JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN PERHATIAN ANAK AUTIS DI SEKOLAH LUAR BIASA

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

Oleh:
ARIS TAUFIQUR ROHMAN
NIM: 14010044078

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

2018

PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN PERHATIAN ANAK AUTIS DI SEKOLAH LUAR BIASA

Aris Taufiqur Rohman dan Febrita Ardianingsih
(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
arisspecation@yahoo.co.id dan febritaardianingsih@unesa.ac.id

ABSTRACT

One of the disorders showed by the children who were diagnosed had autism was lack of interestedness to interact with other people the children were seen busy with themselves and lack of ability in responding other people or environment. This research had purpose to know the influence of puzzle game toward attention ability of autism children in SLB PGRI Badas. The research kind was pre-experimental design. The subjects in this research were autism children around 5 - 6 years old in SLB PGRI Badas numbering 6 children whose attention ability still needed to be developed. The data collection was done by action test. The data was analyzed by statistic test of Wilcoxon matched pairs.

The research result indicated that there was attention enhancement to autism children. In pre test the value was 54,16 and it became 73,60 in post test. In addition, the research result also indicated that T = 0 was equal to critic value Tα (table) 5% i.e. 0 meant T = Tα. This indicated that there was influence of puzzle game toward attention ability of autism children in SLB PGRI Badas.

Kata kunci: Puzzle game, attention, autism children.

PENDAHULUAN

Salah satu hambatan yang ditunjukkan dari anak yang didiagnosa autis adalah kurangnya ketertarikan untuk berinteraksi dengan orang lain, sering terlihat sibuk dengan dirinya sendiri, kurangnya kemampuan dalam merespon orang lain atau lingkungannya, kurangnya kontak mata dan bahkan tidak ada kontak mata dengan orang lain. Hal ini sependapat dengan Ayres (di dalam Rahmawati 2012:2) anak penyandang autis mempunyai gangguan dalam bidang interaksi sosial, yaitu tidak tertarik untuk bermain bersama teman, lebih suka menyendiri, tidak ada atau sedikit kontak mata atau menghindar untuk bertatapan, senang menarik tangan orang lain untuk melakukan apa yang diinginkan. Hal ini terlihat pada saat anak asyik bermain sendiri, tidak peduli dengan kondisi di sekitar, minimnya kontak mata dan pada saat disuruh untuk melihat suatu obyek tidak bisa memperhatikan dengan baik. Padahal kemampuan perhatian adalah langkah awal untuk melakukan suatu kegiatan, apabila tidak memiliki kemampuan memperhatikan yang cukup baik maka tidak akan dapat memahami suatu obyek dengan baik dan sulit menerima materi pada saat pembelajaran.

Perhatian merupakan proses pengerahan aktivitas tenaga psikis (pikiran) dan fisik terutama indera serta gerakan tubuh pada fokus tertentu. Perhatian merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki anak agar mampu memahami sesuatu dengan baik. Selain itu, perhatian merupakan faktor penting yang dibutuhkan dalam kegiatan (Hendra, 2009:3).

Sugihartono, Fathiyah, Harahap, Agus, Rohmah (2013:90) mengemukakan bahwa perhatian merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar karena dengan adanya perhatian, siswa akan tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kemampuan perhatian anak autis sangat rendah, ini dapat dilihat dari kemampuan anak pada saat mengerjakan sesuatu, perhatian mudah teralih, seringkali anak tidak melakukan kegiatan sesuai intruksi, sulit menyelesaikan tugas. Hal ini sesuai dengan pendapat Maulana (2014:14) yang menyatakan bahwa terdapat sejumlah informasi sehubungan dengan beberapa gejala yang menyertai autisme, salah satunya adalah 64% memiliki kemampuan yang buruk dalam memusatkan perhatian. Lebih lanjut Subini (2011:89) Anak autis hanya memusatkan perhatiannya pada apa yang dilakukan oleh tangannya. Jika orangtua atau siapapun mencoba mengalihkan perhatiannya saat bermain, ia akan menjadi emosional.

Berdasarkan hasil observasi di SLB PGRI Badas, terdapat beberapa anak autis yang mengalami kurangnya perhatian. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian anak pada saat proses pembelajaran, sering sibuk dengan dunianya sendiri, kurangnya respon dengan lingkungan.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk dapat melatih perhatian adalah dengan melakukan permainan yang menyenangkan. Permainan yang dipilih adalah permainan puzzle karena mudah dilakukan dan tidak membutuhkan banyak biaya.

