

PENGARUH METODE *FLOORTIME* BERMEDIA PERMAINAN MENARA HANOI TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF ANAK AUTIS

Yuani Duwi Leli 091044022 dan Wiwik Widajati

(Pendidikan Luar Biasa, FIP, UNESA, e-mail: yuanileli.022@gmail.com)

Abstract

This research motivated by low receptive language ability of children with autism are different than with regular children. Those children get difficulties in understanding and doing the instruction to hold, take, and put in something. The low receptive language ability of children with autism has bad influence for the development aspects for the child. The purpose of this research to prove that the floortime method by using hanoi tower game affect the receptive language ability of child with autism in Special Needs School Harapan Bunda Surabaya.

The design used in this research is Single Subject Research (SSR) with the A-B design pattern. Subject in this research were 3 year old child with autism in Special Needs School Harapan Bunda Surabaya. Techniques for collecting data in this research using the observation and documentation. Data analysis in this research are using visual data analysis in conditions and visual data analysis between conditions.

The result of research showed a change that improved showed the influence of the intervention on the target behavior, it can be concluded that the method by media hanoi tower game gave significant influence on the receptive language ability child with autism.

Keywords: *floortime method by media hanoi tower game, receptive language ability, child with autism*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan manusia. Mulyani dalam Sunardi, dkk. (2007:178), menegaskan bahwa melalui bahasa seseorang dapat menyatakan pikiran, ide, perasaan, dan kebutuhan-kebutuhannya, dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan lingkungannya, dan dapat belajar banyak tentang peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Begitu juga dari segi pendidikan, dengan memiliki kemampuan berbahasa anak akan mengerti dan memahami materi yang disampaikan guru dan akhirnya mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk kepentingan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan berbahasa merupakan

suatu kemampuan yang penting dan mendasar bagi manusia guna mengikuti pendidikan (Sutadi, dkk. 2003:69).

Kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai oleh setiap individu dalam berkomunikasi adalah bahasa reseptif dan bahasa ekspresif, seperti yang diungkapkan oleh Indriati (2011:47), bahwa kemampuan bahasa reseptif sebagai kemampuan anak dalam mendengar dan memahami bahasa. Anak yang baik bahasa reseptifnya, dapat menjawab dengan benar ketika ditanya. Dengan demikian kemampuan bahasa reseptif tentu sangat penting dimiliki oleh anak agar bisa belajar dengan baik.

Kemampuan bahasa reseptif yang dimiliki setiap anak berbeda. Ada yang lambat dan ada

pula yang sesuai dengan perkembangan tergantung pada kematangan anak, termasuk dalam kecerdasan dan keadaan organ sensorisya, stimulus yang didapat dari lingkungan, pola asuh dan pola didik, serta perkembangan kemampuan masing-masing. Aspek bahasa reseptif merupakan potensi yang berkembang dan harus dikembangkan untuk dapat memberikan respons sesuai dengan informasi atau rangsangan yang diterima (Danuatmaja, 2005:141).

Suatu gangguan perkembangan yang kompleks menyangkut interaksi sosial, perilaku, komunikasi dan bahasa adalah anak autis. Anak autis mempunyai masalah dalam gangguan perkembangan neurobiologis yang meliputi gangguan pada aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan bahasa, serta gangguan emosi dan persepsi sensori (Yuwono, 2009:26).

Azwandi (2005:44), menjelaskan tentang ciri-ciri anak autis dalam segi komunikasi dan bahasa bahwa dalam segi komunikasi, sekitar 50% anak autis mengalami keterlambatan dan abnormalitas dalam berbahasa dan berbicara. Mereka juga mengalami kesukaran dalam memahami arti kata-kata serta penggunaan bahasa yang tidak sesuai konteksnya, berbicara sering monoton, kaku dan menjemukan. Mereka sukar mengatur volume dan intonasi suaranya, kesukaran dalam mengekspresikan perasaan atau emosi melalui suara. Mereka juga mengalami gangguan dalam komunikasi non-verbal.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas, dinyatakan karakteristik atau gejala-gejala anak autis yang salah satunya yaitu gangguan kemampuan berkomunikasi dan berbahasa, khususnya gangguan bahasa reseptif anak autis. Rendahnya kemampuan bahasa reseptif anak autis menyebabkan mereka mengalami ketidakmampuan dalam mengerti dan memahami pesan-pesan, petunjuk, informasi dan pengetahuan yang disampaikan kepadanya.

