

PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR ANAK AUTIS

Riana Marlina & Dr. Hj. Asri Wijiastuti, M.Pd

Pendidikan Luar Biasa / FIP Universitas Negeri Surabaya Nim: 071044004

Abstract

Studies using snakes and ladders game modifications to prove its effect on increasing concentrations of autistic children's learning. In this study using a modified game of snakes and ladders snakes and ladders game modification for children with autism will be directed and trained concentration. Analyze data using visual analysis is the analysis done in two ways: in a state of analysis and inter-condition analysis, it shows that the estimated trend shows increasing direction after getting the intervention and show variable stability stable trend during and after the intervention so that it can be concluded that no effect snakes and ladders game modification in increasing concentrations studied SDN Inclusion of children with autism in Surabaya.

Keywords: snakes and ladders, concentrations.

PENDAHULUAN

Konsentrasi adalah pemusatan perhatian (pikiran) atau tingkat perhatian yang tinggi terhadap suatu hal (Miftahul, 2010:3). Sedangkan Singgih (2008:87) konsentrasi adalah suatu proses yang mengarahkan kesadaran sehingga dapat menggunakan fungsi indera secara baik terhadap suatu yang dihadapi. Autis merupakan suatu gangguan perkembangan yang kompleks menyangkut komunikasi, interaksi sosial, gangguan sensoris, pola bermain, perilaku dan emosi. Anak autis mengalami gangguan konsentrasi atau pemusatan perhatian yang kurang, semua itu dapat dilihat dari kegagalan seorang anak dalam memberikan perhatian terhadap sesuatu. Konsentrasi sangat diperlukan anak dalam belajar dan menghasilkan sesuatu yang diharapkan (Miftahul, 2010:9).

Kenyataan anak autis tersebut sering mengalami gangguan pemusatan perhatian, perhatian mudah teralih, sulit memperhatikan instruksi, sering keluar kelas, lama dalam mengerjakan tugas, sering bingung dalam memperhatikan, sering mengalami kesulitan memusatkan perhatian terhadap tugas atau permainan, tidak bisa berkonsentrasi terhadap pelajaran yang dijelaskan karena dalam proses

pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru belum sepenuhnya menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat menarik perhatian anak. Berdasarkan keadaan tersebut, perlu adanya suatu permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak autis, salah satunya permainan ular tangga modifikasi.

Dengan permainan ular tangga modifikasi anak autis akan diarahkan dan dilatih konsentrasinya. Menurut Elsa Septiani (2012:16), kelebihan permainan ular tangga modifikasi antara lain: 1. dapat melatih konsentrasi dan ketelitian anak, 2. melatih motorik kasar, 3. melatih emosi, 4. mempunyai bentuk yang sederhana, 5. terdiri dari berbagai macam warna yang menarik, 6. tahan lama dalam arti tidak mudah rusak, 7. aman dari segi penggunaan bagi anak, 8. dapat membantu anak dalam mengenal berbagai binatang, 9. permainan yang menarik bagi anak, sehingga konsentrasi anak autis dapat berkembang, perhatiannya tidak mudah teralihkan, tidak keluar kelas, dapat mencocokkan gambar, cepat dalam mengerjakan tugas, mudah mengikuti instruksi, tidak mudah bingung, dan dapat memusatkan perhatian terhadap tugas atau permainan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Teti Herawati (2012), dengan judul penelitian penggunaan alat permainan ular tangga modifikasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak taman kanak-kanak. Hasil penelitian dengan kesimpulan bahwa permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak taman kanak-kanak. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nika Astuti Rahayu (2012), dengan judul efektivitas penggunaan media permainan ular tangga modifikasi dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak taman kanak-kanak. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa permainan ular tangga modifikasi dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak taman kanak-kanak. Mengkaji penelitian terdahulu, tampaknya permainan ular tangga modifikasi menunjukkan efektifitas yang meningkat bagi perolehan konsentarsi anak, baik dilihat dari pengaruhnya terhadap konsentrasi maupun pengembangan dan pelatihan sikap. Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah yang dikemukakan dalam penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap konsentrasi belajar anak autis di SDN Inklusi Surabaya?.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan subjek penelitian tunggal (*Single Subjek Research*). Subjek tunggal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu (Sunarto Djuang 2005:54). Desain yang digunakan dalam penelitian subyek tunggal ini adalah desain A-B-A. Prosedur pelaksanaan desain A-B-A dimulai dengan melakukan pengukuran *target behavior*