Rokhmat (dalam Endang 2014: 2) menyatakan puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Suciaty (2010: 79), terdapat manfaat dari permainan puzzle yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan puzzle, anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai puzzle. Selain itu, permainan puzzle juga memiliki keunggulan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri. Permainan puzzle cocok bagi pembelajaran anak autis karena anak autis mudah memproses informasi secara visual learner.

Berdasarkan latar belakang tersebut mengenai permasalahan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas serta manfaat dari permainan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

puzzle maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas.

TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas.

METODE

A. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah *"One-group Pre test - Post test Design"* yaitu eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2017:74). Penelitian ini menggunakan desain melalui tes sebelum diberikan perlakuan (O1) dan setelah diberikan perlakuan (O2), sehingga terdapat perbandingan antara O1 dan O2 untuk mengetahui efektifitas perlakuan (X). Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$\mathbf{O_1} \times \quad \mathbf{O_2}$

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *post-test* (sesudah diberi perlakuan)

×= *treatment* yang diberikan

Penjelasan:

O_1= *Pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal perhatian pada anak autis sebelum diberikan *treatment*. *Pre test* dilaksanakan 1 kali pertemuan dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2018 dengan menggunakan tes perbuatan.

× =.*Treatment*, atau disebut juga dengan perlakuan. Subjek diberikan *treatment* sebanyak 6 kali pertemuan selama 2x30 menit dilaksanakan pada tanggal 25 Mei sampai 2 Juni 2018.

O_2= *Post test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak autis setelah diberikan *treatment* melalui permainan *puzzle*. *Post test* dilakukan dengan cara yang sama dengan *pre test*. *Post test* dilakukan sebanyak 1 kali dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2018.

O_2-O_1= pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan perhatian pada anak autis

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SLB PGRI Badas yang terletak di Desa Krecek, Kecamatan Badas, Kabupaten Kediri.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

C. Subjek penelitian

Subyek penelitian yang digunakan adalah 6 anak autis yang memiliki gangguan kurang perhatian.

D. Variabel Dan Definisi Operasional

1. Variabel
   a. Variabel Independen (Bebas)
      Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah permainan *puzzle* sebab variabel ini dapat mempengaruhi variabel lainnya.
   b. Variabel Dependen (Terikat)
      Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan perhatian.

2. Definisi Operasional
   a. Permainan *Puzzle*
      Permainan *puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan *puzzle* yang terbuat dari kayu yang dapat dibongkar dan dipasang dengan mudah. Pertama anak disuruh memilih *puzzle* yang disukai kemudian *puzzle* yang dipilih anak tersebut dibongkar dan anak disuruh memasang kembali dengan diberi tantangan waktu.
   b. Perhatian
      Kemampuan perhatian yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *lack of attention*/ *inattention* (kekurangan perhatian) meliputi tidak mendengarkan perintah, tidak menyelesaikan tugas, melamun, dan mudah bosan.
   c. Anak Autis
      Anak autis dalam penelitian ini adalah anak autis yang memiliki gangguan kurang perhatian di SLB PGRI Badas sebanyak 6 anak.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrument penelitian dibuat setelah terealisasikannya proposal melalui konsultasi dan kesepakatan dosen pembimbing. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar Pre Test dan lembar Post Test.

F. Tehnik Pengumpulan Data

1. Tes Perbuatan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

G. Tehnik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:135), teknik analisis data adalah proses menganalisa data yang telah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik karena data yang dianalisis berupa data ordinal (berjenjang), menggunakan *Wilcoxon Match Pairs Test* untuk sampel kecil dibawah 25 uji hipotesisnya adalah dengan membandingkan anatara jumlah jenjang yang kecil dengan tabel *Wilcoxon.*

Interpretasi analisis data:

1. Jika T (jenjang terkecil) ≤ Tα (tabel), maka Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya, "ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas".
2. Jika T (jenjang terkecil) > Tα (tabel), maka Ho diterima dan Ha ditolak yang artinya, "tidak ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas".

