

Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap  
Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

**Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan  
Pemusatan Perhatian Anak Autis**

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



Oleh:  
**EZA REZCI OKTAFIANTO**  
NIM: 14010044022

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

**2018**

## **Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis**

**Eza Rezki Oktafianto dan Budiyanto**

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

*ezaoktafianto@mhs.unesa.ac.id*

### **ABSTRACT**

The result of data analysis shows that there is a significant influence in edutainment method of video modeling to increase the dress skill in children with autistic on SLB Putra Harapan Sidoarjo. This research is based on the obstacles experienced by children with autism in focusing attention. The purpose of this study was to determine the influence of the floor puzzle game to improve the ability of focusing attention of children with autism. This research uses quantitative approach with experimental research type with Single Subject Research (SSR) with A-B-A design. Technique of collecting data using observation. Data analysis technique used visual analysis in condition and visual analysis between condition.

The results showed that in the first baseline phase (A1) the longest attention ability that can be achieved by children within 7 minutes is 04.00 with an average frequency of 5,8 times. While in the intervention phase (B) is 04.36 with frequency of 5 times, while the second baseline phase (A2) is 04.24 with an frequency of 4,4 times. This suggests that the stability on data duration in the first baseline phase (A1) after intervention has a tendency to increase in the second baseline phase (A2), while the stability on data frequency in the first baseline phase (A1) after intervention has a tendency to decline in the second baseline phase (A2) . So it can be concluded that there is not significant influence of floor puzzle games on improvement attention of autistic child

**Keywords:** Floor puzzle, attention, children with autism

### **PENDAHULUAN**

Perhatian merupakan salah satu faktor terpenting dalam melakukan kegiatan. Perhatian adalah bentuk proses pemusatan pikiran dan indera pada fokus tertentu (Hendra, 2009:3). Menurut Ahmadi (2009:142) perhatian adalah bentuk pemusatan kesadaran yang di arahkan pada suatu objek, baik dari luar maupun dari dalam diri. Anak yang dapat memusatkan perhatiannya dengan baik akan menghasilkan kesuksesan dalam belajar namun apabila anak tidak mampu memfokuskan perhatian dengan kata lain perhatiannya mudah terpecah tentunya akan menghasilkan aktivitas dengan kualitas rendah.

Kemampuan pemusatan perhatian anak autis sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam memusatkan perhatian pada saat mengerjakan sesuatu, perhatiannya mudah teralih, serta seringkali anak mengalami kesulitan dalam menjalankan instruksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Coto (2017) bahwa anak autis mengalami hambatan dalam interaksi sosial, masalah komunikasi, gangguan sensorik, kehilangan minat, keterbatasan dalam perhatian, tindakan, belajar, dan dalam banyak kasus lainnya serta hambatan intelektual. Reed (dalam Sujarwanto 2005:182) juga mengungkapkan bahwa salah satu permasalahan kognitif anak autis ialah anak autis memiliki rentang

atensi yang pendek dan konsentrasi yang buruk. Menurut Jones (2009) anak autis tidak memiliki keterampilan dasar untuk memulai perhatian hal ini tergolong dalam gangguan sosial-komunikatif yang terjadi pada autis. Lebih lanjut menurut Christensen, dkk (2014) berdasarkan penelitian ditemukan hasil bahwa anak diatas 4 tahun memiliki permasalahan dalam ranah kognitif salah satunya adalah tingkat perhatian.

Berdasarkan observasi pendahuluan terdapat anak autis memiliki kemampuan perhatian yang cukup rendah. Hal itu terlihat dari kurangnya pemusatan perhatian anak saat anak diberikan tugas oleh terapis pada saat sesi terapi. Kurangnya kemampuan pemusatan perhatian anak tersebut berdampak pada waktu yang dibutuhkan anak dalam menyelesaikan tugas lebih lama dikarenakan saat mengerjakan tugas anak tidak fokus. Ketidakkampuan anak dalam memusatkan perhatian juga membuat anak cenderung berusaha menghindari saat mengerjakan tugas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempertahankan perhatian adalah dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan berupa kegiatan bermain. Menurut Froebel (dalam Tedjasaputra, 2001:1) kegiatan bermain dapat meningkatkan perhatian anak. Kegiatan bermain yang dipilih adalah kegiatan bermain dengan puzzle.

## Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan memperhatikan bentuk, warna dan ukuran (Astuti, 2016:52). Inti dari permainan puzzle adalah mengandalkan insting atau kecerdasan spasial dimana anak membongkar dan memasang ulang kepingan puzzle dengan menyesuaikan bentuk, warna serta ukurannya. Dengan bermain puzzle diharapkan anak dapat berkonsentrasi dan memusatkan perhatian saat berusaha menempatkan kepingan puzzle sehingga menjadi bentuk atau gambar yang utuh. Selain itu, puzzle juga memiliki keunggulan antara lain dapat melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta melatih koordinasi tangan dan mata.

Terdapat berbagai macam jenis puzzle yang ada di Indonesia, menurut Muzamil (2010) salah satu jenis puzzle adalah puzzle lantai, sama seperti manfaat puzzle pada umumnya puzzle lantai juga berguna untuk melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta melatih koordinasi tangan dan mata. Puzzle lantai terbuat dari bahan busa atau foam tebal sehingga selain digunakan untuk bermain, puzzle lantai ini juga dapat digunakan sebagai alas duduk anak saat bermain. Bahan puzzle yang terbuat dari busa atau foam tebal tentunya akan sangat aman apabila dihubungkan dengan karakteristik anak autis.

Hal ini sejalan dengan pendapat Samson, dkk yang mengungkapkan bahwa anak autis memiliki permasalahan emosional, anak dapat tantrum atau menunjukkan emosi yang meledak dan lepas kendali. Dalam satu waktu anak dapat memunculkan emosi marah yang tak terkendali dan secara tiba-tiba anak dapat tertawa kemudian menangis. Anak autis terkadang suka menyerang dan merusak benda-benda disekitarnya, selain itu kadang anak juga dapat berperilaku yang menyakiti dirinya sendiri maupun orang lain. Puzzle lantai ini cocok digunakan dalam pemberian intervensi sebagai cara agar anak maupun pendamping bermain anak tidak cedera serta puzzle dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Tekstur busa yang lunak tentu tidak akan menyakiti anak ataupun orang lain apabila puzzle dilempar. Puzzle yang lunak namun tidak mudah disobek juga akan membuat puzzle dapat digunakan secara terus menerus.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah permainan puzzle lantai berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemusatan perhatian anak autis, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle lantai terhadap peningkatan kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Pengukuran perilaku yang dilakukan terhadap

tiga kondisi yaitu kondisi *baseline* (A1), kondisi intervensi (B) dan kondisi *baseline* kedua (A2). Kondisi *baseline* (A1) adalah kondisi dimana pengukuran perilaku subyek dilakukan pada keadaan alami atau normal sebelum diberikan intervensi, kondisi intervensi adalah kondisi dimana suatu intervensi yang diberikan dan perilaku pada subyek penelitian diukur di bawah kondisi tersebut. Sedangkan kondisi *baseline* kedua (A2) adalah kondisi dimana pengukuran perilaku subyek setelah diberikan intervensi, kondisi *baseline* kedua (A2) digunakan sebagai kontrol untuk fase intervensi agar memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.

### Variabel

- Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan puzzle lantai.

- Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

### Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah subyek yang diteliti dalam penelitian. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah satu (1) anak autis dengan inisial JNT berjenis kelamin laki-laki, berusia 6 tahun. Dengan karakteristik kemampuan interaksi, komunikasi, perilaku kurang serta mengalami permasalahan dalam mempertahankan perhatian.

### Definisi Operasional

- Permainan puzzle lantai

Permainan puzzle lantai adalah konsep permainan menyusun kepingan puzzle secara benar, dengan memperhatikan bentuk, warna dan ukuran yang terbuat dari bahan foam atau busa dan dalam permainannya disusun diatas lantai.

- Kemampuan Pemusatan Perhatian

Perhatian yang dimaksud dalam penelitian ini berupa kemampuan anak dalam mempertahankan perhatiannya terhadap tugas yang diberikan oleh terapis berupa materi mewarnai dan menempel kertas. Yang menjadi tolak ukur dalam penilaian adalah frekuensi kemampuan anak dalam mempertahankan perhatiannya saat mengerjakan tugas dan waktu (durasi) yang dicapai anak dalam mempertahankan perhatian selama mengerjakan tugas.

