.

b. Revisi Desain Produk

Pada tahap ini,setelah dilakukannya validasi produk awal kepada dosen pembimbing dan didapatkan saran, maka peneliti melakukan revisi desain yang sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen pembimbing. Diantara revisi desain produk yakni ukuran kotak menjadi 50x50 cm, setiap kotak terdapat satu gambar abjad, sehingga jumlah kotak pada permainan ular tangga ini menjadi 28 kotak. Peneliti juga merancang dua bentuk permainan ular tangga, satu bentuk permainan ular tangga yang digunakan terdapat gambar abjad dan hewan, sedangkan satu bentuk lagi terdapat gambar abjad dan penguatan islami dan akan ditempel didinding yang berguna untuk membantu pembimbing dalam memberikan penguatan islami pada akbar.

c. Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya revisi desain produk, maka peneliti melakukan proses pencetakan permainan ular tangga. Setelah pencetakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan, maka peneliti melakukan proses uji coba produk kepada akbar selaku subyek. Peneliti melakukan permainan ular tangga bersama akbar yang bertujuan untuk membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad. Dari proses uji coba ini peneliti melihat kecocokan dan ketertarikan akbar dalam melakukan permainan ular tangga. Peneliti juga menguji cobakan produk permainan ular tangga ini kepada para ahli. Dari uji coba kepada ahli, ada beberapa yang harus diperbaiki yakni gambar pada permainan ular tangga harus disesuaikan dengan pengetahuan subyek, penggunaan dadu, kejelasan tulisan pada manual dan kejelasan hasil refleksi penilaian.

d. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan revisi produk sesuai dengan kekurangan yang ada pada saat uji coba produk sebelumnya. Revisi tersebut meliputi:

1) Gambar pada permainan ular tangga

Gambar pada sebuah permainan yang dilakukan anak-anak terutama untuk anak autis sangat penting diperhatikan. Karena gambar akan menentukan kesediaan anak yang memiliki hambatan autis untuk melakukan permainan. Gambar-gambar yang terdapat dipermainan ular tangga tidak harus gambar hewan semua karena fokus penelitian bukan mengenal hewan, melainkan mengenal abjad. Perlu adanya variasi gambar dan penyesuaian gambar dengan pengetahuan gambar yang dimiliki akbar, sehingga nantinya akbar akan lebih nyaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam bermain dan tentunya sesuai dengan harapan peneliti untuk membantu akbar selaku anak yang memiliki hambatan autis. dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad.

2) Penggunaan dadu

Penggunaan dadu pada permainan ular tangga dengan fokus meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak autis dirasa tidak perlu digunakan karena dengan adanya dadu akan membuat permainan lebih rancu dengan adanya penggunaan dadu termasuk mengenalkan aturan, sedangkan anak yang memiliki autis biasanya belum mengenal aturan yang baku dan biasanya anak autis tidak bisa mendapatkan dua intruksi sekaligus. Penggunaan dadu malah akan membuat anak autis dalam melakukan permainan menjadi bingung. Sehingga dirasa dengan fokus mengenal abjad penggunaan dadu sebaiknya tidak digunakan. Dengan demikian, tujuan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada akbar dapat tercapai.

3) Tulisan pada manul kurang besar dan kejelasan nilai pada lembar refleksi.

Manual dalam permainan ular tangga ini sangat penting, karena merupakan panduan untuk melakukan permainan ular tangga. Sehingga tulisan yang ada pada manual perlu diperhatikan agar pendamping dapat mengetahui prosedur penggunaan permainan ular tangga. Tulisan yang terdapat di manual yang ditulis oleh peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sangat kecil, sehingga perlu adanya ukuran tulisan dibesarkan. Hal ini akan membuat pendamping lebih mudah untuk membaca isi manual.

Kejelasan nilai pada lembar refleksi perlu dikuatkan agar pengisian nilai *post-test* lebih mudah dilakukan dan jelas. Karena nilai pada lembar refleksi ini membantu peneliti dalam menilai tingkat keberhasilan pada setiap sesi permainan dilakukan. Oleh karenanya, penanaman nilai pada lembar refleksi perlu dikuatkan.

3. Tahap Uji Coba

a. Uji Coba Produk di Lapangan

Pada tahap uji coba produk di lapangan ini peneliti lakukan setelah adanya revisi produk dari tim uji ahli dan uji coba produk awal. Pada tahap ini peneliti mengujicobakan produk kepada akbar untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada diri akbar dalam meningkatkan kemampuannya mengenal abjad setelah adanya revisi produk yang disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh akbar. Sehingga akbar dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad setelah bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini dilakukan.

b. Revisi Produk Pengembangan

Pada tahap revisi produk pengembangan ini dilakukan setelah adanya uji coba produk pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki kesalahan atau kekurangan yang ada pada produk permainan ular tangga. Pada tahap ini bisa dikatakan tahap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyempurnaan permainan ular tangga yang berguna untuk membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya mengenal abjad.

c. Produk Massal

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti yang bermanfaat untuk membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya mengenal abjad telah berhasil dilakukan dan berhasil membantu akbar dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjadnya, sehingga produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini dapat dinyatakan efektif dan cocok oleh para ahli. Sehingga nantinya produk bimbingan belajar ini dapat dikembangkan lagi oleh para peneliti selanjutnya.

Demikian proses pengembangan produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini dilakukan oleh peneliti. Dengan adanya saran dan masukan dari tim uji ahli dan telah dilakukannya revisi sesuai dengan saran dan masukan tim uji ahli produk ini dapat dikatakan cocok dan sesuai untuk membantu akbar selaku anak yang memiliki hambatan autis dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id