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SLB PGRI Badas yang dilaksanakn pada tanggal 21 Mei – 4 Juni 2018. Sampel dalam penelitian ini adalah anak dengan gangguan autis berjumlah 6 anak yang memerlukan pengembangan perhatian, terutama saat proses pembelajaran dalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan perhatian anak autis. Adapun hasil penelitian pelaksanaan kegiatan selama penelitian berlangsung yaitu kegiatan sebelum diberikan treatment permainan *puzzle* dan kegiatan setelah diberikan treatment permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Hasil Kemampuan Perhatian Anak Autis Pada Saat *Pre Test*

   Hasil *pre test* kemampuan perhatian anak autis sebelum dilaksanakan permainan *puzzle* bertujuan untuk menilai kemampuan awal anak autis sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* melalui permainan *puzzle*. *Pre test* dilakukan selama 1 hari pada tanggal 22 Mei 2018.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Tabel 4.1
Hasil Kemampuan Perhatian Anak Autis Sebelum Diberikan Perlakuan Dengan Permainan *Puzzle* (*Pre test)*

No	Nama	Aspek yang diamati				Total	Nilai
		A	B	C	D		
1	DV	2	1	1	1	6	50
2	NJ	1	3	2	1	7	58,33
3	TT	1	1	2	1	5	41,66
4	RS	2	1	2	2	7	58,33
5	AZ	2	1	2	2	7	58,33
6	IN	2	1	2	2	7	58,33
Jumlah		10	8	11	9		324,98
Rata-rata		1,66	1,33	1,83	1,5		54,16

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas masih sangat kurang. Hal tersebut dapat dilihat melalui rata-rata nilai kemampuan perhatian anak autis yaitu 54,16. Kategori penilaian tersebut menentukan kemampuan perhatian berkembang atau tidak berdasarkan analisis menggunakan uji *wilcoxon* dan skala penilaian menurut pendapat Purwanto (2004:112) yaitu nilai <60 dinyatakan sangat kurang, 60-69 dinyatakan kurang, 70-79 dinyatakan cukup, 80-90 dinyatakan baik, dan 90-100 dinyatakan sangat baik. Berdasarkan tabel diatas TT mendapatkan nilai terendah sebesar 61,76.

2. Hasil Kemampuan Perhatian Anak Autis Setelah Diberikan Perlakuan Dengan Permainan *Puzzle* (*Post test)*

Tabel 4.2
Hasil Kemampuan Perhatian Anak Autis Setelah Diberikan Perlakuan Permainan *Puzzle*
(*Post test)*

No	Nama	Aspek yang diamati				Total	Nilai
		A	B	C	D		
1	DV	2	2	2	2	8	66,66
2	NJ	2	3	2	2	9	75
3	TT	2	2	2	2	8	66,66
4	RS	3	2	3	2	10	83,33
5	AZ	2	2	3	2	9	75
6	IN	2	2	3	2	9	75
Jumlah		13	13	13	12		441,658
Rata-rata		2,16	2,16	2,16	2		73,60

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui rata-rata nilai anak autis yaitu 73,60. Kategori penilaian tersebut menentukan kemampuan perhatian anak autis berkembang atau tidak berdasarkan analisis menggunakan uji wilcoxon dan skala penilaian menurut pendapat Purwanto (2004:112) yaitu nilai <60

UNESA Universitas Negeri Surabaya

dinyatakan sangat kurang, 60-69 dinyatakan kurang, 70-79 dinyatakan cukup, 80-90 dinyatakan baik, dan 90-100 dinyatakan sangat baik.

3. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Perhatian Anak Autis Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan *Puzzle*

   Rekapitulasi dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan antara tingkat kemampuan perhatian anak autis sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakukan melalui permainan puzzle sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas. Adapun hasil rekapitulasi pre test dan post test perhatian anak autis di SLB PGRI Badas sebagai berikut:

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kemampuan Perhatian Anak Autis Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan dengan Permainan *Puzzle* di SLB PGRI Badas

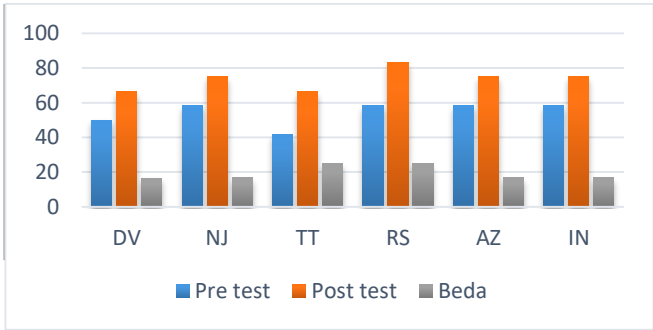
No.	Nama	Hasil *Pre test*	Hasil *Post test*
1.	DV	50	66,66
2.	NJ	58,33	75
3.	TT	41,66	66,66
4.	RS	58,33	83,33
5.	AZ	58,33	75
6.	IN	58,33	73
Rata-rata		54,16	73,60

Perkembangan kemampuan perhatian anak autis berkembang dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan hasil sebelum diberikan perlakuan atau treatment permainan puzzle dan setelah diberikan perlakuan atau treatment permainan puzzle. Sebelum diberikan treatment permainan puzzle diperoleh rata-rata 54,16. Setelah diberikan treatment permainan puzzle diperoleh rata-rata 73,60.