- Anak Autis

Anak autis yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah anak autis berusia 6 tahun yang memiliki kemampuan perhatian rendah. Juga kemampuan interaksi, komunikasi, serta perilaku anak kurang..

### Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap  
Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dan pada penelitian dengan kasus tunggal digunakan statistik deskriptif yang sederhana yaitu analisis visual yang meliputi analisis dalam kondisi dan antar kondisi karena dalam penelitian kasus tunggal terfokus pada satu individu.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

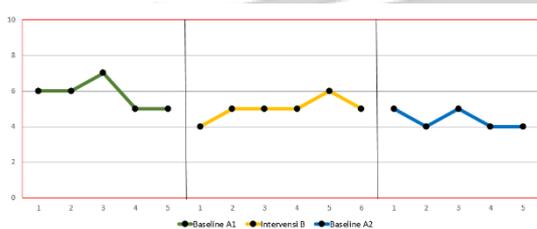
Data yang disajikan merupakan hasil penelitian yang dilakukan selama 7 menit dalam 16 sesi yakni 5 sesi untuk fase baseline pertama (A1), 6 sesi untuk fase intervensi (B) dan 5 sesi untuk fase baseline kedua (A2). Penelitian ini dimulai pada hari Senin, 26 Februari 2018 sampai hari Senin, 19 Maret 2018

a. Data Hasil Frekuensi

Tabel 4.1  
Hasil Pengukuran Frekuensi Kemampuan Pemusatan Perhatian

Sesi pertemuan	A1	B	A2
1	6	4	5
2	6	5	4
3	7	5	5
4	5	5	4
5	5	6	4
6		5	
<b>Rata-rata</b>	5,8	5	4,4

Grafik 4.1  
Hasil Pengukuran Frekuensi Kemampuan Pemusatan Perhatian

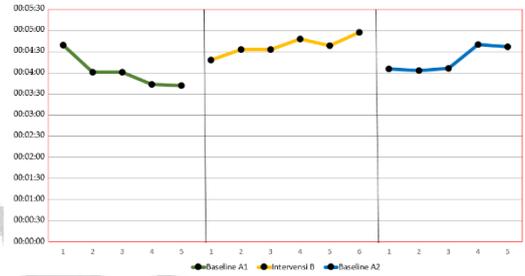


b. Data Hasil Durasi

Tabel 4.2  
Hasil Pengukuran Durasi Kemampuan Pemusatan Perhatian

Sesi pertemuan	A1	B	A2
1	04.32	04.23	04.18
2	04.02	04.31	04.11
3	04.03	04.31	04.20
4	03.44	04.43	04.39
5	03.39	04.34	04.32
6		04.58	
<b>Rata-rata</b>	04.00	04.36	04.24

Grafik 4.2  
Hasil Pengukuran Durasi Kemampuan Perhatian



**Analisis Data**

a. Analisis data dalam kondisi Data Frekuensi

N o	Kondisi	A1/1	B/1	A2/1
1	Panjang kondisi	5	6	5
2	Estimasi kecenderungan arah	(-)	(=)	(=)
3	Kecenderungan stabilitas	80% Stabil	83% Stabil	100% Stabil
4	Jejak data	(-)	(=)	(=)
5	Level stabilitas dan rentang	Stabil 5-7 kali	Stabil 4-6 kali	Stabil 4-5 kali
6	Level perubahan	5 - 6 = -1	5 - 4 = 1	4-5 = -1

Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap  
Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

**Data Durasi**

No	Kondisi	A1/1	B/1	A2/1
1	Panjang kondisi	5	6	5
2	Estimasi kecenderungan arah	\	/	/
		(-)	(+)	(+)
3	Kecenderungan stabilitas	80% Stabil	100% Stabil	100% Stabil
4	Jejak data	\	/	/
		(-)	(+)	(+)
5	Level stabilitas dan rentang	Stabil (03.39-04.32)	Stabil (04.23-04.58)	Stabil (04.11-04.39)
6	Level perubahan	03.39 - 04.32 = - 00.53	04.58 - 04.23 = 00.35	04.32 - 04.18 = 00.14

**b. Analisis data antar kondisi  
Data Frekuensi**

No	Perbandingan Kondisi	B1/A1	B1/A2
1	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	\	/
		(-) (=)	(=) (=)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4	Perubahan level	5-4= 1	5-5= 0
5	Persentase overlap	83%	100%

