

## **PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP FOKUS PERHATIAN ANAK AUTIS KELAS IV DI SLB CITRA MULIA MANDIRI YOGYAKARTA**

Oleh  
Bela Jendra  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta  
[belajendra@gmail.com](mailto:belajendra@gmail.com)

### **Abstrak**

Fokus perhatian menjadi suatu persyaratan anak autis dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *puzzle* terhadap fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen subjek tunggal (*Single Subject Research*). Subjek dalam penelitian ini yaitu seorang anak autis kelas IV SLB Citra Mulia Mandiri. Desain penelitian ini adalah A-B-A'. Pengumpulan data menggunakan tes hasil observasi terhadap frekuensi perilaku siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif *puzzle* terhadap kemampuan fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan data tumpang tindih (*overlap*) dalam analisis data antar kondisi sebesar 0% pada kondisi *Baseline* (A1) dengan *Intervensi* (B), fase *intervensi* (B) dengan *Baseline* (A2), dan pada fase *Baseline* (A1) dengan *Baseline* (A2) sebesar 25%, serta peningkatan perubahan level sebanyak -3 poin pada fase *intervensi* dan peningkatan -1 poin pada fase *Baseline* (A2). Adanya perubahan tersebut menunjukkan bahwa *puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta, namun perubahannya kurang signifikan. Oleh karena itu, media *puzzle* sebaiknya diberikan kepada anak autis secara konsisten.

Kata Kunci : *Puzzle, Kemampuan Fokus Perhatian, Anak Autis.*

## ***THE EFFECTIVENESS PUZZLE ON ATTENTION OF AUTISTIC CHILDREN IN CLASS IV IN SLB CITRA MULIA MANDIRI YOGYAKARTA***

### **Abstract**

*Attention becomes a requirement for autistic children in carrying out teaching and learning activities. This study aims to determine the effect of Puzzle on attention of autistic children in class IV at SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta.*

*This research is a single subject experimental study (Single Subject Research). The subject in this study was an autistic child of class IV SLB Citra Mulia Mandiri. The design of this study was A-B-A. Data collection used test results from observations on the frequency of student behavior. Data analysis used is descriptive statistical analysis with the analysis in conditions and between conditions.*

*The results showed a positive influence on Puzzle on the ability to focus the attention of autistic children in grade IV at SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. This is indicated by overlapping data in the data analysis between conditions of 0% in the Baseline (A1) condition with Intervention (B), the intervention phase (B) with Baseline (A2), and in the Baseline (A1) phase with the Baseline (A2) of 25%, and an increase in level changes by -3 points in the intervention phase and an increase of -1 point in the Baseline phase (A2). The existence of these changes shows that the Puzzle Game has a positive effect on the ability to focus the*

*attention of autistic children in grade IV at Citra Mulia Mandiri SLB Yogyakarta, but the changes are less significant. Therefore, the puzzle game media should be given to autistic children consistently.*

*Keywords: Puzzle, Attention Focus Ability, Autistic Children*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Siswoyo, 2013:1). Semua orang memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak, tidak terkecuali dengan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).

Salah satu dari ABK adalah anak autis, autisme dipahami sebagai gangguan perkembangan pada anak yang berakibat tidak dapat berkomunikasi dan tidak dapat mengekspresikan perasaan dan keinginannya sehingga perilaku hubungan dengan orang lain terganggu. Anak autis cenderung mengalami hambatan dalam interaksi sosial, komunikasi, dan bahasa serta gangguan emosi (Hasdianah, 2013: 66). Senada dengan DSM V (2013) yang menyebutkan bahwa anak autis memiliki karakteristik utama dimana terdapat gangguan yang terus menerus dalam komunikasi sosial dan interaksi sosial yang timbal balik, dan terbatas dalam minat atau aktivitas dan perilaku yang berulang-ulang. Anak autis memiliki perilaku yang berlebihan (*excessive*) atau perilaku yang berkekurangan (*deficient*), sampai ke tingkat tidak ada perilaku.