Hasil perbedaan tersebut dapat digambarkan pada grafik agar mudah dibaca dan dipahami dalam perhatian anak autis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui permainan puzzle sebagai berikut:

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Grafik 4.1
Hasil Sebelum dan Setelah Perlakuan Melalui Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Perhatian Anak Autis di SLB PGRI Badas



Berdasarkan grafik di atas mengenai hasil sebelum dan setelah diberikan perlakuan atau treatment Permainan puzzle, kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas menunjukkan adanya perbedaan. Kemampuan perhatian anak autis sebelum diberikan perlakuan atau treatment permainan puzzle diperoleh hasil terendah 41,66 dan hasil tertinggi 58,33. Hal tersebut menunjukkan kemampuan perhatian anak autis masih sangat kurang dan perlu untuk dikembangkan. Dengan demikian peneliti memberikan sebuah pembelajaran yang menarik minat dan menyenangkan bagi anak autis untuk mengembangkan kemampuan perhatian anak autis yaitu dengan permainan puzzle.

Setelah diberikan perlakuan atau treatment permainan puzzle, kemampuan perhatian anak autis meningkat terutama menyelesaikan tugas. Kemampuan perhatian anak autis berkembang dengan baik, hal ini ditunjukkan hasil kemampuan perhatian pada anak autis setelah diberikan perlakuan atau treatment dengan hasil terendah 66,66 dan hasil tertinggi 83,33.

4. Hasil Analisis Data

Hasil analisis data digunakan peneliti untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang bebunyi “ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan perhatian pada anak autis”. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data:

a. Membuat tabel kerja analisis data yang digunakan untuk menyajikan perubahan hasil *post test* (X_{B1}) dan *pre test* (X_{A1}) kemampuan perhatian pada anak autis di SLB PGRI Badas untuk menentukan T (jumlah jenjang / rangking kecil).

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Tabel 4.4

Tabel Perubahan Hasil *pre test* dan *post test* Kemampuan Perhatian Pada Anak Autis di SLB PGRI Badas

No	Nama	X_{B1}	X_{A1}	Beda	Tanda Jenjang		
				X_{B1}-X_{A1}	Jenjang	+	-
1.	DV	66,66	50	16,66	1	1	-
2.	NJ	75	58,33	16,67	3	3	-
3.	TT	66,66	41,66	25	5,5	5,5	-
4.	RS	83,33	58,33	25	5,5	5,5	-
5.	AZ	75	58,33	16,67	3	3	-
6.	IN	75	58,33	16,67	3	3	-
Jumlah						T+= 21	T-=0

Hasil *Pre Test* dan *Post test* yang telah dianalisis dan merupakan data yang diperoleh dalam penelitian diolah kembali menggunakan teknik analisis data dengan tujuan untuk memperoleh kesimpulan dan penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data dengan menggunakan rumus *wilcoxson*.

5.Interprestasi Data

Hasil analisis data di atas menggunakan uji non parametrik dengan menggunakan uji peringkat bertanda *wilcoxon,* karena data bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk angka dan subjek yang digunakan relative kecil kurang dari 30 anak. Menunjukkan hasil T (jenjang terkecil) = 0 (nilai (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak) lebih kecil sama dengan dari nilai Tα (tabel) = 0 dengan nilai kritis 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima apabila T lebih kecil sama dengan dari Tα (tabel). Hal ini berarti ada pengaruh antara permainan puzzle terhadap kemampuanperhatian anak autis di SLB PGRI Badas.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai permainan puzzle terhadap kemampuan perhatian anak autis sebelum diberikan perlakuan atau treatment permainan puzzle dan setelah diberikan perlakuan atau treatment permainan puzzle. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perhatian anak autis secara signifikan setelah diberi perlakuan permainan puzzle. Peningkatan tersebut dapat dilihat dengan rata-rata nilai kemampuan perhatian sebelum diberi permainan puzzle 54,16 menjadi 73,60 setelah melalui permainan puzzle.