Dalam kemampuan bahasa reseptif, anak autis mengalami hambatan dalam memahami makna kata-kata orang lain yang diucapkan kepadanya sehingga ia sangat kesulitan untuk melakukan tugas tertentu. Tilton dalam Yuwono (2009:61), mengemukakan bahwa kemampuan

bahasa reseptif adalah kemampuan pikiran manusia untuk mendengarkan bahasa bicara dari orang lain dan menguraikan hal tersebut dalam gambaran mental yang bermakna atau pola pikiran, dimana dipahami dan digunakan oleh penerima. Kemampuan tersebut sangat berpengaruh terhadap kemajuan perkembangan bahasa dan komunikasi anak autis, karena dengan memiliki kemampuan bahasa tersebut anak autis dapat memahami pikiran, perasaan dan kehendak orang lain. Delphie (2009:37), menegaskan bahwa beberapa anak autis mempunyai kemampuan berbahasa yang berbeda, keterlambatan dan kelainan bahasa yang mana keterampilan berbahasanya memerlukan pembinaan khusus.

Studi pendahuluan di lapangan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara menemukan bahwa kemampuan bahasa reseptif pada anak autis di Sekolah Kebutuhan Khusus Harapan Bunda Surabaya masih rendah, diantaranya anak mengalami kesulitan dalam memahami dan melakukan instruksi kata kerja sederhana yaitu memegang, mengambil, dan memasukkan benda. Akibatnya anak lebih cenderung diam seolah-olah meminta bantuan pada gurunya ketika mereka dihadapkan pada kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan melakukan instruksi dan bahasa reseptif anak. Hal tersebut bukan menjadikan kemampuan berbahasa anak semakin baik dan terlatih akan tetapi justru mengakibatkan komunikasi dan bahasa anak menjadi semakin tidak optimal dalam kegiatan kemandirian belajarnya maupun dalam lingkungan sekitarnya.

Mengingat kemampuan bahasa reseptif anak autis mengalami hambatan maka diperlukan suatu metode yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa reseptif tersebut. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak autis adalah metode *floortime* karena metode *floortime* merupakan suatu cara berhubungan dengan anak secara hangat, akrab dan penuh cinta untuk membantu memperbaiki proses perkembangan anak melalui tahapan perkembangan, dengan harapan dapat membentuk emosi yang sehat, sosial, dan intelektual, dimana dalam hal ini anak berperan aktif dalam melakukan suatu interaksi kepada orang lain.

Greenspan dalam Azwandi (2005:188), menegaskan bahwa metode *floortime* mempunyai keunggulan dalam membantu proses perkembangan anak, membentuk keterampilan kognitif, membantu anak mengenal bahasa, mengekspresikan emosi, mengungkapkan ide, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan orang lain dan lingkungan di sekitar anak.

Suatu metode pembelajaran akan lebih efektif jika didukung dengan adanya media terutama pada anak autis yang memiliki hambatan kemampuan bahasa reseptif. Miarso dalam Susilana & Riyana, (2008:6) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Salah satu media yang dapat diterapkan adalah media permainan menara hanoi. Menara hanoi merupakan sebuah permainan matematis atau teka-teki (Devi, 2013). Permainan ini terdiri dari tiga tiang dan sejumlah balok dengan ukuran berbeda-beda yang bisa dimasukkan ke tiang mana saja. Permainan dimulai dengan cakram-cakram yang tertumpuk rapi berurutan berdasarkan ukurannya dalam salah satu tiang, cakram terkecil diletakkan teratas sehingga membentuk menara. Permainan menara hanoi sering digunakan dalam penelitian psikologis dalam hal pemecahan masalah. Permainan ini juga digunakan sebagai ujian ingatan oleh ahli psikolog syaraf dalam berupaya mengevaluasi amnesia (Wikipedia, 2013).