Dalam hal ini perilaku yang berlebihan (*excessive*) adalah perilaku hiperaktif anak, dimana anak kurang mampu memusatkan perhatian, agresivitas, emosi anak yang tidak terkendali, sulit untuk mengikuti suatu instruksi, sering menampakkan gelisah dengan menunjukan tangan dan kaki yang digerak-gerakkan

sehingga duduknya tidak bisa diam dan bertindak sekehendak hatinya (Sunu, 2012:45). Padahal perilaku memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk anak autis bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu, dengan perilaku yang sesuai dengan anak normal lainnya, anak akan mampu menyerap informasi dari berbagai ilmu pengetahuan. Anak juga dapat lebih mudah untuk memusatkan konsentrasinya dalam pembelajaran.

Perilaku anak autis yang berlebihan (*excessive*) mengakibatkan anak autis tidak bisa untuk tenang atau diam dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian (konsentrasi) terhadap suatu objek, sehingga mengganggu dalam proses pembelajarannya. Padahal, konsentrasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajarannya. Konsentrasi sangat dibutuhkan dalam diri setiap manusia yang diantaranya berfungsi untuk pengambilan keputusan mengenai objek yang diminati.

Di kelas IV SLB Citra Mulia Mandiri, terdapat seorang siswa autis yang memiliki karakteristik autis seperti yang telah dijelaskan di atas, yaitu adanya perilaku berlebihan yang menyebabkan anak menjadi kesulitan mengendalikan perilaku, karena anak lebih suka melakukan sesuatu sesuai kehendak sendiri. Rangsangan dari luar atau aktifitas sekitar akan mengakibatkan siswa sulit untuk memusatkan perhatian atau berkonsentrasi, bahkan sering memaksa keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung. Bila masalah ini tidak segera ditangani dengan baik, maka akan berdampak pada perkembangan anak dan mengganggu proses pembelajarannya. Agar perkembangan anak kembali seperti anak normal atau setidaknya bisa meningkat

fokus perhatiannya dan dapat berkomunikasi atau menjalin hubungan baik dengan orang-orang disekitarnya, maka anak perlu mendapatkan pendidikan, pengasuhan dan penanganan secara khusus.

Permainan dapat dijadikan strategi dalam pembelajaran karena permainan merupakan hal yang disukai oleh anak serta dapat menjadikan anak aktif dan fokus terhadap apa yang dihadapinya. Permainan yang diberikan pada anak tentu bukanlah yang membuat anak merasa tegang dan tertekan. Anak membutuhkan kenyamanan dalam belajar, sehingga konsentrasi anak dapat terfokus pada pembelajaran. Dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat menyenangkan bagi anak sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Kresno (2011:115) bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain pada dasarnya adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan belajar bila mampu menghadirkan kegembiraan atau kegiatan yang menyenangkan di hati anak, pasti akan dilaksanakan anak secara antusias dan bersemangat. Artinya dengan permainan anak dapat belajar.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan *puzzle*. Dalam kamus bahasa Indonesia *puzzle* berarti kebingungan, menyusun gambar, pengasah otak, teka-teki, memikir-mikir. Menurut Sitomorang (2012: 9) *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. *Puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan, misalnya motorik halus, yakni dengan gerak-gerak tangan anak saat memindah dan menyusun potongan *puzzle*; melatih anak untuk memusatkan perhatian, yakni pada saat anak berusaha berkonsentrasi menyusun potongan-potongan *puzzle* sesuai pola gambarnya; dan melatih konsep tertentu seperti bentuk, warna, ukuran dan jumlah, melalui berbagai

bentuk, warna, ukuran dan jumlah potongan *puzzle* (Wahyuni & Mauren, 2010). *Puzzle* dapat disesuaikan tingkat kesulitannya dengan kemampuan anak, berupa kepingan, ukuran serta bentuk potongan antar kepingannya. *Puzzle* pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan anak yang sifatnya teka-teki. *Puzzle* menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah (Elfina & Sigalingging, 2013). Tantangan dalam permainan ini akan memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Dengan *puzzle* anak-anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *single subjek research (SSR)*. Menurut Arifin (2011: 75) eksperimen subjek-tunggal adalah suatu eksperimen dengan menggunakan subjek atau partisipan bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang atau lebih. Hal terpenting yang mendasar dalam penelitian subjek tunggal adalah meneliti subjek dalam dua kondisi, yaitu sebelum dan setelah diberikan intervensi.