Hal ini dikarenakan dalam permainan puzzle terdapat situasi yang mampu menarik perhatian anak dan menyenangkan, anak merasa tidak terbebani serta selama proses permainan puzzle anak autis mendapatkan bimbingan secara berulang-ulang. Jadi, kemampuan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

perhatian anak autis dapat berkembang dengan baik.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Achroni (2012:42) menjelaskan bahwa permaianan memberi banyak manfaat untuk anak, seperti mampu mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, dan memecahkan masalah, dan untuk kesehatan.

Senada dengan pendapat diatas Suciaty (2010: 79) mengemukakan terdapat manfaat dari permainan puzzle yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan puzzle, anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai puzzle. Selain itu, permainan puzzle juga memiliki keunggulan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri. Perbedaan hasil pada kegiatan sebelum dan setelah diberikan permainan puzzle tidak sama untuk setiap anak, dikarenakan masing-masing anak autis memiliki kemampuan dan karakteristik yang tidak sama serta cara memahami informasi antara satu anak dengan anak lainnya berbeda.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (2001) manfaat puzzle dapat meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi aktif, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dkk (2014) juga mendukung hasil penelitian ini bahwa puzzle dapat meningkatkan konsentrasi.

Pada saat diberikan treatmen berupa permainan puzzle sebanyak 6 kali pertemuan dengan waktu 60 menit tiap pertemuan dan diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan perhatian dibiandingkan sebelum diberi treatmen. Hal ini dapat dilihat hasil rata-rata pre test dari semua anak dalam aspek mendengarkan perintah yang mendapat nilai 1,66, menyelesaikan tugas 1,33, tidak mudah melamun 1,83, tidak mudah bosan 1,5 dari nilai maksimal 3. Kemudian pada hasil rata-rata post test dari semua anak meningkat dari aspek mendengarkan perintah yang menjadi 2,16, menyelesaikan tugas 2,16, tidak mudah melamun 2,16, tidak mudah bosan 2 dari nilai maksimal 3. Kemampuan perhatian anak autis dapat meningkat dikarenakan menggunakan media langsung atau konkrit yaitu permainan *puzzle*.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Laktisha (2016:60) bahwa anak autis mudah untuk mengingat berbagai hal yang

dialaminya secara langsung. Selain itu anak autis mudah untuk memahami dan mengingat berbagai hal yang anak lihat atau yang anak pegang. Permainan puzzle dapat dijadikan suatu upaya dalam membantu anak autis untuk mengembangkan perhatian.

Implikasi permainan puzzle bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan perhatian pada anak autis. Permainan puzzle juga bisa mengenalkan warna dan bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga), mengenalkan nama hewan dan buah, mengenal konsep angka dan huruf. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bisa menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian bahwa ada pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas.

Hal ini dikarenakan dalam permainan puzzle terdapat situasi yang mampu menarik perhatian anak dan menyenangkan, anak merasa tidak terbebani, serta selama proses pembelajaran anak autis mendapatkan bimbingan secara berulang-ulang.

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan perhatian anak autis di SLB PGRI Badas. Hal ini berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan permainan puzzle diperoleh rata-rata 54,16, dan setelah diterapkan permainan puzzle diperoleh rata-rata 73,60. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa T= 0 sama dengan nilai krisis Tα (tabel) 5% yaitu 0 berarti T=Tα.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakasanakan diktahui bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan peerhatian di SLB PGRI Badas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Permainan puzzle dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan perhatian pada anak autis.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Bagi peneliti lain jika ingin mengadakan penelitian sejenis atau lanjutan sebaiknya menggembangkan penelitian ini dengan menggunakan aspek-aspek perhatian lainnya, jenis puzzle lainnya, jenjang sekolah yang berbeda, jumlah subyek yang lebih banyak, dan lokasi penelitian yang lebih variasi.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jogjakarta: Javalitera

Ahmadi, Abu. 2009. Psikologi Umum. Jakarta: Rineka Cipta.

Andriani, Rini. 2014. Karakteristik Anak dengan Gangguan Emosional dan Spectrum Autisma, Membumikan Pendidikan, (Online), (http://www.membumikanpendidikan.com/2014/10/anak-dengan-gangguan-emosional-dan.html, diakses 19 Januari 2017).