**Data Durasi**

No	Perbandingan Kondisi	B1/A1	B1/A2
1	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	\	/
		(-) (+)	(+)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4	Perubahan level	03.39-04.23= 00.44	04.58-04.18= 00.40
5	Persentase overlap	16%	80%

**Pembahasan**

Hasil observasi di villa bukit regensi 3, anak yang bernama JNT merupakan anak autis yang mengalami hambatan dalam mempertahankan perhatian. Hambatan pemusatan perhatian yang dialami oleh JNT merupakan ciri khas dari anak dengan autis, hal ini sejalan dengan pemikiran Reed (dalam Sujarwanto 2005:182) yang mengungkapkan bahwa salah satu permasalahan kognitif anak autis ialah anak autis memiliki rentang atensi yang pendek dan konsentrasi yang buruk. Menurut Jones (2009) anak autis tidak memiliki keterampilan dasar untuk memulai perhatian hal ini tergolong dalam gangguan sosial-komunikatif.

Dari permasalahan tersebut diperlukan suatu kegiatan yang dapat memberikan kesenangan sekaligus dapat mengembangkan kemampuan perhatian anak. Dalam penelitian ini digunakan bentuk kegiatan permainan puzzle lantai sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Permainan puzzle lantai adalah permainan dengan mengandalkan insting atau kecerdasan spasial dimana anak akan membongkar dan memasang ulang kepingan puzzle dengan menyesuaikan bentuk, warna serta ukurannya. Dengan bermain puzzle diharapkan anak dapat berkonsentrasi dan memusatkan perhatiannya

## Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

saat berusaha menempatkan kepingan puzzle menjadi bentuk atau gambar yang utuh (Astuti, 2016:52).

### a. Pembahasan Frekuensi

Pada fase baseline pertama (A1), pengamatan dilakukan saat anak dalam kondisi normal tanpa diberikan intervensi. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan fase baseline pertama (A1) yang dilakukan sebanyak 5 kali dengan waktu pengamatan 7 menit tiap pertemuannya, ditemukan bahwa kemampuan pemusatan perhatian anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata frekuensi kemampuan perhatian yang dapat dicapai anak adalah 5,8 kali. Sehingga pada fase intervensi (B) diberikan *treatment* berupa kegiatan permainan puzzle lantai. Fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 6 kali dengan waktu 7 menit tiap pertemuan, dari hasil penelitian diperoleh data yang menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemusatan perhatian anak autis jika dibandingkan dengan fase baseline (A1).

Hal ini dapat dilihat dari rata-rata frekuensi kemampuan perhatian yang dapat dicapai anak yaitu 5 kali. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan awal anak pada fase A1 adalah 5,8 meningkat pada fase B menjadi 5. Setelah fase intervensi diberikan, observasi dilanjutkan pada fase baseline kedua (A2) hal ini dilakukan untuk melihat dampak yang dihasilkan dari permainan puzzle lantai terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis, pada fase baseline kedua (A2) penelitian dilakukan sebanyak 5 kali dengan waktu pengamatan 7 menit tiap pertemuannya, dari hasil pengamatan ditemukan bahwa rata-rata kemampuan pemusatan perhatian anak adalah 4,4 kali. Dari hasil fase baseline kedua (A2) tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan frekuensi kemampuan pemusatan perhatian anak autis dibandingkan dengan fase baseline (A1). Hal ini dapat dilihat dari rata-rata frekuensi kemampuan perhatian yang dapat dicapai anak yang sebelumnya 5,8 kali menjadi 4,4 kali.