### **Variabel Penelitian**

Variabel bebas yaitu media Permainan *Puzzle*. Dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan. Sedangkan variabel terikat yang mana dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama target *behavior* atau perilaku sasaran adalah kemampuan fokus perhatian.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada 5 Februari 2018 hingga 8 Maret 2018.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang siswa autisme kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri yang memiliki kemampuan fokus perhatian rendah.

### Prosedur

Prosedur penelitian ini meliputi tiga fase penelitian, yaitu fase baseline-1 sebanyak 3 sesi, fase intervensi 5 sesi dan fase baseline-2 sebanyak 3 sesi. Fase baseline-1 dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal fokus perhatian subjek sebelum diberikan intervensi. Setelah data terkumpul dilakukanlah fase intervensi. Intervensi dilakukan menggunakan media permainan puzzle. Fase terakhir adalah fase baseline-2. Fase baseline-2 dilakukan untuk mengetahui kemampuan fokus perhatian subjek setelah diberikan intervensi.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi untuk mengukur dan mengetahui pengaruh permainan puzzle dalam menangani fokus perhatian subjek.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif. Analisis data digunakan untuk menganalisis hasil observasi kemampuan fokus perhatian subjek. Analisis data meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Penyajian data pada penelitian ini menggunakan tabel dan grafik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Baseline-1 (A1)

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dilakukan guna mengetahui frekuensi perilaku. Pengambilan data dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) sesi sesuai dengan kestabilan data selama 30 menit. Subjek seringkali meninggalkan tempat

diduduk saat pembelajaran berlangsung dengan tanpa alasan yang jelas. Terkadang subjek hanya mengitari seisi ruangan kelas dan mengambil benda yang diinginkan didalam kelas, sehingga membuat teman sekelasnya terganggu. Pada saat guru memberikan tugas, subjek seringkali malas untuk mengerjakan sehingga cenderung menyepikan tugas ditunjukkan subjek dengan perilaku memalingkan pandangan, memperhatikan sekitar seperti menoleh keluar kelas, menirukan suara apa yang subjek dengar. Ketika subjek sudah merasa bosan memilih untuk tidur di dalam kelas saat guru memberikan tugas. Berikut ini disajikan tabel observasi perilaku subjek mengenai perolehan hasil perilaku subjek pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 01. Frekuensi Perilaku pada Fase Baseline-1

No	Perilaku	Frekuensi Terjadinya Perilaku Dalam 30 Menit		
		Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3
1	Meninggalkan tempat duduk	2	3	3
2	Mengambil benda yang di inginkan	3	3	5
3	Menoleh keluar kelas	3	4	2
4	Menirukan suara dari luar kelas	2	3	3
5	Tidur di kelas	2	1	1
Jumlah Perilaku		12	14	14

### 2. Deskripsi Intervensi (B)

Dalam penelitian, sesi intervensi dilaksanakan selama 5 kali sesi hingga data menjadi stabil selama 30 menit pada saat pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan intervensi dilaksanakan dengan memberikan permainan *puzzle* yang berhubungan dengan mata pelajaran saat itu. Permainan *puzzle* yang diberikan yaitu permainan *puzzle* yang disesuaikan dengan kemampuan subjek, seperti *puzzle* mengenal angka, mengenal huruf, mengenal alat transportasi, mengenal binatang, mengenal buah dan sayur, mengenal tubuh, mengenal bangun datar.