(perilaku sasaran) secara kontiyu pada kondisi baseline (A-1) dengan periode waktu tertentu. Kemudian pada kondisi intervensi (B) dilakukan pengukuran. Pengukuran selanjutnya dilakukan pada baseline kedua (A-2) dengan maksud sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat (Sunanto Juang 2005:59).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai kenyataan dilapangan anak autis tersebut sering mengalami gangguan pemusatan perhatian, perhatian mudah teralih, sulit memperhatikan instruksi, sering keluar kelas, lama dalam mengerjakan tugas, sering bingung dalam memperhatikan, sering mengalami kesulitan memusatkan perhatian terhadap tugas atau permainan, tidak bisa berkonsentrasi terhadap pelajaran yang dijelaskan karena dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru belum sepenuhnya menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat menarik perhatian anak. Berdasarkan keadaan tersebut, perlu adanya suatu permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak autis, salah satunya permainan ular tangga modifikasi.

Dengan permainan ular tangga modifikasi anak autis akan diarahkan dan dilatih konsentrasinya. Data yang diperoleh dari hasil penelitian dilakukan oleh penulis selama proses belajar berlangsung dengan permainan ular tangga modifikasi terhadap konsentrasi belajar. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi konsentrasi belajar anak autis dalam permainan ular tangga modifikasi. Lembar observasi terdapat tujuh aspek penilaian, kemudian dari ketujuh aspek penilaian tersebut dijumlahkan untuk mencari rata-rata nilai setiap sesi. Data yang diperoleh selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, dengan harapan data tersebut dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah. Berdasarkan hasil penelitian rekapitulasi rata-

rata konsentrasi belajar anak autisme diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Rekapitulasi dan Rata-rata Konsentrasi Belajar Anak Autisme
Fase A-1 – B – A-2

Fase	Sesi	Rata-rata Konsentrasi Belajar (dalam detik)
BASELINE (A-1)	1	14,86
	2	17,57
	3	19,43
	4	22,43
	5	24,86
	6	27
	7	29,43
	8	31,86
	Rata-rata baseline (A-1)	23,43
INTERVENSI (B)	1	42,71
	2	43,29
	3	44,43
	4	45,57
	5	46,57
	6	47,86
	7	49,14
	8	52
	Rata-rata intervensi (B)	46,46
BASELINE (A-2)	1	30,57
	2	31,71
	3	32,86
	4	33,57
	5	34,43
	6	35,57
	7	36,29
	8	38,43
	Rata-rata baseline (A-2)	34,18

Analisis data menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi yaitu sebagai berikut:

Analisis dalam kondisi

Dalam penelitian ini panjang kondisi seluruhnya adalah 24 sesi terdiri dari 8 sesi fase baseline (A-1), 8 sesi fase pada intervensi (B) berupa tindakan permainan ular tangga modifikasi dalam proses belajar mengajar dan 8 sesi pada fase baseline (A-2). Kecenderungan arah pada fase baseline (A-1) menunjukkan kemampuan konsentrasi belajar meningkat sedangkan pada fase intervensi (B) yaitu pemberian permainan ular tangga modifikasi menunjukkan estimasi meningkat dan fase baseline (A-2) arah estimasi meningkat. Berdasarkan analisis estimasi kecenderungan arah dapat disimpulkan bahwa setelah intervensi permainan ular tangga modifikasi dilakukan konsentrasi belajar anak autisme meningkat.

