

sehari-hari. Perubahan perilaku yang merupakan hasil implementasi ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut: *Pertama*, Perubahan yang sangat signifikan terbukti pada permainan sesi ketiga dimana akbar dapat mengucapkan lagi abjad A-Z dan mengetahui bentuk abjad A-Z. Akbar yang sebelum permainan malas untuk mengucapkan abjad setelah dilakukannya permainan ular tangga menjadi senang ketika mengucapkannya dan sangat antusias ketika ditanya mengenai urutan abjad. *Kedua*, Perubahan yang cukup signifikan yang ditunjukkan akbar yakni perubahan akbar dalam berinteraksi dengan peneliti. Selain itu, akbar yang cuek setelah permainan akbar menjadi dekat dengan peneliti. sebelum permainan akbar tidak pernah tertawa setelah permainan akbar dapat tertawa dengan lepas.

3. Proses pengembangan produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo ini melalui beberapa proses yang harus diikuti oleh peneliti untuk menemukan bentuk pengembangan produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga yang cocok dan sesuai dalam membantu anak autis meningkatkan kemampuannya mengenal abjad. Proses ini sangat menentukan produk permainan ular tangga yang ingin dikembangkan oleh peneliti, mulai dari proses revisi desain yang dilakukan peneliti sebanyak tiga kali sampai revisi produk. Revisi desain dan revisi produk yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan saran dan masukan dari tim uji ahli, sampai pengembangan produk ini dikatakan cocok dan

sesuai dalam membantu anak autis untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad. cocok dan sesuainya produk ini dilihat dari ketepatan, kelayakan, dan kegunaan dari produk ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan oleh peneliti, selanjutnya peneliti mengharapkan saran dari berbagai pihak yang penting untuk disampaikan.

Pertama, kepada peneliti selanjutnya, banyak hal yang belum dapat dikatakan sempurna dalam penelitian ini, oleh karenanya perlu diadakan untuk melakukan penelitian lanjutan agar lebih mendalam dengan subyek yang lebih dari satu sehingga akan lebih terlihat bahwa bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini memang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak autis dalam mengenal abjad.

Selain itu, jika ada penelitian selanjutnya penggunaan dadu dirasa penting untuk dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik anak autis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad. Adanya modul juga perlu dikembangkan lagi sehingga akan benar-benar menemukan prosedur permainan yang sesuai dengan anak autis. Penggunaan penguatan motivasi-motivasi islami dirasa penting juga untuk dikembangkan dan dikuatkan agar dapat membantu anak autis dalam memiliki penguatan islami yang positif dalam dirinya.

Kedua, kepada pembaca, jika pembaca menemukan hal yang kurang berkenan baik terkait dengan bentuk permainan, isi modul maupun hasil

penelitian, maka itu merupakan murni kesalahan peneliti. Oleh karena itu, kepada pembaca yang baik alangkah baiknya jika sudah melihat bentuk permainan ular tangga dan membaca hasil penelitian ini dapat memperbaikinya dengan referensi-referensi yang ada pada hasil penelitian ini yang terkait dengan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan anak autis dalam mengenal abjad yang sudah disediakan peneliti pada halaman daftar pustaka. Sehingga pemahaman yang didapatkan akan lebih mendalam.

Kepada orang tua maupun guru yang menangani anak dengan hambatan autis sebagaimana yang dikatakan sebelumnya, bahwa bentuk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dan hasil penelitian ini bukanlah hal yang dapat mencukupi kebutuhan untuk proses bimbingan belajar dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad. Namun dengan demikian, jika orang tua maupun guru ingin mengaplikasikannya pada anak dengan hambatan autis maka orang tua dan guru ini sudah membantu anak tersebut dalam melakukan proses bimbingan belajar yang menyenangkan dan membantu meningkatkan kemampuan mengenal abjad.