Tabel 02. Frekuensi Perilaku pada Fase Intervensi

No	Perilaku	Frekuensi Terjadinya Perilaku Dalam 30 Menit				
		Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5
1	Meninggalkan tempat duduk	2	1	1	1	-
2	Mengambil benda yang di inginkan	1	1	1	1	1
3	Menoleh keluar kelas	2	2	2	2	2
4	Menirikan suara dari luar kelas	2	2	1	1	1
5	Tidur di kelas	-	-	1	-	-
Jumlah Perilaku		7	6	6	5	4

### 3. Deskripsi Baseline-2 (A2)

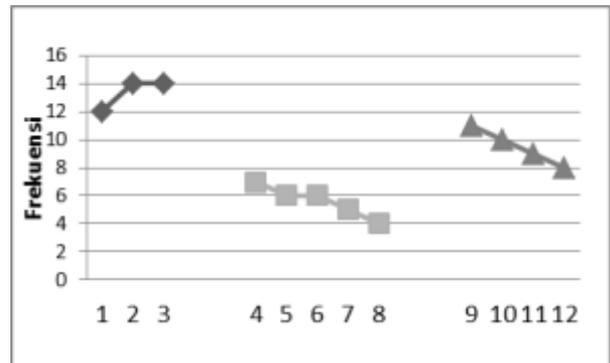
Fase baseline-2 dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Sesi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan fokus perhatian subjek setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan *puzzle*.

Tabel 03. Frekuensi Perilaku pada Fase Baseline-2

No	Perilaku	Frekuensi Terjadinya Perilaku Dalam 30 Menit			
		Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4
1	Meninggalkan tempat duduk	1	2	2	1
2	Mengambil benda yang di inginkan	3	2	3	2
3	Menoleh keluar kelas	3	2	2	2
4	Menirikan suara dari luar kelas	3	3	2	3
5	Tidur di kelas	1	-	-	-
Jumlah Perilaku		11	10	9	8

Berdasarkan hasil pelaksanaan baseline 1, intervensi dan baseline 2 yang telah di deskripsikan diatas, berikut disajikan grafik dari tiap sesinya.

Gambar 01. Grafik Hasil Pelaksanaan Observasi



Berdasarkan grafik yang telah disajikan diatas, dapat dilihat hasil akhir dari frekuensi perilaku subjek yang memperoleh skor tertinggi pada fase baseline-2 yaitu 11 kali dan terendah 8 kali frekuensi perilaku. Grafik di atas menunjukkan bahwa pada saat memasuki intervensi perilaku yang dialami subjek cenderung menurun. Sedangkan pada fase baseline-2 menunjukkan peningkatan setelah dilakukan intervensi. Meskipun terjadi peningkatan pada fase intervensi menuju fase baseline-2, pada perbandingan frekuensi perilaku fase baseline-1 dan fase baseline-2 terjadi pengurangan frekuensi perilaku, walaupun pengurangan perilaku yang ditunjukkan subjek tersebut, kurang signifikan bila dibandingkan dengan baseline-1. Dengan demikian fokus perhatian subjek setelah diberikan intervensi melihat hasil akhir baseline-2 dan membandingkan dengan baseline -1, maka fokus perhatian anak meningkat dengan berkurangnya perilaku berlebih pada subjek.

### Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif dalam penelitian ini disajikan melalui table dan grafik. Selanjutnya data hasil penelitian yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Komponen pada analisis dalam kondisi yaitu panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data (*datapath*) serta level stabilitas dan rentang.

Sedangkan komponen pada analisis antar kondisi yaitu variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya, perubahan level data serta data tumpang tindih (*overlap*).

### 1. Analisis Dalam Kondisi

#### a. Panjang kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi dalam masing – masing kondisi baseline-1, intervensi dan baseline-2.

#### b. Kecenderungan arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada diatas dan dibawah garis yang sama banyak.

#### c. Tingkat stabilitas

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada didalam rentang atas dan bawah, maka keberhasilan yang diperoleh subjek dapat dikatakan stabil.

#### d. Tingkat perubahan

Tingkat perubahan merupakan selisih antara data pertama dan terakhir. Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data.

#### e. Jejak data (*data path*)

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan 3 kemungkinan yaitu menaik, menurun dan mendatar.