Selain itu apabila berfokus pada hasil analisis antar kondisi, Perubahan kecenderungan arah pada fase baseline pertama (A1) ke fase intervensi (B) dan fase baseline kedua (A2) menunjukkan arah mendatar yang berarti tidak ada perubahan kemampuan perhatian anak autis. Perubahan kecenderungan fase baseline pertama (A1) ke fase intervensi (B) dan fase baseline kedua (A2) adalah stabil ke stabil. Perubahan level antara fase baseline pertama (A1) dengan fase intervensi (B) menunjukkan tanda (+) ditinjau dari rentang data poin yang berarti membaik. Persentase data overlap antara fase baseline (A1) dengan fase intervensi (B) menunjukkan 83% sedangkan Persentase data overlap antara fase intervensi (B)

dengan fase baseline kedua (A2) adalah 100% hal ini menunjukkan intervensi (B) tidak ada pengaruh signifikan terhadap target behaviour yaitu frekuensi kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

### b. Pembahasan Durasi

Pada fase baseline pertama (A1), pengamatan dilakukan saat anak dalam kondisi normal tanpa diberikan intervensi. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan fase baseline pertama (A1) yang dilakukan sebanyak 5 kali dengan waktu pengamatan 7 menit tiap pertemuannya, ditemukan bahwa kemampuan pemusatan perhatian anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata durasi kemampuan perhatian yang dapat dicapai anak adalah 04 menit 00 detik. Sehingga pada fase intervensi (B) diberikan *treatment* berupa kegiatan permainan puzzle lantai. Fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 6 kali dengan waktu 7 menit tiap pertemuan dan diperoleh hasil yang menunjukkan tidak adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada fase intervensi (B) dapat dilihat rata-rata durasi kemampuan perhatian yang dapat dicapai anak yaitu 04 menit 36 detik. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan awal anak pada fase A1 adalah 04 menit 00 detik meningkat pada fase B menjadi 04 menit 36 detik namun peningkatan yang terjadi bukan suatu peningkatan yang signifikan. Setelah fase intervensi diberikan, observasi dilanjutkan pada fase baseline kedua (A2) hal ini dilakukan untuk melihat dampak yang dihasilkan dari permainan puzzle lantai terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis, pada fase baseline kedua (A2) penelitian dilakukan sebanyak 5 kali dengan waktu pengamatan 7 menit tiap pertemuannya, dari hasil pengamatan ditemukan bahwa rata-rata kemampuan pemusatan perhatian anak adalah 04 menit 24 detik. Dari hasil fase baseline kedua (A2) dapat dilihat kembali terjadi peningkatan kemampuan pemusatan perhatian yang tidak signifikan jika dibandingkan dengan fase baseline (A1) dengan kata lain dapat dikatakan bawah tidak ada pengaruh signifikan yang dihasilkan dari permainan puzzle lantai terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata durasi kemampuan perhatian yang dapat dicapai anak yang sebelumnya 04 menit 00 detik menjadi 04 menit 24 detik.

Selain itu apabila berfokus pada hasil analisis antar kondisi, Perubahan kecenderungan arah pada fase baseline pertama (A1) ke fase intervensi (B) dan fase baseline kedua (A2) menunjukkan arah peningkatan yang tidak signifikan. Perubahan kecenderungan fase baseline pertama

Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap  
Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

(A1) ke fase intervensi (B) dan fase baseline kedua (A2) adalah stabil ke stabil. Perubahan level antara fase baseline pertama (A1) dengan fase intervensi (B) menunjukkan tanda (+) ditinjau dari rentang data poin yang berarti membaik. Persentase data overlap untuk durasi antara fase baseline (A1) dengan fase intervensi (B) menunjukkan 16% sedangkan Persentase data overlap untuk durasi antara fase intervensi (B) dengan fase baseline kedua (A2) adalah 80%. Semakin kecil presentasi overlap yang dihasilkan maka semakin baik dampak yang dihasilkan dari fase intervensi karena dihasilkan presentase 16% dan 80%, hal ini menunjukkan intervensi (B) tidak ada pengaruh signifikan terhadap target behaviour yaitu kemampuan perhatian anak autis.

Dari hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian, tidak ada pengaruh signifikan yang dihasilkan dari permainan puzzle lantai yang diberikan pada fase intervensi (B) terhadap peningkatan frekuensi maupun durasi kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Adapun ketidakadaan pengaruh yang signifikan dimungkinkan karena:

1. Kondisi subjek penelitian

Intervensi yang diberikan pada fase intervensi (B) tidak dapat diterima oleh semua karakteristik pada anak autis. Masnipal (2013:336) mengungkapkan bahwa anak autis memiliki gangguan dalam pemusatan perhatian dan rentang perhatian sempit, lebih lanjut menurut Latif (2016:296) anak autis memiliki karakteristik memiliki hambatan dalam komunikasi, kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain atau objek disekitarnya, bermain dengan mainan atau menggunakan benda-benda disekitarnya secara tidak wajar. Selanjutnya Koswara (2013:12) mengungkapkan bahwa anak autis memiliki karakteristik tidak memiliki kontak mata dengan orang lain, memiliki tingkat sensitivitas yang berlebihan terhadap rangsangan, melakukan situmalsi diri, suka bermain sendiri dan tidak mau bermain dengan orang lain.

