

EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSEP RUANG BAGI ANAK AUTISME

Alda Zahara Islamyati¹, Ardisal²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

KATA KUNCI

*Konsep Ruang, Permainan Ular
Tangga, Autisme*

KORESPONDEN

No. Telepeon :

-

Email :

aldazahara2606@gmail.com

ardisalarnev@fip.unp.ac.id

A B S T R A K

This research has done based on autism children X problem at SLB Khansa Padang. The purpose of this research is to increase the ability of right and left rom concept through snakes and ladders game. This research used Single Subject Research (SSR) method with A-B-A design. A₁ is early condition or before intervention, B is intervention, A₂ is a condition when children have no longer in intervention. On baseline 1 (A₁) continuously in 5 times of meetings until datas in stable condition. Interventions through snakes and ladders game has done in 8 times of meetings untul data in stable condition and baseline condition (A₂) has given in 3 times of meetings to see the influence of intervention on ability of children's room concept. This research used direct observation as data collection method such as test, interview, observation, and documentation. The result of this research is to prove that sankes and ladders game could improve the ability of autism children X rom concept.

PENDAHULUAN

Konsep ruang merupakan sebuah gambaran mental tentang sesuatu, baik pengetahuan diri sendiri maupun sesuatu diluar dirinya yang berada di sekeliling individu dan lingkungan yang sempit maupun lingkungan yang luas berkaitan dengan lokasi, posisi, arah, maupun jarak. Aktivitas fisik yang menggunakan gerakan motorik kasar harus diberikan dengan penuh semangat agar dapat melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sehingga dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas di lingkungan sosialnya (Yumaika & Ardisal, 2020)

Ada banyak pengenalan konsep menurut (Hesti, 2006), terbagi menjadi beberapa bagian antara lain: konsep angka, jumlah, humor, sebab akibat, ruang, dan waktu. Konsep ruang menurut (Jamaris, 2014), yaitu kemampuan atau potensi yang dimiliki seseorang dalam memaknai sebuah objek baik arah kiri, kanan, depan, maupun belakang secara mendalam yang bertujuan agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada bulan September-Oktober 2019 bertempat di SLB Khansa Padang, penulis menemukan seorang anak autisme X yang sedang melaksanakan pembelajaran pjok. Saat itu guru memberi instruksi kepada X untuk

melompat ke belakang tetapi anak melompat ke depan. Begitupun seterusnya ketika diulang beberapa kali anak hanya menjawab spontan dan kadang asal melompat.

Berdasarkan hasil asesmen dibuktikan bahwa anak mengalami kesulitan dalam menentukan konsep ruang yang berupa arah dan posisi (kiri-kanan, dan depan-belakang). Melihat kondisi ini, penulis ingin mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh anak dalam pemahaman konsep ruang, melalui permainan yang dapat membuat anak termotivasi dan merasa senang, aktif, efektif, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan melalui permainan ular tangga. Karena jika anak mengerti dan paham akan konsep ruang maka proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Menurut (Karimah, 2014) permainan ular tangga bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan bagi anak. Anak akan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan ular tangga ini khusus didesain untuk anak, yaitu dengan kotak berjumlah 36, terbagi menjadi 6 baris dan 6 kolom. Permainan ular tangga mempunyai peraturan yang cukup sederhana sehingga nantinya anak mudah untuk memainkan. Melalui kotak inilah nantinya anak akan dilatih kemampuannya menentukan konsep ruang berupa arah dan dan posisi (kiri-kanan).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak dalam menunjukkan, menyebutkan, dan memperagakan konsep ruang kiri dan kanan melalui permainan ular tangga, agar anak tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak autisme X di SLB Khansa Padang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen tunggal dengan jenis penelitian subjek tunggal atau *single subject research (SSR)*. Bentuk desain yang digunakan A-B-A. Desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B, dimana desain ini menunjukkan hubungan sebab akibat antara 2 variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas (Sunanto, 2005).

