

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Autisme atau *Autism Spectrum Disorder* (ASD) adalah kondisi yang ditandai dengan derajat gangguan perilaku sosial, kemampuan bahasa dan komunikasi, dan berbagai minat dan aktivitas yang unik pada seseorang yang dilakukan secara berulang (WHO, 2019). Anak autis dengan keterbatasannya harus diupayakan untuk tetap dapat tumbuh dan berkembang seoptimal mungkin sesuai umurnya serta dapat menjadi manusia yang berguna melalui pemenuhan gizi (Sastra, 2011). Salah satu terapi untuk meringankan kondisi autisme pada anak adalah pengaturan gizi dan makanan karena dari berbagai penelitian diet dapat merubah perilaku anak (Hariyadi, 2010).

Anak autis memiliki keterbatasan dalam melakukan berbagai perilaku adaptif yaitu kemampuan seseorang untuk menyesuaikan dengan tuntutan lingkungan seperti keterampilan bersosialisasi, berkomunikasi, dan hidup mandiri sehingga dalam mengevaluasi perilaku anak autis diberikan kepada orang tua atau pengasuh. Guru juga memiliki peran penting dalam memberikan informasi mengenai keterampilan hidup mandiri dan kemampuan untuk bernegosiasi pada anak autis terhadap lingkungan (Spencer and Simpson, 2009). Berdasarkan keterbatasan yang dimiliki, maka anak autis atau seseorang yang memberikan pembelajaran pada anak autis baik orang tua maupun guru membutuhkan sebuah media yang dapat membantu pembelajaran, pemahaman, dan komunikasi.

Individu autisme lebih mudah belajar dengan melihat (*visual learner/visual thinker*). Stimulasi dengan metode *visual support* pada penyandang ASD bertujuan agar anak menjadi lebih mudah belajar memahami, menambah produktivitas bahasa, membangun komunikasi timbal balik, dan mempermudah informasi yang diterima, sehingga dapat memperbaiki gejala klinis pada anak ASD (Koesdiningsih dkk, 2019). Dengan mempertimbangkan karakteristiknya, kombinasi materi pembelajaran dan *digital visual* dapat menjadi media edukatif untuk anak autis. Media ini dapat membuat pembaca larut secara emosional dan merasakan interaksi dengan objek cerita, pembaca merasa menjadi bagian dari hal yang menakjubkan saat membuka halaman buku (Nazaruddin dan Efendi, 2018).

Pertimbangan dalam pemilihan *pop-up* book sebagai media karena kelebihan yang dimiliki. Menurut Dzuanda (2011) *pop-up book* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik dari tampilan gambar yang lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, memberikan kejutan dalam setiap halaman yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan pada setiap halamannya, memperkuat kesan yang ingin disampaikan, dan tampilan visual yang lebih memiliki dimensi membuat materi yang disampaikan terasa lebih nyata ditambah dengan kejutan disetiap halamannya.

Pop-up book ini memuat materi mengenai diet untuk anak autis. Anak dengan kebutuhan khusus seperti autisme cenderung memiliki alergi khusus

terhadap makanan karena asupan makanan akan mempengaruhi tingkah laku anak. Menurut penelitian yang dilakukan Reichelt (1970) menyebutkan terdapat kandungan peptida yang tidak normal dalam urin penderita autisme. Sebagian besar dari peptida yang terkandung dalam urin tersebut terbentuk karena penderita mengonsumsi gluten atau kasein, atau keduanya. *Beta-casomorphin* dan *gliadinomorphin* adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari peptida, zat ini memiliki efek yang sama dengan heroin atau morfin dan akan menimbulkan gejala yang sama seperti pecandu heroin (Yulianti, 2016). Oleh karena itu, penyandang autisme atau pengasuh harus diberikan pengetahuan terhadap makanan yang boleh dan tidak boleh untuk dikonsumsi. Media *pop-up book* yang memuat materi diet untuk anak autisme yang akan dikembangkan ini seharusnya dapat menjadi alat bantu dalam menunjang pembelajaran sehingga kelayakan dari media harus diuji.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis kelayakan *pop-up book* sebagai media pembelajaran diet untuk anak autisme?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menganalisis kelayakan *pop-up book* sebagai media pembelajaran diet untuk anak autisme.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengembangkan *pop-up book* untuk dijadikan media pembelajaran diet bagi anak autis
- b. Mengetahui kelayakan *pop-up book* sebagai media pembelajaran diet untuk anak autis oleh ahli media dan ahli materi
- c. Mengetahui respon guru dan anak autis terhadap kelayakan *pop-up* sebagai media pembelajaran diet untuk anak autis

D. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam lingkup penelitian Gizi Masyarakat.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

- a. Bagi institusi pendidikan

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan diskusi dalam proses belajar mengajar maupun penelitian di bidang gizi dan informasi kesehatan. Diharapkan dapat membantu pengembangan ilmu pengetahuan mengenai kelayakan *pop-up book* sebagai media pembelajaran diet untuk anak autis.