Dalam penelitian ini, karakteristik yang dimiliki subyek penelitian yang berusia 6 tahun yaitu kontak mata masih dibawah 5 detik, kepatuhan yang kurang, dalam komunikasi anak cenderung menggunakan komunikasi non verbal, anak belum dapat berbicara, anak hanya mengoceh kata tanpa arti, pemahaman bahasa kurang, suka

melempar dan membanting benda disekitarnya, belum dapat mengendalikan emosi serta memiliki emosi yang tidak stabil. Apabila mengacu pada DSM-V maka subjek dapat digolongkan autis dengan tingkat derajat dua.

1. Ketidakcocokan media untuk subjek penelitian

Puzzle yang digunakan pada fase intervensi adalah puzzle lantai yang berbahan dasar spons tebal dengan alas bawah sebagai cover berbahan kayu triplek. Ukuran dari puzzle lantai dalam penelitian ini adalah 0,6 x 1 meter, dengan jumlah keping puzzle sebanyak 4 elemen yang membentuk gambar pohon. Menurut Astuti (2016:56) jenis puzzle harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan, umur, serta bahan yang digunakan dalam pembuatan media permainan.

Sejalan dengan pemikiran Astuti, Fleer (1989) mengelompokkan beberapa jenis puzzle yang dilihat berdasarkan usia dan tingkat kemampuan anak, untuk anak usia 6 tahun puzzle yang dapat diberikan adalah puzzle dengan jumlah keping 10-20 dengan bentuk kepingan puzzle yang bervariasi. Dikarenakan puzzle disesuaikan dengan kondisi subjek maka kepingan yang digunakan sebanyak 4 keping, hal ini didukung oleh pendapat Aunillah (2015:113) yaitu dalam bermain puzzle hendaknya jumlah kepingan puzzle disesuaikan dengan kemampuan anak

Namun untuk penyebab ketidakadaanya pengaruh yang signifikan dimungkinkan karena ukuran puzzle lantai yang terlalu besar. Menurut *American Psychiatric Association* (2013) anak autis memiliki minat dan perhatian yang terbatas, minat dan perhatian yang terbatas ini memungkinkan anak tidak dapat terfokus pada segala sesuatu yang bersifat luas, media permainan yang terlalu besar dengan ukuran 0,6 x 1 meter tidak mampu dijangkau dalam rentang perhatian anak. Menurut Latif (2016:297) anak autis dengan *low functioning autism* memiliki rentang minat dan perhatian yang kecil.

Sejalan dengan Latif, Aziz (2015:101) mengungkapkan anak autis sering berfokus pada hal-hal yang tidak penting dan melihat

## Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

sesuatu tidak secara keseluruhan. Itu berarti anak autis mengalami kesulitan apabila harus fokus pada sesuatu yang besar. Selain itu menurut Cahya (2013:25) salah satu karakteristik anak autis adalah ketertarikan anak pada objek tertentu yang tidak lazim, hal ini memungkinkan puzzle yang diberikan pada anak tidak dilihat secara keseluruhan sebagai suatu bentuk yang utuh melainkan dapat diperhatikan ujung puzzlenya saja.

### 2. Perbedaan kondisi pengambilan data

Adapun kemungkinan yang terakhir adalah perbedaan kondisi saat pengambilan data. Pada fase baseline pertama (A1) observasi dilakukan saat anak mengerjakan tugas berupa kegiatan mewarnai dan menempel kertas, tugas yang diberikan pada sesi baseline merupakan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tertentu tubuh yang dilakukan oleh otot-otot kecil karena tidak begitu memerlukan tenaga (Susanto, 2015:56), menurut Masganti (2017:118) motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus yang melibatkan fungsi tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis, menggambar, menempel dan mewarnai. Dalam penelitian ini pada fase baseline dilakukan pengambilan data saat anak mengerjakan tugas, tugas yang diberikan adalah tugas mewarnai dan menempel maka kegiatan yang dilakukan ini termasuk dalam kegiatan motorik halus.