Menara hanoi membantu pembelajaran kemampuan bahasa reseptif anak autis ketika anak memahami dan melakukan instruksi kata kerja sederhana yaitu memegang, mengambil, dan memasukkan benda (balok-balok berbentuk lingkaran, kubus, dan segitiga). Selain itu juga melatih konsentrasi anak pada saat anak berusaha memasukkan benda (balok-balok berbentuk lingkaran, kubus, dan segitiga) tersebut pada tiang menara.

Bahasa dan belajar berkaitan erat satu sama lainnya, sehingga dianggap sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Seorang anak tidak

mungkin aktif dalam proses pembelajaran tanpa menguasai bahasa. Terlebih lagi bagi anak autis yang memiliki gangguan dalam hal berbahasa, dibutuhkan intervensi dan pengajaran yang tepat dan sesuai, efektif, menarik dan menyenangkan sehingga anak merasa nyaman dan kemampuan bahasanya dapat tergalai secara optimal.

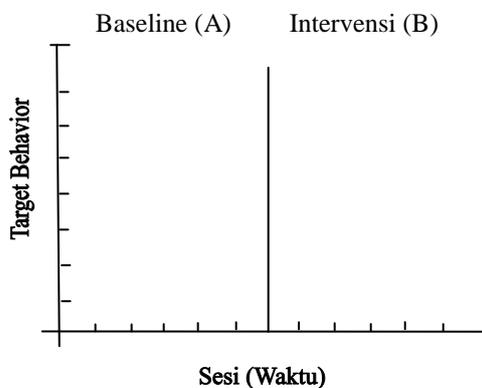
Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan bahasa yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Kegiatan bahasa reseptif dalam memahami dan melakukan instruksi tersebut dapat ditunjang dengan media yang dijadikan sebagai salah satu perlakuan/treatment intervensi. Perlakuan tersebut dapat menolong anak autis untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptifnya yang meliputi kegiatan memahami dan melakukan instruksi memegang, mengambil, dan memasukkan benda. Perlakuan/treatment dilakukan dalam upaya menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak dapat belajar secara efektif, agar dapat mencapai perkembangan bahasa yang optimal sejalan dengan potensi yang dimilikinya

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan, mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang ditimbulkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Arikunto (2010:27) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain subjek tunggal (*single subject research*) yang merupakan studi kasus yang memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian yaitu untuk mengetahui seberapa pengaruh dari metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang selama 23 sesi.

Dalam penelitian ini, desain subjek tunggal (*single subject research*) menekankan pada kategori desain *reversal* dengan pola desain (Sunanto, dkk., 2005:57), rancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:



Grafik 1: Prosedur Dasar Desain A-B

Kemampuan bahasa reseptif anak autisme diukur secara berkelanjutan pada kondisi baseline (A) melalui pengukuran sebanyak 7 sesi secara berturut-turut dan sudah pada kondisi stabil. Kemudian dilakukan pengukuran pada kondisi intervensi baseline (B) pada saat menggunakan metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi selama 16 sesi secara berkelanjutan dan sudah pada kondisi stabil. Selama fase intervensi target behavior secara berkelanjutan melakukan pengukuran sampai mencapai data yang stabil (Lovas, 2003; Tawney dan Gast, 1984 dalam Sunanto dkk, 2005:57).

Dalam penelitian dengan subjek tunggal variabel terikat sering disebut target behavior dan variabel bebas disebut intervensi. Adapun variabel dalam penelitian ini meliputi satu variabel bebas yaitu metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi dan satu variabel terikat yaitu kemampuan bahasa reseptif anak autisme di Sekolah Kebutuhan Khusus Harapan Bunda Surabaya.

