

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PENGARUH BERMAIN LOTTO TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR ANAK AUTIS
DI SDLB BHAKTI WIYATA SURABAYA**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



**Oleh:
FEBRI YOGAWATI RIPTA HANINGRUM
10010044048**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
2015**

PENGARUH BERMAIN LOTTO TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR ANAK AUTIS DI SDLB BHAKTI WIYATA SURABAYA

Febri Yogawati Ripta Haningrum Dan Madechan

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

ript_kid@rocketmail.com

ABSTRACT

This research aims to find a picture on the effect of playing lotto to increase an autistic child's ability to learn concentration in SDLB Bhakti Wiyati Surabaya. The design used in this study is a single-subject research (SSR). The subjects were the children with autism in SDLB Bhakti Wiyata Surabaya. The research data collection techniques are observation and documentation. The research data analyzed using descriptive analysis method and quantitative analysis. The result showed that an increase in concentration ability to learn to use play lotto, in the first cycle of 57.1%, which is at the low category had experienced an increase in the second cycle to 62.5%. this suggests that playing lotto proved a positive influence in increasing the concentration of children with autism learn.

Key words: children with autism, play lotto, concentration

PENDAHULUAN

Anak autis adalah mereka yang memiliki masalah dengan komunikasi, konsentrasi, keterampilan sosial, perilaku terbatas, dan bereaksi terhadap dunia di sekitar mereka. Anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berkomunikasi akan menghambat segala sesuatu aktifitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Kartono, (2000:45) autis adalah kondisi anak yang menutup diri sendiri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar keasyikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri. Anak autis memiliki masalah cukup kompleks, dalam hal kemampuan untuk mempelajari informasi dan keterampilan-keterampilan menyesuaikan diri dengan masalah-masalah dan situasi-situasi kehidupan baru, berpikir abstrak, kreatif, dapat menilai secara kritis, dan kemampuan untuk mengatasi kesulitan. Kapasitas belajar yang terutama bersifat abstrak seperti belajar berhitung, membaca, dan menulis juga terbatas. Kemampuan belajarnya cenderung tanpa pengertian atau cenderung membeo Somantri (2005:105). Konsentrasi sangat

diperlukan anak dalam belajar dan menghasilkan sesuatu yang diharapkan (Miftahul, 2010:9). Selanjutnya Singgih (2008), menyatakan konsentrasi adalah suatu proses yang mengarahkan kesadaran sehingga dapat menggunakan fungsi indera secara baik terhadap suatu yang dihadapi. Sementara yang dimaksud dengan persepsi adalah "proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indra" (Kartono, 2000:113). Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan anak autis dalam mengingat dan mengidentifikasi suatu objek, meskipun objek tersebut tidak diperlihatkan secara keseluruhan.

Kenyataannya anak autis tersebut sering mengalami gangguan pemusatan perhatian, perhatian mudah teralih, sulit memperhatikan instruksi, lama dalam mengerjakan tugas, sering bingung dalam memperhatikan, dan sering mengalami kesulitan memusatkan perhatian terhadap tugas atau permainan, seperti: tidak fokus terhadap instruksi, tidak segera menyelesaikan tugas, dan perhatian mudah teralihkan. Berdasarkan keadaan tersebut, perlu adanya suatu cara untuk

menarik perhatian dan meningkatkan konsentrasi yang sesuai dengan kebutuhan anak autis. Berdasarkan hasil observasi tanggal 30 Januari 2015, ditemukan anak autis kemampuan untuk konsentrasi terhadap sesuatu masih kurang, utamanya dalam kegiatan belajar di kelas, diantaranya: kesulitan menerima instruksi dari guru, tidak fokus mengerjakan tugas, dan perhatian mudah teralihkan. Padahal anak tersebut sudah mendapatkan pelayanan terapi pada setiap minggunya, akan tetapi belum bisa seoptimal mungkin jika belajar dengan guru atau pendamping lainnya. Hal ini tidak baik jika dibiarkan secara terus-menerus, perlu adanya permainan yang efektif yang dapat meningkatkan konsentrasinya baik dalam komunikasi dan memahami suatu objek.