Pada *baseline 1 (A₁)* merupakan kemampuan awal anak dalam konsep ruang sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pada intervensi (B) merupakan kemampuan saat diberikan intervensi melalui permainan ular tangga, sedangkan pada *baseline 2 (A₂)* untuk merupakan kondisi setelah diberikan intervensi untuk melihat apakah perlakuan yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan konsep ruang bagi anak autisme.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi langsung yaitu melalui tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jenis tes yang digunakan yaitu tes perbuatan berfungsi untuk melihat kemampuan anak dalam konsep ruang. Pada *baseline* awal (A₁) penulis memberikan tes pada anak untuk melihat kemampuan awal konsep ruang kiri dan kanan sampai anak stabil. Kemudian memberikan *intervensi* (B) yaitu melalui permainan ular tangga untuk dapat meningkatkan kemampuan konsep ruang anak autisme X dan diakhir pembelajaran penulis mengukur seberapa besar pengaruh intervensi terhadap kemampuan konsep ruang anak. Selanjutnya tes terakhir diberikan pada *baseline 2*, untuk melihat kemampuan konsep ruang anak meningkat atau tetap stabil, setelah tidak lagi diberikan perlakuan.

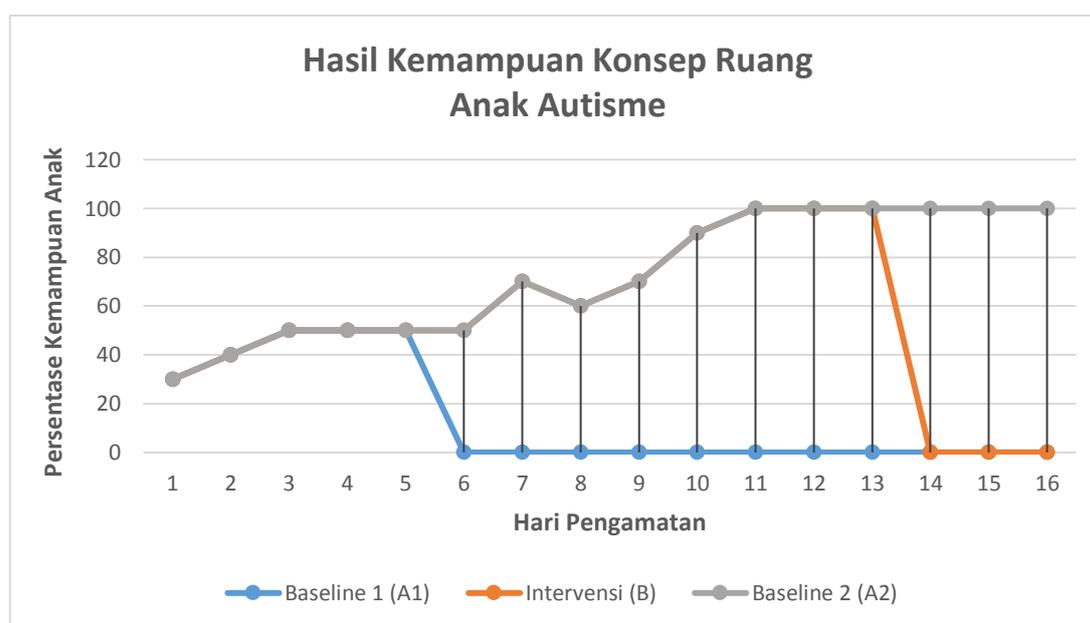
Penulis mengukur secara langsung kemampuan awal anak dalam konsep ruang kanan dan kiri. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan secara konsisten dengan cara mengukur