Subyek dalam penelitian ini adalah seorang anak autisme ringan di Sekolah Kebutuhan Khusus Harapan Bunda yaitu MH. MH merupakan anak autisme dengan jenis kelamin laki-laki dan berusia 3 tahun. MH mengalami kesulitan bahasa reseptif dalam hal memahami dan melakukan instruksi memegang, mengambil, dan memasukkan benda.

Data penelitian ini berupa data mengenai kemampuan bahasa reseptif anak autisme dalam memahami dan melakukan instruksi dari kegiatan belajar dengan metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi yang meliputi fase baseline (A) dan fase intervensi (B). Fase baseline (A) dilakukan selama 7 sesi secara berkelanjutan tanpa perlakuan, sedangkan fase intervensi (B) dilakukan selama 16 sesi secara berkelanjutan dengan memberikan intervensi metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi.

Teknik pengumpulan data menggunakan pencatatan kejadian dengan menghitung frekuensi yaitu dengan cara memberikan tanda (*tally*) untuk setiap kejadian yang terjadi selama 23 sesi.

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data dalam kondisi dan teknik analisis data antarkondisi. Untuk analisis data dalam kondisi, hal-hal yang perlu dianalisis yaitu: (1) panjang kondisi; (2) estimasi kecenderungan arah; (3) kecenderungan stabilitas; (4) jejak data; (5) level stabilitas dan rentang; serta (6) level perubahan. Sedangkan untuk analisis data antar kondisi yang perlu dianalisis meliputi: (1) jumlah variabel; (2) perubahan trend dan efeknya; (3) perubahan stabilitas; (4) perubahan level; dan (5) persentase overlap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang disajikan dibawah ini adalah hasil pengamatan fase baseline (A) untuk kemampuan bahasa reseptif anak autisme selama 7 sesi tanpa memberikan intervensi dan hasil pengamatan fase intervensi (B) untuk kemampuan bahasa reseptif anak autisme selama 16 sesi setelah pemberian intervensi dengan metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi, disajikan dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Autisme Pada Fase Baseline (A) dan Fase Intervensi (B) di Sekolah Kebutuhan Khusus Harapan Bunda Surabaya

Baseline (A) Sesi	Frekuensi
1	7
2	9
3	8
4	9
5	10
6	8
7	9
Intervensi (B) Sesi	Frekuensi
8	22
9	24
10	21
11	24
12	26
13	25
14	25
15	26
16	27
17	27
18	25
19	26
20	26
21	26
22	26
23	27

Berdasar perolehan data pada tabel 1 diatas, maka dapat digambarkan grafik dengan tampilan sebagai berikut:

Jika keenam komponen analisis visual dalam kondisi dimasukkan dalam format rangkuman, maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi

Kondisi	A/I	B/I
1. Panjang kondisi	7	16
2. Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)
3. Kecenderungan stabilitas	Variabel (tidak stabil) 28,57%	Stabil 87,5%
4. Estimasi jejak data	 (=)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Variabel (tidak stabil) (7-10)	Stabil (21-27)

6. Level perubahan	(7-9) -2	(27-22) +5
--------------------	-------------	---------------

Berdasar analisis data di atas diperoleh hasil perbandingan antara fase baseline (A) dan fase intervensi (B). Jika komponen analisis antar kondisi dirangkum dalam tabel, maka akan seperti tabel berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	B1/A1
1. Jumlah variabel yang diubah	1
2. Perubahan kecenderungan dan efeknya	  (=) (+)
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke stabil
4. Perubahan level	22- 9 (+13)
5. Presentase overlap	0 %