Melihat kondisi yang seperti ini maka diperlukan suatu permainan yang bisa meningkatkan kemampuan konsentrasi dan persepsi agar anak autis tidak hanya berpikir secara visual tetapi bisa berpikir secara verbal. Permainan lotto merupakan permainan yang dapat menstimulus kemampuan penglihatan, pendengaran secara bersamaan. Prasetyono (2007:61) mengemukakan bahwa "Permainan lotto ini dapat mendorong anak untuk mendengarkan suara-suara secara teliti". Permainan lotto dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi dan persepsi anak autis. Permainan ini salah satu jenis permainan yang menggunakan fungsi indra pendengaran dan penglihatan, dimana anak harus bisa berkonsentrasi dan mempersepsikan gambar dan suara atau bunyi, sehingga anak dapat memahami apa yang diinginkan oleh permainan ini. Dalam permainan ini alat-alat yang digunakan adalah alat perekam yang dinyalakan dan dimatikan, suara atau bunyi yang berbeda dan gambar-gambar yang mewakili suara-suara.

Berdasar masalah di atas permainan lotto ini dapat dijadikan sebagai media untuk mengintervensi anak autis dan memberikan rangsangan pendengaran, penglihatan juga mengkondisikan anak agar bisa fokus terhadap suatu tugas. Menindaklanjuti hasil observasi awal yang ada di SD Bhakti Wiyata Surabaya anak autis memiliki tingkat konsentrasi dan persepsi yang rendah, antara lain: 1. Tidak fokus terhadap instruksi kegiatan yang menjadi tugasnya, 2. Tidak segera menyelesaikan tugas, 3. Perhatian mudah teralihkan. Dalam penelitian ini akan dikaji tentang "Pengaruh permainan lotto

terhadap konsentrasi dan persepsi anak autis di SDLB Bhakti Wiyata Surabaya".

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Menurut Montolalu, dkk. (2009:1.10) "bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan dan membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil risiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku".

Sedangkan lotto merupakan media audio visual yang mampu membantu anak mengenal warna dan bentuk dengan melatih daya nalar (Suryaningrum, 2012:2). Permainan lotto merupakan suatu permainan yang dapat menstimulus kemampuan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Prasetyono (2007:61) mengemukakan bahwa "Permainan lotto ini dapat mendorong anak untuk mendengarkan suara-suara secara teliti".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan lotto merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan fungsi indra pendengaran dan penglihatan, di mana anak harus bisa berkonsentrasi dan mempersepsikan gambar dan suara atau bunyi.