banyaknya jumlah jawaban yang benar dibagi dengan jumlah seluruh item dari konsep ruang kiri dan kanan, hasilnya disajikan dalam bentuk persentase. Penulis memasukan hasil kerja anak kedalam format penilaian dalam bentuk persentase setiap hasil kerja anak. Jika anak sudah bisa menunjukkan, menyebutkan, dan memperagakan konsep ruang (kiri-kanan) dengan baik, maka penulis berharap agar anak berhasil dan memperoleh skor 100%. Untuk melihat kemampuan konsep ruang anak dapat dihitung dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Nilai Yang Didapat Anak}}{\text{Jumlah Nilai Secara Keseluruhan}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *baseline* awal (A_1) merupakan data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan. Data *intervensi* (B) merupakan data yang diperoleh setelah perlakuan diberikan sedangkan data *baseline* akhir (A_2) merupakan data yang diperoleh setelah perlakuan dihentikan. Pada *baseline* (A_1) penelitian dilakukan 5 kali pertemuan dan persentasenya yaitu 30%, 40%, 50%, 50%, 50%. Pada *intervensi* (B) penelitian dilakukan 8 kali pertemuan, data yang diperoleh pada pertemuan keenam sampai pertemuan ketiga belas yaitu 50%, 70%, 60%, 70%, 90%, 100%, 100%, 100%. Pada *baseline* akhir (A_2), penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Data yang diperoleh pada pertemuan keempat belas sampai pertemuan keenam belas tetap stabil yaitu 100%, tidak terjadi peningkatan atau penurunan meski pemberian intervensi telah dihentikan. Untuk lebih jelasnya, hasil tes dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 1. Kondisi *Baseline* dan *Intervensi*

Pada grafik di atas dapat dijelaskan pada fase *baseline* awal (A_1) ada lima kali pertemuan, kemampuan anak stabil pada pertemuan ketiga sampai kelima. Pada fase *intervensi* (B) pertemuan yang dilakukan sebanyak delapan kali. Pada fase ini data kemampuan anak dalam konsep ruang mengalami peningkatan. Selanjutnya pada fase *baseline* akhir (A_2) dilakukan tiga kali pertemuan, data yang diperoleh tetap stabil meskipun tidak lagi diberikan perlakuan. Pada grafik tersebut dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan konsep ruang anak setelah

diberikan perlakuan melalui permainan ular tangga. Untuk fase *baseline 2* (A_2) data tetap stabil tidak terjadi perubahan meski perlakuan telah dihentikan.

Jadi, stabilitas kecenderungan yang diperoleh fase *baseline* awal (A_1) *mean levelnya* adalah 44, dengan batas atas 47,75 dan batas bawah 40,25. Pada fase *intervensi* (B) memiliki *mean level* 80, dengan batas atas dan batas bawahnya adalah 87,5 dan 72,8. Sedangkan fase *baseline 2* (A_2) *mean levelnya* adalah 100, dengan batas atasnya dan batas bawahnya 107,5 dan 92,5.

Pembahasan

Hasil penelitian ini yang dilakukan selama 16 kali pengamatan terbagi menjadi tiga kondisi yaitu lima kali kondisi sebelum diberi intervensi atau *baseline* (A_1) dan delapan kali pada kondisi intervensi (B) sedangkan tiga kali kondisi *baseline* setelah dilakukan intervensi (A_2). Intervensi dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga bagi anak autisme.

Autisme merupakan gangguan perkembangan pada anak dimana anak mengalami suatu kondisi menutup diri dan gangguan ini mengakibatkan anak dapat mengalami keterbatasan dari segi interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku (Atmaja, 2018). Autisme yaitu gangguan perkembangan pervasif (*pervasive development disorder*) dimana anak mengalami gangguan dalam interaksi sosial, berkomunikasi gangguan sensoris, pola bermain, perilaku, emosi, minat, gerakan yang terbatas, stereotipik, berulang, dan gangguan perkembangan neurobiologis (Siswantoyo & Oktavia, 2018). Dari dua pernyataan dapat dimaknai bahwa autisme yaitu suatu gangguan yang kompleks dalam perkembangan mencakup bidang komunikasi, interaksi sosial, dan interaksi sosial.