#### f. Level stabilitas dan Rentang

Rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir sama halnya pada tingkat perubahan.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, berikut rangkuman hasil analisis dalam kondisi dalam bentuk tabel:

Tabel 04. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Fase Baseline-1

No.	Kondisi	Baseline-1 / A1
1.	Panjang kondisi	3
2.	Kecenderungan Arah	(+)
3.	Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%
4.	Jejak Data	(+)
5.	Level Stabilitas Dan Rentang	Stabil 12 - 14
6.	Perubahan Level	+2

Tabel 05. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Fase Intervensi

No.	Kondisi	Baseline-1 / A1
1.	Panjang kondisi	5
2.	Kecenderungan Arah	(-)
3.	Kecenderungan Stabilitas	Stabil 67%
4.	Jejak Data	(-)
5.	Level Stabilitas Dan Rentang	Stabil 6 - 5
6.	Perubahan Level	-3

Tabel 06. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Fase Baseline-2

No.	Kondisi	Baseline-1 / A1
1.	Panjang kondisi	4
2.	Kecenderungan Arah	(-)
3.	Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%
4.	Jejak Data	(-)
5.	Level Stabilitas Dan Rentang	Stabil 9 - 10
6.	Perubahan Level	-3

**2. Analisis Antar Kondisi**

a. Variabel yang diubah

Variabel yang diubah merupakan variable terikat atau sasaran yang difokuskan. Dalam penelitian ini variable terikat yaitu kemampuan mengenal huruf.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Perubahan kecenderungan arah dan efeknya adalah perubahan kecenderungan perubahan grafik yang disebabkan kondisi *baseline* dan intervensi mengalami perubahan yang diakibatkan oleh intervensi itu sendiri. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya dalam penelitian ini yaitu adanya perubahan kemampuan mengenal huruf yang disebabkan media pembelajaran Marbel Huruf..

c. Perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya

Stabilitas menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dan sederetan data. Dalam penelitian ini yaitu tes hasil kemampuan mengenal huruf. Data akan stabil apabila menunjukkan arah menaik, menurun dan mendatar secara konsisten.

d. Perubahan level data

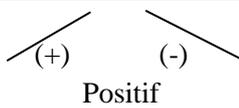
Perubahan level data berguna untuk menunjukkan perubahan data yang ditunjukkan dengan selisih data antar kondisi.

e. Data tumpang tindih (*overlap*)

Data tumpang tindih adalah data yang sama pada dua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.

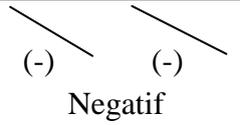
Berdasarkan data hasil penelitian diatas, berikut rangkuman hasil analisis antar kondisi dalam bentuk tabel:

Tabel 06. Rekapitulasi Analisis Data Antar kondisi (B : A1)

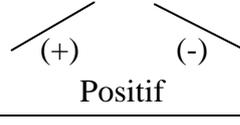
No	Kondisi yang dibandingkan	B:A1
1.	Jumlah Variabel	1
2.	Perubahan arah dan efeknya	

3.	Perubahan stabilitas	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level	(7 – 14) -7
5.	Persentase overlap	0%

Tabel 07. Rekapitulasi Analisis Data Antar kondisi (B : A1)

No.	Kondisi yang dibandingkan	A2:B
1.	Jumlah Variabel	1
2.	Perubahan arah dan efeknya	
3.	Perubahan stabilitas	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level	(11-4) 7
5.	Persentase overlap	0%

Tabel 08. Rekapitulasi Analisis Data Antar kondisi (B : A1)

No.	Kondisi yang dibandingkan	A1:A2
1.	Jumlah Variabel	1
2.	Perubahan arah dan efeknya	
3.	Perubahan stabilitas	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level	(11 – 14) -3
5.	Persentase overlap	25%

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa penggunaan media pembelajaran permainan puzzle memberikan dampak positif terhadap kemampuan fokus perhatian anak autisme di SLB Citra Mulia Mandiri. Hal

tersebut dapat dilihat dari perubahan level antar kondisi yang meningkat serta perhitungan prosentasi overlap 25%.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis di atas, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dalam penggunaan media permainan *puzzle* terhadap kemampuan fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. Hal ini dapat diketahui dari kemampuan fokus perhatian yang dilakukan pada fase baseline-1, intervensi dan baseline-2 yang telah dianalisis baik dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya pengurangan perilaku berlebih sehingga berpengaruh positif terhadap fokus perhatian anak., walaupun pengaruhnya belum signifikan.