Arikunto, Suharsini. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsini. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Danarjati, dkk. 2013. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Endang. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok A TK Islam Terpadu Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo. Surakarta. Universitas Sebelas Maret

Hamalik, O. 2001. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara

Handojo, Y. 2009. Autisme Pada Anak. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer Kelompok Gramedia

Hasnita, Evi. 2015. Terapi Okupasi Perkembangan Motorik Halus Anak Autisme. Jurnal Iptek Terapan. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehtan Fort De Kock

Hendra, Surya. (2009). Menjadi Manusia Pembelajar. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Hildayani, Rini. 2014. Penanganan Anak Berkelainan. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka Departemen Pendidikan.

Jamil, Sya'ban. 2012. 56 Games Untuk Keluarga. Jakarta: Mahaka Publishing

Jatmika, Yusep Nur. 2012. Ragam Aktivitas Untuk Playgroup. Jogjakarta: DIVA press

Kurniasih, Imas. 2012. Kumpulan Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak. Jakarta: Cakrawala

Kusuma, Fitria Dwi. 2017. Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Perhatian Anak Autis di SDN Percobaan Surabaya. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Lakshita, Nattaya. 2012. Panduan Simpel Mendidik Anak Autis. Jogjakarta: Javalitera

Maulana, Mirza. 2014. Anak Autis; Mendidik Anak Autis dan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas dan Sehat. Yogyakarta: Kata Hati.

Nurjanah, Siti dan Ayu Anjani. 2014. Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun di Tk Al-Fath desa keboan anom Gedangan Sidoarjo. Surabaya: Fakultas Keperawatan dan Kebidanan UNUSA

Pramono Tititin S. 2012. Permainan Asik Bikin Anak Pintar. Yogyakarta: INAzna Book

Purwanta, Edi (2012). Modifikasi Perilaku: Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Quill, K.A. (1995). Teaching Children With Autism. United States of America. Delmar Publisher Inc

Rahmawati, Sisiliana. 2012. Metode aba (applied behaviour analysis) : kemampuan bersosialisasi terhadap kemampuan interaksi sosial anak autis. Jurnal Keperawatan Soederman. Vol. 7 No. 1. Jember: Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember.

Ramadhani, Suci Hening. 2016. Pengaruh Terapi Bermain PuzzleTerhadap Konsentrasi Belajar Anak Kelas I di SD Negeri Pokoh 1 Ngemplak. Jurnal Medika Respati. Vol. 11 No.4. Yogyakarta

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Soehardi. 2003. Esensi Perilaku Organisasional. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Sarjanawiyata Taman Siswa

Soelaiman. 2007. Manajemen Kinerja; Langkah Efektif Untuk Membangun, Mengendalikan dan Evaluasi Kerja. Jakarta: PT. Intermedia Personalia Utama

Solso, dkk. 2008. Psikologi Kognitif. Jakarta: Erlangga

Subini, Nini. 2011. Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak. Jakarta: PT. Buku Kita

Suciaty. A. (2010). Asah Ketajaman Otak Anak. Yogyakarta: Diva Press.

Sugihartono, dkk. 2013. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta

Suharnan. 2005. Psikologi Kognitif. Surabaya: Srikandi

Sujarwanto. 2005. Terapi Okupasi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suryabrata, Sumadi. 2006. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Sutadi. 2003. Penatalaksanaan Holistik Autisme. Jakarta: Pusat Informasi dan Penerbitan UI

Suwarti. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan Puzzle pada Siswa Kelompok B di Tk Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karangan Kabupaten Trenggalek Semester I Tahun 2015/2016. Jurnal Pendidikan Profesional. Vol 5. No 3. Trenggalek: TK Dharma Wanita

Ujianti, Putu Rahayu. 2014. Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. E-journal PG-PAUD. Vol: 2 No: 1. Singaraja: Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Wahyudi, Ari. 2009. Metodologi Penelitian Luar Biasa. Surabaya: Unesa University Press

Walgito, Bimo. 2010. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Yatim. 2002. Autisme Suatu Gangguan Jiwa pada Anak-anak. Jakarta: Pustaka Populer Obor

Yulianti, Rani. 2008. Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak. Jakarta: Laskar Askara

Yuniarni, Desni dkk. 2014. Peningkatan kemampuan daya ingat melalui permainan puzzle pada anak usia 5-6 tahun. Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak

UNESA
Universitas Negeri Surabaya