Berdasarkan perolehan hasil analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi menunjukkan bahwa metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi dapat digunakan untuk meningkatkan berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak autis. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Rahajeng (2010) bahwa metode *floortime* adalah suatu cara sistematis dalam berhubungan dengan anak yang berkesulitan dalam berinteraksi, berkomunikasi dan berbahasa melalui suatu aktivitas dan hal-hal yang disukai anak sehingga dapat menumbuhkan minat pada anak autis untuk mau berinteraksi, berkomunikasi, dan berbahasa dengan pendidik melalui permainan dan media bermain yang disukai. Hal ini juga berdasar hasil analisis data yang telah diuraikan sebelumnya yaitu analisis visual dalam kondisi, panjang kondisi untuk masing-masing fase adalah 7 sesi fase baseline (A) dan 16 sesi fase intervensi (B). Kecenderungan stabilitas untuk masing-masing fase adalah fase baseline (A) menunjukkan hasil yang variabel atau tidak stabil dengan persentase 28,85%, sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan hasil yang stabil dengan persentase 87,5%. Garis pada estimasi kecenderungan arah

dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu pada fase baseline (A) menunjukkan arah mendatar dan fase intervensi (B) menunjukkan arah meningkat. Level stabilitas dan rentang fase baseline (A) menunjukkan data yang variabel atau tidak stabil dengan rentang 7-10, sedangkan pada fase intervensi (B) diperoleh rentang 21-27. Level perubahan fase baseline (A) menunjukkan tanda (=) yang berarti tidak ada perubahan, sedangkan pada fase intervensi (B) menunjukkan tanda (+) yang berarti terdapat perubahan yang membaik.

Sedangkan hasil analisis visual antar kondisinya adalah jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah 1 yaitu kemampuan bahasa reseptif anak autis. Perubahan kecenderungan arah fase baseline (A) ke fase intervensi (B) adalah mendatar ke meningkat yang berarti menunjukkan perubahan kecenderungan yang positif. Perubahan kecenderungan stabilitas fase baseline (A) ke fase intervensi (B) adalah variabel ke stabil. Perubahan level antara fase baseline (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan (+) ditinjau dari rentang data point yang berarti membaik. Persentase data overlap menunjukkan 0%, hal ini menunjukkan intervensi berpengaruh terhadap target behavior (kemampuan bahasa reseptif anak autis).

Dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan rentang nilai pemahaman MH terhadap instruksi. Metode *floortime* sebagai intervensi mengindikasikan pengaruh yang meningkat secara signifikan terhadap perubahan target behavior. Hal ini dibuktikan bahwa pada fase baseline (A) yang dilaksanakan selama 20 menit menunjukkan kemampuan subjek memahami dan melakukan instruksi dengan benar berkisar 7-10. Kemudian diberikan intervensi menggunakan metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi selama 20 menit dan menunjukkan kemampuan subjek untuk memahami dan melakukan instruksi dengan benar berkisar 21-27. Bila fase baseline (A) dibandingkan dengan fase intervensi (B) kemampuan subjek untuk memahami dan melakukan instruksi memegang, mengambil, dan memasukkan benda dengan benar menunjukkan adanya peningkatan.

Menurut Greenspan dalam Azwandi (2005:188), metode *floortime* merupakan suatu metode belajar yang mengacu pada pendekatan perkembangan yang terintegrasi untuk anak yang mempunyai kesulitan besar dalam berhubungan dan berkomunikasi. Diperjelas oleh Sutadi,dkk. (2003:192), *floortime* merupakan metode pendekatan yang bersahabat (hangat dan akrab), membangun hubungan dengan anak sebagai individu untuk membantu memperbaiki proses perkembangan anak melalui bahasa tubuh (*gesture*), kata-kata serta media bermain (*pretend play*). Hal ini berarti metode pembelajaran dengan mengikuti inisiatif anak untuk bermain dengan media permainan yang disukai anak penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak autis karena anak autis akan mengeluarkan pikirannya untuk dapat memahami dan melakukan instruksi dari pendidik. Dimana dijelaskan juga oleh Wahyudin (2011:37) bahwa kemampuan berbahasa akan menjadi modal utama bagi anak dalam melakukan komunikasi dengan teman, guru, dan juga orang dewasa lain yang ada disekitarnya.