Hasil analisis diatas juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2015) yang menyatakan intervensi pembelajaran dengan *puzzle* game berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi anak autis. Efektivitas tersebut terlihat dari tingkat konsentrasi anak meningkat dalam setiap fasenya. Hasil penelitian juga sejalan dengan Rosiana (2011) yang menyatakan penggunaan media pembelajaran *puzzle* game meningkatkan hasil belajar siswa. Hal diatas menunjukkan penggunaan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan fokus perhatian anak.

Beberapa hal yang membuat media permainan *puzzle* efektif terhadap fokus perhatian antara lain dikarenakan permainan *puzzle* memberikan daya tarik sehingga menarik bagi anak. Dalam pemberian *puzzle* dengan warna dan bentuk yang unik dapat menarik perhatian subjek sehingga yang awalnya subjek tidak mau memperhatikan pelajaran akhirnya dapat tenang, berkonsentrasi dan menyelesaikan permainan *puzzle*. Hal ini seperti pendapat yang dikemukakan Budianto (2015:54) yang menyatakan pendekatan pada anak-anak dengan menggunakan permainan

cukup efektif karena sistem pembelajaran yang nyaman dan menarik.

Ketertarikan subjek terhadap permainan dapat mempermudah anak untuk memahami materi. Hal ini senada dengan Irsyadi dan Nugroho (2015:14) yang menyatakan permainan edukasi yang menarik dan interaktif dapat mempermudah pemahaman materi dan menambah minat belajar anak. Maka dari itu permainan *puzzle* efektif dalam mempermudah subjek dalam memahami materi pembelajaran karena menarik bagi subjek. Sependapat dengan hal diatas penelitian Park dan Park (2010) menyebutkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi, minat serta mengembangkan kecerdasan pada subjek siswa sekolah dasar. Selain itu, gambar yang ditampilkan oleh *puzzle* memudahkan subjek untuk memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran. Maka dari itu permainan *puzzle* efektif dalam meningkatkan fokus perhatian dalam pembelajaran karena menarik bagi subjek.

Disisi lain, karakteristik anak yang memiliki perilaku berlebih (*excessive*) dapat tersalurkan melalui pemberian tugas pembelajaran menggunakan media yang menarik perhatian yaitu permainan *puzzle*, sehingga perilaku (*excessive*) anak dapat menurun. Hal ini sesuai dengan Doucherty (Amin, 2013: 7) dan Julisca (Trisnawati & Madehan, 2014:2) yang menjelaskan bahwa beberapa jenis bantuan dapat dilakukan guru dalam menangani anak yang memiliki perilaku berlebih dengan cara memanfaatkan energi anak dan memberikan kesibukan berupa tugas. Dengan pemberian kesibukan, kebutuhan anak yang selalu aktif dapat terpenuhi tanpa harus diisi dengan kegiatan yang membutuhkan mobilitas tinggi. Cara inilah yang memberi peluang dalam mengurangi perilaku berlebih anak.

Hal menarik lain pada penelitian ini yaitu intervensi pemberian media permainan *puzzle* merubah pola rutinitas anak yang sering tidur didalam kelas pada saat