Melalui permainan lotto ini dapat dijadikan sebagai media untuk mengintervensi anak autis dan dirancang untuk memberikan rangsangan pendengaran, penglihatan juga mengkondisikan anak agar bisa fokus terhadap suatu tugas.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan lotto menurut Soendari (2012:2) yaitu : a. Subjek dimasukkan ke dalam ruangan khusus, b. Mengkondisikan subjek pada situasi yang nyaman dan tidak tertekan pada posisi duduknya., c. Guru mengenalkan alat dan bahan permainan serta menjelaskan jalan permainan, d. Anak mendengar kaset yang diputar tentang suara-suara hewan, e. Anak mencari gambar yang sesuai dengan suara yang didengarkan dan menatanya di papan, f. Guru memberikan stimulus positif kepada anak dan permainan dilanjutkan sampai selesai, g. Guru membimbing anak selama permainan dilakukan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan desain subjek tunggal (*single subject research*). Menurut Rosnow dan Rosental (dalam Juang, dkk 2005: 56), desain subjek tunggal (*single subject research*) merupakan studi kasus yang memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini, desain subjek tunggal (*single subject research*) menekankan pada kategori desain *reversal* dengan pola desain A-B. Pada fase baseline (A) peneliti mengamati kemampuan konsentrasi belajar anak autis secara kontinyu selama 7 sesi tanpa memberikan intervensi. Selanjutnya pada fase intervensi (B) dilakukan selama 8 sesi. Pada hakikatnya desain ini terdiri dari dua tahapan kondisi yaitu: Pada fase baseline (A) peneliti mengamati kemampuan konsentrasi belajar anak autis secara kontinyu selama 7 sesi tanpa memberikan intervensi. Pengamatan dilakukan dengan menghitung berapa kali anak autis melakukan instruksi dengan benar dalam periode waktu 10 detik selama 7 sesi. Fase Intervensi (B) dilaksanakan dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- a. endudukkan anak autis diatas kursi berhadapan dengan peneliti dengan sebuah meja diantaranya. Mengatur pandangan mata peneliti agar sejajar dengan mata anak.
- b. eneliti mulai membentuk kepatuhan dan kontak mata anak dengan memberi instruksi “duduk” dan “lihat”. Bila anak mematuhi, peneliti memberi imbalan berupa verbal.
- c. engenal gambar – gambar hewan dengan meletakkannya diatas meja. Misal gambar ayam, peneliti menunjuk gambar ayam dan berkata “ayam”. Anak akan memahami ucapan peneliti melalui pandangan serta memahami bentuk ayam melalui mata (melatih indera penglihatan dan pendengaran).

- d. emutarkan tape recorder tentang suara hewan. Misal suara sapi, peneliti menginstruksikan anak untuk menunjuk gambar yang sesuai dengan suara yang diputar.
- e. engenalkan macam – macam suara hewan melalui tape recorder. Peneliti menginstruksikan pada anak untuk menirukan suara apa yang didengar. Misal suara kambing, kemudian peneliti memberikan instruksi pada anak “tirukan”.
- f. emberikan istruksi pada anak untuk memegang gambar hewan setelah mendengar suara. Misal suara sapi, peneliti menginstruksi kan “pegang gambar” (sapi).

Intervensi dilakukan selama 30 menit berupa permainan guna menstimulus kemampuan konsentrasi belajar anak. Dalam bermain anak akan mencocokkan suara yang diberikan peneliti dengan gambar hewan yang dimiliki anak, apabila anak dapat mencocokkan gambar dengan suara yang diberikan peneliti, anak mendapatkan pujian atau senyuman. Data yang terkumpul dianalisis melalui teknik analisis statistik deskriptif yang bermaksud mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya. Data hasil penelitian dijabarkan secara detail dalam bentuk grafik, sehingga akan terlihat dengan jelas apakah ada pengaruh positif atau negatif dari suatu intervensi terhadap target behavior.

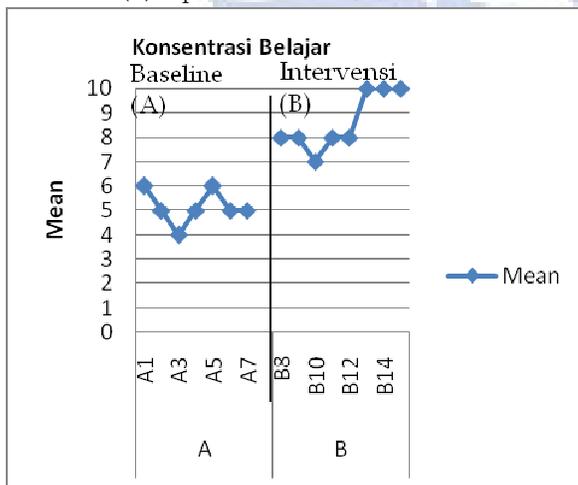
M
HASIL PENELITIAN

Dari perolehan data dari baseline (A) dan fase intervensi (B) yang dilakukan dalam observasi partisipan selama 15 sesi dapat disajikan tabel sebagai berikut:

Baseline (A) Sesi	Frekuensi
1	6

2	5
3	4
4	5
5	6
6	5
7	5
Baseline (B) Sesi	Frekuensi
8	8
9	8
10	7
11	8
12	8
13	10
14	10
15	10