Gangguan dan keterlambatan berbahasa merupakan salah satu karakteristik gangguan autistik. Dua puluh sampai dua puluh lima persen kasus, pada awalnya mengalami perkembangan berbahasa, namun kemudian tidak nampak adanya kemajuan, bahkan dapat menghilang (Setiabudhi dalam Sutadi, dkk, 2003:59). Sebagian besar anak autis cenderung menunjukkan kemampuan berbahasa dan berbicara yang terbatas, sebagian lagi hanya mampu berceleset yang maknanya sulit dipahami orang lain, nada suara monoton, cenderung membeo, sering mengulang kata-kata baru yang didengar tanpa bermaksud untuk berkomunikasi, tidak dapat memulai pembicaraan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian ini, diketahui bahwa MH merupakan anak autis yang mengalami gangguan perkembangan bahasa. MH kesulitan dalam memahami dan melakukan instruksi memegang benda, kesulitan memahami dan melakukan instruksi mengambil benda, kesulitan memahami dan melakukan instruksi memasukkan benda. Salah satu faktor yang menyebabkan anak autis kesulitan dalam merespon informasi ini

karena anak tidak memahami bahasa. Hal ini didukung oleh pendapat pakar autisme Chouchesne dalam Danuatmaja, (2003:147) yang menyatakan bahwa anak autisme tanpa sebab yang jelas mengalami perubahan-perubahan komponen yang mendasar, yaitu terjadi penambahan waktu transmisi dari batang otak, kesalahan informasi pada pusat bahasa, pelemahan, atau kerusakan perkembangan hemisfer dominan, kesalahan reseptif/pemahaman perubahan kemampuan atensi.

Dari beberapa hambatan yang dialami oleh MH serta beberapa analisis dari teori para ahli maka untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif MH diperlukan pendekatan khusus, maka dalam penelitian ini intervensi dilakukan melalui metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi. Menurut Homdijah (2004:98) menyebutkan bahwa *floortime* adalah suatu cara sistematis bermain dengan anak melalui suasana atau situasi yang disukai anak, media permainan yang diminati anak, kata-kata, serta bermain pura-pura untuk membantunya melalui tahapan perkembangan, dengan harapan dapat membentuk emosi yang sehat, sosial, dan intelektual. Salah satu ketentuan dalam metode *floortime* adalah adanya media permainan yang akan dipakai sebagai inisiatif bermain oleh anak dalam melakukan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, maka dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran yang diminati oleh anak. Hal ini didukung oleh pendapat Miarso dalam Susilana & Riyana, (2008:6) yang menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. MH sangat menyukai mainan yang berbentuk balok-balok, sehingga media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan menara hanoi yang telah dirancang lebih menarik terbuat dari kayu yang benar-benar halus dan ringan, bahan pewarna aman dan tidak beracun, bentuknya menarik disesuaikan dengan kondisi anak.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada fase baseline (A), MH mengalami kesulitan dalam memahami dan melakukan instruksi memegang benda (merah, hijau, kuning, biru), kesulitan memahami dan melakukan instruksi mengambil benda (merah, hijau, kuning, biru), dan kesulitan memahami dan melakukan instruksi memasukkan benda (merah, hijau, kuning, biru). Sedangkan pada fase intervensi (B) MH sangat antusias ketika diajak belajar dengan menggunakan media permainan menara hanoi sehingga MH sedikit demi sedikit mau memahami dan melakukan instruksi memegang benda (merah, hijau, kuning, biru), memahami dan melakukan instruksi mengambil benda (merah, hijau, kuning, biru), dan memahami dan melakukan instruksi memasukkan benda (merah, hijau, kuning, biru). Hal ini didukung oleh pendapat Rahajeng (2010) bahwa metode *floortime* adalah suatu cara sistematis dalam berhubungan dengan anak yang berkesulitan dalam berinteraksi, berkomunikasi dan berbahasa melalui suatu aktivitas atau hal-hal yang disukai anak sehingga dapat menumbuhkan minat pada anak autisme untuk mau berinteraksi, berkomunikasi, dan berbahasa dengan pendidik melalui permainan dan media bermain yang disukai. Sebagaimana yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan melakukan instruksi aktivitas anak autisme.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengaruh metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi terhadap kemampuan bahasa reseptif anak autisme, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah perolehan hasil analisis visual dalam kondisi pada estimasi kecenderungan arah fase baseline (A) menunjukkan arah *trend* mendatar (=) yang berarti bahwa fase baseline (A) tidak memiliki perubahan, sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan arah *trend* yang meningkat, artinya bahwa pada fase intervensi (B) terjadi perubahan yang membaik (+). Level perubahan pada penelitian ini menunjukkan arah