Motorik kasar adalah gerakan yang banyak melibatkan bagian tubuh yang dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar (Susanto, 2015:58). Menurut Masganti (2017:113) motorik kasar adalah kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, contoh keterampilan motoric kasar adalah menggerakkan lengan dan berjalan. Dalam permainan puzzle lantai yang berukuran besar menyebabkan anak memerlukan gerakan lengan lebih besar, oleh karenanya otot yang bekerja dalam kegiatan ini adalah otot besar maka permainan puzzle lantai ini dapat digolongkan sebagai kegiatan melatih motorik kasar. Berdasarkan hal tersebut terjadi ketidaksinambungan pengambilan data antara fase baseline pertama (A1) dan fase baseline kedua (A2) berupa kegiatan

motorik halus dengan fase intervensi (B) yang merupakan kegiatan motorik kasar, sehingga hasil data yang diperoleh tidak sesuai.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan yang dihasilkan dari permainan puzzle lantai yang diberikan pada fase intervensi (B) terhadap peningkatan frekuensi dan durasi kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tidak ada pengaruh signifikan yang dihasilkan permainan puzzle lantai terhadap peningkatan kemampuan pemusatan perhatian anak autis, oleh karena itu penulis menyarankan pada penelitian selanjutnya perlu adanya modifikasi lebih lanjut baik dalam media maupun pelaksanaannya serta diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan metode-metode lain yang bisa membantu meningkatkan kemampuan perhatian anak autis secara signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders 5<sup>th</sup> ed DSM 5*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Asminatun, Siti dan Astrid Novita. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish
- Astuti, Yuli. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Jakarta: Flashbook.
- Astuti, Tri Yuni. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PG PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aunillah, Nurla Isna. 2015. *Tips Dan Trik Mudah Melejitkan Daya Ingat Anak*. Yogyakarta: DIVA Press
- Aziz, Safrudin. 2015. *Pendidikan seks anak berkebutuhan khusus*. Yogyakarta: Gava Media.
- Baharuddin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media Group.
- Ballerina, Titisa. 2016. *Meningkatkan Rentang Perhatian Anak Autis dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf*. *Journal of Disability Studies*, (online), Vol. 3, No. 2, (DOI:

Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap  
Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

- 10.14421/ijds.030205, diunduh 15 Desember 2017)
- Boehlke, Robert. 2009. *Sejarah perkembangan pikiran dan praktek pendidikan agama Kristen*. Jakarta: Gunung Mulia
- Cahya, Laili. 2013. *Adakah ABK Dikelasaku: Bagaimana Guru Mengenali ABK Disekolah*. Yogyakarta: familia
- Chatib, Munif. 2017. *Semua Anak Bintang: Menggali Kecerdasan Dan Bakat Terpendam Dengan Multiple Intelligences Research*. Bandung: Kaifa Learning
- Coto, Maria Velez, et.al. 2017. "Technology-based intervention for low-functioning autism to train skills to work with visual signifiers and concepts". *International Journal of Research in Developmental Disabilities*, (online), doi.org/10.1016/j.ridd.2017.02.008.
- Danarjati, dkk. 2013. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Danuatmaja, Bonny. 2003. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspaswara.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Diener, Marissa L, et.al. 2015. "A Creative 3D Design Programme: Building on Interests and Social Engagement for Students with Autism Spectrum Disorder (ASD)". *International Journal of Disability, Development and Education*, (online), Diakses di (doi:10.1080/1034912X.2015.1053436).
- Dwi, Fitria. 2017. *Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Perhatian Anak Autis Di Sdn Percobaan Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PLB FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Fadillah, dkk. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenada Media.
- Fleer, Marilyn. 1989. *Jigsaw Puzzles*. The Australian Early Childhood Association Inc, (online), No.3 1989, (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED374914.pdf>, diunduh 15 Desember 2017)
- Guiard, Joan, et.al. 2016. "Sparkling Social Initiation Behaviors in Children with Autism through Full-Body Interaction". *International Journal of Child-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.10.006>
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: Gunung Mulia
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Handojo, Y. 2003. *Autisma: Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Harianti, Deasy. 2008. *Metode Jitu Meningkatkan Daya Ingat*. Jakarta: Tangga Pustaka
- Hendra, Surya. 2009. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hurlock, Elizabeth B. 1994. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Huzaemah. 2010. *Kenali Autisme Sejak Dini*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Mahaka Publishing
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Untuk Playgroup*. Yogyakarta: DIVA Press
- Jones, Emily A. 2009. "Establishing Response and Stimulus Classes For Initiating Joint Attention In Children With Autism". *International Journal of research in autism spectrum disorder*, (online), <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2008.08.004>
- Kayvan, Umi. 2009. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Mediakita
- Koswara, Deded. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autis*. Bandung: Luxima.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak usia Dini Teori & Aplikasi*. Jakarta: Prenadamedia group
- Loohuis, N.F.M Olde, et.al. 2015. "Elevated MicroRNA-181c and MicroRNA-30d levels in the Enlarged Amygdala of the Valproic Acid Rat Model of Autism". *International Journal of Neurobiology of Disease*, (online), doi: 10.1016/j.nbd.2015.05.006.
- Malahayati. 2010. *Im the Boss*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.
- Masnipal. 2013. *Siapa Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Elex Media.
- Mifzal, Abiyu. 2014. *Anak Autis Berprestasi*. Yogyakarta: Familia.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mold, Matthew, et.al. 2017. "Aluminium in Brain Tissue in Autism". *International Journal of Trace Elements in Medicine and Biology*, (online), <https://doi.org/10.1016/j.jtemb.2017.11.012>
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Muzamil, Mizbach. (2010). *Pengertian Media Puzzle Menurut Patmonodewo (online)*. Diakses di [http://www.academia.edu/9717051/Pengertian\\_Media\\_Puzzle\\_Menurut\\_Patmonodewo\\_Misbach](http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach)
- Nurvita, Fitri. 2014. *Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Tk Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan.

Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap  
Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

- Surakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Pramono, Titian S. 2012. *Permainan Asik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: INAZna Book
- Prima, Aurelia. 2016. *Aneka Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak*. Yogyakarta: DIVA Press
- Priyono. 2016. *Metode Penelitian kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama.
- Purwanta, Edi. 2005. *Modifikasi Perilaku Alternative Penangan Anak Luar Biasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ramadhani, dkk. 2016. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Kelas I di Sd Negeri Pokoh 1 Ngemplak, Sleman, D.I. Yogyakarta, (online)*. Jurnal Medika Respati. Vol 11 Nomor 4. Diakses di <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:2f1g32NNLkJ:medika.respati.ac.id/index.php/Medika/article/download/63/61+%&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Razhiyah, K.A. 2008. *Apa Itu Autisme*. Kuala Lumpur: PTS Professional.
- Safaria, Trianto. 2005. *AUTISME: Pemahaman Baru untuk Hidup Bermakna Bagi Orang Tua*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santrock, Jhon W. 2002. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlanga.
- Shimp, Terence A. 2003. *Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Simamora, Roymond. 2008. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Criced: University of Tsukuba.
- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Penulis MPK Bahasa Indonesia. 2015. *Menulis Ilmiah*. Surabaya: UNESATim Penyusun.
2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: UNESA
- Tim pustaka familia. 2006. *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Tilong, Adi D. 2016. *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak*. Yogyakarta: Laksana.
- Ujiyanti, Putu Rahayu. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. E-jurnal PG-PAUD. Vol: 2 No: 1. Singaraja: Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Diakses di (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP AUD/article/view/3533>)
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Widyastusi, Danis dan Retno Widayani. 2017. *Panduan Tumbuh Kembang Bayi 0-12 Bulan*. Jakarta: Pustaka Bunda
- Yulianti, Rani. 2008. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara
- Yuriastien, Effiana, dkk. 2009. *Games Therapy Untuk Kecerdasan Bayi Dan Balita*. Jakarta: Wahyu Media
- Yusuf, dkk. 2009. *Crossword Puzzle Increase Attention of Children with ADHD, jurnal ners, (online)*, Vol 4, No 2. Diakses di (<https://ejournal.unair.ac.id/INERS/article/view/5025/3267>)
- Zaman, Saeful. 2010. *Games Kreatif Pilihan untuk Meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok*. Jakarta: GagasMedia.