pembelajaran berlangsung. Hal demikian dikarenakan anak tertarik dengan gambar potongan-potongan *puzzle*, sehingga memaksa anak untuk menyelesaikan *puzzle* menjadi gambar utuh. Sularni (2016:126) menyatakan gambar berfungsi untuk menarik perhatian dan memperjelas sajian ide. Hal ini terjadi karena pengaruh gambar yang terdapat pada media dalam mempengaruhi otak anak. Sebagaimana menurut Aulia (2011: 84) yang menyatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Dengan demikian respon baik anak terhadap media permainan *puzzle* dapat merubah rutinitas tidur pada saat pembelajaran yang awalnya subjek selalu tidur menjadi tidak tidur saat pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap fokus perhatian anak, namun pengaruhnya kurang signifikan. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama, faktor eksternal yaitu dikarenakan dalam proses pengambilan data di lapangan pada fase baseline-2 terjadi jarak waktu yang terlalu lama, limabelas hari dari fase intervensi. Sunanto (2006) mengungkapkan bahwa pengambilan data diukur secara kontinyu dalam proses baseline-1, Intervensi dan Baseline-2. Pengambilan data secara kontinyu menambah keyakinan dalam menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Terjadinya jarak terlalu lama dalam pengambilan data fase intervensi ke fase baseline-2 memungkinkan hasil akhir kemampuan anak kurang maksimal. Senada dengan Soendari (2010) mengungkapkan dalam melakukan pengukuran target behavior pada kondisi intervensi (B) secara kontinyu selama periode waktu tertentu sampai trend dan level data menjadi stabil. Gunawan (2013:22) mengemukakan bahwa agar kredibilitas penelitian terpenuhi, maka waktu penelitian yang digunakan harus cukup lama dan juga pengamatan yang terus-menerus. Jeda waktu lima belas hari

dalam pengambilan data hasil akhir mengakibatkan perlakuan yang telah diberikan kembali pada kondisi awal subjek. Widhiarso (2011) mengungkapkan bahwa jeda pengukuran post test (baseline-2) jika terlalu lama akan membuat data semakin tinggi. Dengan demikian konsistensi perlakuan dalam fase intervensi ke fase baseline-2 sangat berpengaruh pada hasil akhir kemampuan fokus perhatian anak.

Jarak pengambilan data akhir (Baseline-2) dan daya ingat anak yang rendah menyebabkan kurang maksimalnya hasil penelitian ini, sehingga perlakuan intervensi yang diberikan kembali meningkat pada hasil akhir. Menurut Mutia (2012:6) mengemukakan proses pemahaman anak autisme tidak hanya ditentukan oleh kemampuan memproses informasi namun juga dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki oleh anak autisme. Pada subjek yang tergolong *low functioning* (berkemampuan rendah) akan sulit dalam mengingat pemberian perlakuan intervensi, sehingga hasil akhir kemampuan subjek kembali meningkat. Ratri (2016: 33) mengungkapkan kemampuan memori anak-anak dengan autisme relatif miskin untuk informasi visual dan verbal kompleks dan memori kerja spasial. Kemampuan daya ingat subjek yang rendah terlihat dari kemampuan belajarnya, sehingga membuat subjek lupa dengan pemberian perlakuan yang diberikan.

Faktor kondisi kesehatan anak yang menurun setelah dilaksanakan intervensi pemberian media *puzzle*, yang menyebabkan subjek tidak mengikuti kegiatan belajar mengajar selama 15 hari sangat mempengaruhi hasil penelitian. Slameto (2010:54) mengungkapkan bahwa faktor kesehatan mempengaruhi hasil belajar anak. Hal demikian menghambat anak dalam memproses perlakuan yang sudah diberikan, senada dengan Nursyaidah (2010:73) mengungkapkan faktor penghambat prestasi belajar salah satunya adalah faktor kesehatan. Kondisi ini mengakibatkan perubahan kemampuan fokus perhatian yang kurang signifikan.

Kesehatan anak berpengaruh terhadap hasil belajar, proses belajar seseorang dapat dengan maksimal apabila kesehatannya baik, sebaliknya apabila seseorang sakit maka hasil belajarnya kurang maksimal. Ayuning (2016: 9) menyatakan bahwa indikator hasil belajar siswa baik yaitu apabila keadaan kesehatan dan keadaan tubuh juga baik. Senada dengan Wahyudi (2016) menyatakan bahwa semakin tidak sehat kondisi siswa maka semakin tinggi tingkat kesulitan belajar siswa. Dengan demikian kondisi kesehatan mempengaruhi hasil akhir dari perlakuan intervensi, menyebabkan dalam penelitian ini hasil akhir kemampuan subjek kurang signifikan.