Ada banyak aspek yang terdapat dalam perkembangan anak autisme. Salah satu aspek dalam perkembangan anak autisme yaitu konsep ruang. Konsep ruang yaitu kemampuan atau potensi yang dimiliki seseorang dalam memaknai sebuah objek baik arah kiri, kanan, depan, maupun belakang secara mendalam yang bertujuan agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ruang merupakan sebuah gambaran mental tentang sesuatu, baik pengetahuan diri sendiri maupun sesuatu diluar dirinya yang berada di sekeliling individu dan lingkungan yang sempit maupun lingkungan yang luas berkaitan dengan lokasi, posisi, arah, maupun jarak. Pengetahuan tentang konsep ruang perlu diajarkan sejak dini dan sangat perlu dikuasai oleh anak terkhusus ketika dalam proses belajar dan di kehidupan sehari-hari anak, agar nantinya saat guru sedang menyampaikan materi yang berhubungan dengan konsep ruang baik anak dan guru tidak mengalami kesulitan.

Media pembelajaran dalam pembelajaran yang digunakan sangat bervariasi. Salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dialami anak terkait dengan pemahaman konsep ruang yaitu menggunakan permainan ular tangga. Menurut (Karimah, 2014) permainan ular tangga bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan bagi anak. Anak akan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan ular tangga didesain khusus untuk anak dan memiliki jumlah karakter gambar tampilan. Sehingga, keberagaman tersebut memiliki manfaat yang berbeda sesuai dengan bentuk dan fungsinya. Dengan demikian, diharapkan permainan ular tangga dapat membantu anak dalam pembelajaran yang mengacu pada konsep ruang berupa arah dan posisi (kiri-kanan).

Uraian di atas menyatakan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan meningkatkan kemampuan konsep ruang (kanan dan kiri) bagi anak autisme.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan anak dalam menunjukkan, menyebutkan dan memperagakan konsep ruang kanan dan kiri. Dengan melihat grafik kita dapat melihat data dilapangan tentang peningkatan kemampuan pengenalan konsep ruang kanan dan kiri terhadap anak autisme. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu persentase.

Pada kondisi *baseline* 1 (A_1) yang telah dilakukan sebanyak lima kali pengamatan dengan nilai yang diperoleh anak yaitu 30%, 40%, 50%, 50%, 50% dan ketika kondisi *intervensi* (B) sebanyak delapan kali pengamatan. Nilai yang dicapai anak pada kondisi ini bervariasi mulai dari 50%, 70%, 60%, 70%, 90%, 100%, 100% dan 100%. Sedangkan *baseline* 2 (A_2) sebanyak tiga kali pengamatan dengan nilai yang diperoleh 100%. Berdasarkan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan hasil menunjukkan stabil saat kondisi *baseline* 1 (A_1) artinya pada kondisi *baseline* kemampuan anak dalam pengenalan konsep ruang kanan dan kiri masih rendah dapat dilihat dari pengamatan pertama sampai pengamatan kelima tidak ada menunjukkan bahwa anak mampu untuk dalam menunjukkan, menyebutkan dan memperagakan konsep ruang kanan dan kiri. Pada kondisi *intervensi* (B) hasil yang didapatkan cenderung meningkat pada tiap kali pengamatan. Sedangkan saat kondisi *baseline* 2 (A_2) kemampuan anak setelah *intervensi* tidak diberikan menunjukkan bahwa kemampuan anak sudah mampu menunjukkan, menyebutkan dan memperagakan konsep ruang kanan dan kiri dengan benar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat digambarkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan konsep ruang (kanan dan kiri) pada anak autisme X di SLB Khansa Padang.

DAFTAR RUJUKAN

- Atmaja, J. R. (2018). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hesti, H. (2006). *Dari A Sampai Z Perkembangan Anak*. Jakarta Selatan: PT. Gaya Favorit Press.
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan Belajar : Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Karimah, R. F. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 7.
- Siswantoyo, S., & Oktavia, R. (2018). *Terapi Aktivasi & Relaksasi Olahraga Untuk Autisme*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Yumaika, C., & Ardisal, A. (2020). Efektivitas Senam Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Journal Of Multidisciplinary Research and Development*, 2(3).