yang positif (+), artinya memiliki perubahan yang membaik.

Sedangkan perolehan hasil analisis visual antar kondisi diantaranya adalah perubahan kecenderungan arah fase baseline (A) ke fase intervensi (B) berupa perubahan mendatar (=) ke meningkat (+), hal ini menunjukkan perubahan kecenderungan yang positif; perubahan level menunjukkan tanda (+) yang berarti membaik, dan persentase data overlap menunjukkan 0%. Berdasarkan hasil analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi maka dapat disimpulkan bahwa metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi berpengaruh positif terhadap kemampuan bahasa reseptif anak autis.

Saran

Dengan demikian dapat disarankan kepada berbagai pihak, antara lain: (1) bagi guru guna lebih mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak autis disarankan agar guru menerapkan metode *floortime* dalam pembelajaran anak autis supaya anak lebih termotivasi dalam melakukan instruksi yang diberikan guru sehingga dapat lebih meningkatkan aktivitas melakukan instruksi dan bahasa reseptif, (2) bagi kepala sekolah diharapkan lebih memfasilitasi kegiatan pembelajaran seperti menyediakan media-media pembelajaran yang menunjang aktivitas pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan melakukan instruksi antara guru dan anak, dan (3) bagi peneliti maupun rekan mahasiswa diharapkan untuk lebih mengembangkan metode *floortime* untuk ABK, khususnya anak autis dalam penelitian sejenis selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwandi, Yoswan. 2005. *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Danuatmaja, Boni. 2005. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Delphie, Bandi. 2009. *Pendidikan Anak Autistik*. Klaten: Intan Sejati.
- Devi, Vera Amanda. 2013, Menara Hanoi. *Artikel (Online)*, (<http://veramandadevi.wordpress.com/2013/01/11/menara-hanoi/#more-338>), diakses 21 Mei 2013 pukul 03:12).
- Homdijah, Oom S. 2004. *Pendekatan Floortime (Sebuah Pendekatan dalam Penanganan Anak Autistik)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Indriati, ETTY. 2011. *Kesulitan Bicara dan Berbahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahajeng, Elizabeth S. 2010. Pengaruh Penggunaan Metode Floortime Terhadap Kemampuan Bicara Anak Autis Disertai Gangguan Intelektual di SDLB Agca Center Surabaya. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: JPLB Unesa.
- Sunanto, Juang. dkk. 2005. *Pengantar Penelitian Subyek Tunggal*. University of Tsukuba.
- Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susilana, R dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutadi, Rudy. dkk. 2003. *Penatalaksanaan Holistik Autisme*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Wikipedia Indonesia. 2013. Menara Hanoi. *Artikel (Online)*, (http://id.wikipedia.org/wiki/Menara_Hanoi), diakses 21 Mei 2013 pukul 03:14).
- Wahyudin, Uyu dan Mubiar Agustin. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik*. Bandung: Alfabeta.