- b. Bagi peneliti

Dapat dimanfaatkan sebagai sarana meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai analisis kelayakan *pop-up book* sebagai media

pembelajaran diet untuk anak autis dan sebagai referensi dasar atau acuan dalam pengembangan lain di kemudian hari.

2. Manfaat Praktis

Bagi ahli gizi atau pengguna *pop-up book* ini diharapkan dapat terwujud media pembelajaran diet untuk anak autis dan dapat membantu dalam memberikan informasi diet untuk anak autis.

F. Keaslian Penelitian

1. Eli Sri Mulianti (2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Pembelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta”. Metode penelitian menggunakan R&D (*Research & Development*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan model ADDIE. Hasil penelitian menyebutkan 100% guru dan 92% peserta didik membutuhkan media pembelajaran. Hasil evaluasi produk pengembangan termasuk dalam kriteria baik dengan rata-rata skor 3,8 sehingga disimpulkan media *pop-up book* layak didesiminasi dalam pembelajaran matematika kelas II. Persamaan dengan penelitian adalah jenis dan metode penelitian sedangkan perbedaan dengan penelitian adalah tujuan penelitian, lokasi penelitian dan pemberian kategori kelayakan.
2. Mohammad Arief Nazaruddin dan Mohammad Efendi (2018) berjudul “Buku *Pop Up Augmented Reality* untuk Meningkatkan Daya Fokus dan Pengenalan Terhadap Objek Bagi Anak Berkebutuhan Khusus”. Besar sampel sebanyak 4 siswa penyandang autis SDLB Laboratorium Universitas Malang. Desain penelitian menggunakan prosedural deskriptif.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis eksperimental, rancangan prototipe media pembelajaran dalam bentuk buku *pop up augmented reality* secara keseluruhan mampu meningkatkan apresiasi siswa autis secara signifikan dengan indikator antara lain ketertarikan pada desain, durasi pengamatan produk, eksplorasi keingintahuan dan penguasaan isi pesan meningkat diatas rata-rata sebanyak 50% sedangkan penilaian komunikatif dari produk dibawah 50%. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan *pop-up book* sebagai media pembelajaran anak autis dan prosedur penelitian sedangkan perbedaannya adalah tujuan, lokasi, dan subjek penelitian.

3. Eka Aprilia (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Kotak *Pop-up* pada Materi Bangun Ruang untuk Anak Autisme”. Besar sampel sebanyak 3 siswa penyandang autis SLB Dharma Bakti Pertiwi kelas autis. Penelitian menggunakan metode ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan produk, penerapan, dan evaluasi dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket skala likert, Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yaitu mendapatkan kelayakan media dinyatakan valid oleh ahli media, dan mendapat respon “sangat menarik” dari peserta didik dengan nilai 3,3 pada uji coba akhir yaitu kelas besar, dan media ini efektif diterapkan di proses pembelajaran setelah melalui tahap pretest dan posttest dengan nilai 66,7%

dengan kriteria “efektif” yang artinya media yang dikembangkan memperoleh respon sangat menarik dan efektif dalam penerapannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan *pop-up book* sebagai media untuk menyampaikan materi kepada anak autis menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai teknik menentukan sampel penelitian, jenis dan desain penelitian sedangkan perbedaannya adalah materi yang akan disampaikan, tujuan penelitian, lokasi, dan subjek penelitian.

4. Kiki Desi Wulan Sari (2020) berjudul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Berdasarkan Model ADDIE Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Autis Kelas I Sekolah Dasar”. Penelitian dilakukan di SLB Putra Mandiri dengan besar sampel sebanyak 3 siswa autis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan menurut persentase ahli media sebesar 91,67%, ahli materi sebesar 91,67%, daya tarik guru sebesar 91,67%, dan tanggapan siswa sebesar 88,8%. Sehingga disimpulkan media *pop-up book* pada pembelajaran membaca awal pada anak autis kelas 1 SD sesuai/layak digunakan. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan *pop-up book* sebagai media untuk menyampaikan materi kepada anak autis, desain dan jenis penelitian sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah tujuan penelitian, dan lokasi penelitian.