Kecenderungan stabilitas sebagai berikut:

Fase Baseline (A-1)

Skor Maksimum
detik

Rentang Stabilitas

Mean Level

=

Batas Atas

=

Batas Bawah =

= 21,04

Fase Intervensi (B)

Skor Maksimum
detik

Rentang Stabilitas

Mean Level

=

Batas Atas

=

Batas Bawah

= 42,56

Fase Baseline (A-2)

Skor Maksimum
detik

Rentang Stabilitas

Mean Level

=

Batas Atas

=

Batas Bawah

= 31,3

Kecenderungan jejak data sebagai berikut:

Kecenderungan Jejak Data

Kondisi	Kecenderungan Jejak	Analisis
Baseline (A-1)		Konsentrasi belajar tidak stabil
Intervensi (B)		Konsentrasi belajar membaik dengan menggunakan permainan ular tangga modifikasi
Baseline (A-2)		Konsentrasi belajar stabil

Analisis level stabilitas dan rentang pada fase baseline (A-1) menunjukkan data tidak stabil rentang nilai 31,86 – 14,86 untuk fase intervensi (B) data menunjukkan stabil dengan rentang 52 – 42,71 untuk fase baseline (A-2) data menunjukkan stabil rentang nilai 38,43 – 30,57.

Level perubahan pada fase baseline (A-1) menunjukkan perubahan yang membaik dengan tanda (+), begitu juga level perubahan pada fase intervensi (B) dengan tanda (+) menunjukkan perubahan yang membaik tentang konsentrasi belajar, fase baseline (A-2) menunjukkan tanda (+) yang artinya ada perubahan membaik sekalipun tidak diberikan intervensi

Analisis Antar Kondisi

Jumlah variabel yang diubah dalam penelitian dari kondisi baseline (A-1) ke intervensi (B) sampai fase baseline (A-2) adalah satu variabel atau target behavior berupa konsentrasi belajar

Pada kondisi baseline (A-1) terjadi penurunan sedangkan pada kondisi intervensi (B) terjadi peningkatan, menjelaskan target behavior berupa konsentrasi belajar siswa anak autis terjadi perubahan setelah mendapat intervensi berupa permainan ular tangga modifikasi. Pada fase baseline (A-2) garis menunjukkan arah meningkat.

kecenderungan stabilitas dilihat dari kecenderungan stabilitas pada fase baseline dan intervensi pada analisis dalam kondisi

Hasil analisis data menunjukkan perubahan positif dari fase baseline (A-1) ke fase intervensi sebesar + 37,14. Perubahan positif fase intervensi dengan fase baseline (A-2) sebesar + 21,43 artinya terjadi perubahan meningkat pada target behavior berupa konsentrasi belajar anak autis

Analisis overlap berguna untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap target behavior atau variabel terikat. Lantas analisis overlap dilakukan dengan cara menghitung ada berapa data atau nilai pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline (A-1) atau rentang kondisi baseline (A-2). Banyaknya data yang berada pada rentang baseline (A-1) dan baseline (A-2) dibagi dengan jumlah data pada kondisi intervensi (B) kemudian dikalikan 100. Hasil analisis data intervensi (B) yang berada pada rentang baseline (A-1) atau baseline (A-2) = 0 sehingga hasilnya = 0%, ini membuktikan bahwa semakin kecil persentase overlap menunjukkan semakin baik perubahan intervensi terhadap target

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis visual yang dilakukan dengan dua cara yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dapat dijelaskan sebagai berikut: estimasi kecenderungan menunjukkan arah meningkat setelah mendapatkan intervensi dan kecenderungan stabilitas menunjukkan variabel stabil saat dan setelah dilakukan intervensi berupa permainan ular tangga modifikasi

Saran

Peneliti berharap pada guru dan sekolah inklusi dapat menerapkan permainan yang inovatif seperti permainan ular tangga modifikasi pada saat proses pembelajaran berlangsung guna merangsang konsentrasi belajar anak autis untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Herawati, Tuti. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak Pada Anak Raudhatul Athfal (RA) Kelompok B Di Parongpong Bandung Barat*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: UPI Press

Miftahul, A'la 2010. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press.

Rahayu, N. Astuti. 2012. *Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Modifikasi dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Taman Kanak-Kanak Pada Kelompok B Di TK Islam Siti Khadijah IV*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: UPI Press.

Sunanto Juang. 2005. *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press..

UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.