### **Kesimpulan Dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai pengaruh media permainan *puzzle* terhadap fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan *puzzle* memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta, namun pengaruhnya kurang signifikan.

Hal ini didukung oleh hasil analisis data pada perubahan level dengan level peningkatan sebanyak -3 poin pada fase *Intervensi* dan pada fase *Baseline-2* mengalami peningkatan sebesar -1 poin. Hasil analisis data antar kondisi pada semua perbandingan fase menunjukkan persentase overlap dibawah 90%. Analisis data antar kondisi pada hasil pelaksanaan observasi menunjukkan persentase 0% pada perbandingan fase *Baseline* (A1) dengan *Intervensi* (B), fase *Intervensi* (B) dengan *Baseline* (A2), dan fase *Baseline* (A1) dengan *Baseline* (A2) menunjukkan persentase overlap sebesar 25% yang berarti semakin kecil persentase *overlap* menunjukkan semakin besar pengaruh media terhadap kemampuan fokus perhatian. Meskipun pada hasil analisis data fase *Intervensi* menuju fase *Baseline -2*

mengalami kenaikan, tetapi yang dialami pada fase *Baseline-2* menunjukkan penurunan frekuensi bila dibandingkan dengan fase *Baseline-1*.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran, yaitu:

1. Dalam memberikan permainan *puzzle* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan fokus perhatian siswa autis, sebaiknya dilakukan secara kontinyu.
2. Jenis *Puzzle* yang akan digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan fokus perhatian siswa autis, sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan belajar anak, dalam penelitian ini menggunakan jenis *jigsaw puzzle*.

### **Daftar Pustaka**

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostoc And Statistical Manual Of Mental Disorders (DSM-5)*. Washington, D.C: American Psychiatric Association.
- Arifin, Z (2011). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Astuti, S.P. (2015). *Pengaruh Intervensi Pembelajaran Dengan Puzzle Game Dalam Meminimalisasi Perilaku Hiperaktif Dan Meningkatkan Konsentrasi Pada anak Autis Kelas VI Semester II Di SLB Negeri Surakarta*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Aulia. (2011). *Mengajarkan Balita Membaca*. Yogyakarta: Intan Media.
- Ayuning, R.Kd & Dibia, Kt & Widiana, Wyn. (2016). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas*

- V SD Gugus VI. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha; 4(1): 1-11.
- Budianto, A.Z.F. (2015). *Implementasi Teknologi Game Untuk Pengenalan Angka*. Jurnal Narodroid; 1(2), 54-59.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasdianah. (2013). *Autis Pada Anak, Pencegahan, Perawatan, Dan Pengobatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Irsyadi, F.Y.A. & Nugrogp.Y.S. (2015). *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Kinect*. Jurnal SNATIF. UMS; 2. 13-20).
- Mulyadi, K. (2014). *Autism Is Curable*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mutia. F. (2011). *Kemampuan Anak Autis Menyerap Informasi Melalui Proses Belajar Sekolah Inklusi*. Jurnal Pendidikan Khusus; 2(2), 118-127.
- Park. E.Y & Park. Y.H. (2010). *A Hierarchical Interface Design Of A Puzzle Game For Elementary Education*. International Journal Of U and A Service, Science And Technologi; 3(2), 43-49.
- Rosiana, K. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Jurnal Mahasiswa Unesa; 1 (2).
- Siswoyo, D. Dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sitomorang, M. A. (2012) *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*. Jurnal Unimed. 146.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soendari, T. (2010). *Instrumen Penelitian-Direktori Fike UPI*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sularni.(2016). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Kecamatan Karanganyar Kabupaten Semarang Semester II Tahun 2013/2014*. Jurnal Pendidikan Profesional; 5 (3), 126-134.
- Sunu, C. (2012) *Unlocking Autism*. Yogyakarta: Lintang Terbit.
- Wahyuni, N & Maureen, I.Y. (2010). *Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan; 10 (2):77-86.
- Whidhiarso. W. (2013). *Aplikasi Model Rasch Untuk Penelitian Ilmu SosiL*. Jakarta: Trimkom.