Berdasarkan tabel diatas pada fase baseline (A) diperoleh skor yang dominan yaitu 5. Tetapi pada sesi ke-3 diperoleh skor 4, pada sesi ini mengalami penurunan perolehan skor. Sedangkan pada fase intervensi (B) dominan dengan perolehan skor 8 pada sesi 8,9,11,12. Sedangkan pada sesi 13,14,15 perolehan skornya meningkat menjadi 10. Untuk lebih jelasnya lagi kecenderungan arah tersebut dapat dilihat pada grafik I. Adapun hasil perhitungan trend stability pada fase baseline (A) diperoleh hasil 57,1% dan pada fase intervensi (B) diperoleh hasil 62,5%.



Tampak pada grafik diatas hasil pencatatan frekuensi fase baseline (A) cenderung pada angka 5 yaitu pertemuan 2, 4, 6, dan 7. Hasil pencatatan frekuensi fase intervensi (B) cenderung memiliki hasil penelitian yang beragam.

No.	Kondisi	A	B
1.	Panjang kondisi	7	8
2.	Estimasi kecenderungan arah	↘ (-)	↗ (+)
3.	Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil 57,1%	Tidak stabil 62,5%
4.	Jejak data	↘ (-)	↗ (+)
5.	Level stabilitas rentang	5-6	8-10
6.	Level perubahan	(5-6) -1	(10-8) +2

Dalam penelitian ini, panjang kondisi untuk masing – masing fase adalah 7 sesi pada fase baseline (A) dan 8 sesi untuk fase intervensi (B). Kecenderungan stabilitas untuk masing – masing fase adalah fase baseline (A) menunjukkan hasil yang variabel dengan persentase 57,1%, sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan variabel dengan presentase 62,5%. Garis pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu pada fase baseline (A) menunjukkan arah menurun, dan fase intervensi (B) menunjukkan arah menaik. Level stabilitas dan rentang fase baseline (A) menunjukkan data yang tidak stabil atau variabel dengan rentang 5-6, pada fase intervensi (B) diperoleh rentang 8-10. Level perubahan fase baseline (A) menunjukkan tanda (-) yang berarti perubahan yang memburuk, sedangkan pada fase intervensi (B) menunjukkan tanda (+) yang berarti perubahan yang membaik. Dengan demikian bermain lotto merupakan salah satu permainan untuk menstimulus kemampuan indra pendengar dan penglihatan anak autisme, sehingga anak autisme bisa berkonsentrasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana disajikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Terdapat peningkatan konsentrasi belajar anak autis di SDLB Bhakti Wiyata Surabaya setelah diberikan intervensi bermain lotto yakni sebesar 6%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata konsentrasi anak pada fase baseline (A) sebesar 57.1% menjadi 62,5% pada fase intervensi (B). Dampaknya pada anak setelah terjadi peningkatan konsentrasi yaitu anak yang awalnya kurang fokus dalam proses kegiatan belajar menjadi aktif baik dalam mendengarkan dan fokus terhadap instruksi yang diberikan.

Berdasarkan simpulan diatas dapat diajukan untuk guru agar meningkatkan kreativitas memilih media dan cara belajar yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak, kepada kepala sekolah disarankan mampu memberikan suatu informasi mengenai media dan cara pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Handojo. 2003. *Autism*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer

Kartini, Kartono. 2004. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Grafindo.

Miftahul, A'la. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa

Montolalu, dkk.2009. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.

Prasetyono. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Think.

Singgih. 2008. *Psikologi remaja*. Bandung: angkasa bandung

Soendari, Tjutju. 2012. Pengaruh Permainan Lotto Terhadap Peningkatan Kemampuan Persepi, Atensi, Dan Konsentrasi Anak Autistic.(online). (<http://ejournalupi.ac.id> diakses 10 september 2014)

Sunanto, Juang. 2005. *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: upi pres

