

ABSTRACT

Loviyani, Ni Putu Ayu Niya (2024), *Developing autokids as an educational game for teaching english vocabulary to students with autism spectrum disorder (ASD) in SLB N 1 Denpasar*. Tesis, English Language Education, Postgraduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A. dan Pembimbing II : Prof. Dra. Luh Putu Artini, M.A., Ph.D.

Keywords: Autism kids, Autokids, Digital game

This study aimed at developing Autokids as a learning media for teaching English vocabulary for the students with autism in SLB N 1 Denpasar. This research was carried out using RnD model by Jampel and Pudjawan (2014). ADDIE model of development was carried out as the research procedures. The data were collected by using observation sheets, teacher's interview guide, syllabus analysis, expert judgements rubric, and questionnaire. In the end, Autokids designed based on the need analysis conducted from the interview, observation, and syllabus analysis. The students with autism need a media that perceivable, operable, understandable, and robust. Thus, the researcher developed Autokids to facilitate the students in learning English vocabulary. There are 8 topics developed namely animals, colours, fruits, vegetables, emotions, things in the classroom, activities, and parts of human body. There are three parts in this game, including learning, game, and quiz. In terms of quality, based on the result of expert judgement rubrics it was found that Autokids is categorized as an excellent game.

ABSTRAK

Loviyani, Ni Putu Ayu Niya (2024), *Developing autokids as an educational game for teaching english vocabulary to students with autism spectrum disorder (ASD) in SLB N 1 Denpasar*. Tesis, Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A. dan Pembimbing II : Prof. Dra. Luh Putu Artini, M.A., Ph.D.

Kata-kata kunci: Anak autis, Autokids, Permainan digital

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Autokids sebagai media pembelajaran pengajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa autis di SLB N 1 Denpasar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model RnD oleh Jampel dan Pudjawan (2014). Pengembangan model ADDIE dilakukan sebagai prosedur penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara guru, analisis silabus, rubrik penilaian ahli, dan angket. Pada akhirnya Autokids dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dari wawancara, observasi, dan analisis silabus. Siswa autis memerlukan media yang dapat dipahami, dioperasikan, dipahami, dan kuat. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Autokids untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Ada 8 topik yang dikembangkan yaitu hewan, warna, buah-buahan, sayur-sayuran, emosi, benda-benda di kelas, aktivitas, dan bagian tubuh manusia. Ada tiga bagian dalam permainan ini, yaitu pembelajaran, permainan, dan kuis. Dari segi kualitas, berdasarkan hasil rubrik penilaian ahli ditemukan bahwa Autokids dikategorikan sebagai game yang sangat baik.

