

Permainan Bowling Modifikasi Meningkatkan Pemahaman Instruksi Sederhana Anak Autis

Sa'adatul Abadiyah, Sistriadini Alamsyah Sidik

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Corresponding Author: abadiahsaadatul02@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the ability of children to respond to simple instructions for autistic students in grade IV at SKh Korpri Pandeglang through the use of a modified bowling game. This study used an experimental method with a single subject research (SSR) approach. The research subjects were autistic students in class IV SDLB. Target behavior is the ability to respond to simple instructions. Data collection techniques obtained by observation and tests. Data measurement in research uses duration. Data analysis used is descriptive statistics with graphic presentation. Based on the results obtained on the ability to respond to instructions, simple in playing bowling games, there is an increase in the average duration or average level in this study indicating that the increase after being given the intervention. The baseline-A1 phase is the average duration of 2 minutes. The intervention phase is 4 minutes 15.5 seconds. And the baseline-A2 phase is 4 minutes 5.5 seconds. From the data above, the researchers concluded that a modified bowling game could improve the ability to understand simple instructions for autistic children in class IV at SKh Korpri Pandeglang.

Keywords: Modified bowling game; Simple instruction understanding; Autistic child

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam merespon instruksi sederhana siswa autis kelas IV di SKh Korpri Pandeglang melalui penggunaan permainan *bowling* modifikasi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *single subject research* (SSR). Subjek penelitian yaitu siswa autis kelas IV SDLB. Perilaku sasaran yaitu kemampuan merespon instruksi sederhana. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan observasi dan tes perbuatan. Pengukuran data dalam penelitian menggunakan durasi. Analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dengan penyajian grafik. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada kemampuan merespon instruksi sederhana dalam memainkan permainan *bowling* modifikasi terdapat durasi rata-rata atau *mean level* pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah diberikannya intervensi. Fase *baseline-A1* yaitu rata-rata durasi 2 menit. Fase intervensi yaitu 4 menit 15,5 detik. Dan fase *baseline-A2* yaitu 4 menit 5,5 detik. Dari perolehan data di atas peneliti simpulkan melalui permainan *bowling* modifikasi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman instruksi sederhana anak autis kelas IV di SKh Korpri Pandeglang.

Kata Kunci: Permainan *bowling* modifikasi; Pemahaman instruksi sederhana; Anak autis.

Article History:

Received 2022-11-05

Revised 2022-12-04

Accepted 2022-12-18

DOI:

10.31949/educatio.v8i4.3695

PENDAHULUAN

Autis merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi dengan lingkungan, perilaku dan adanya keterlambatan pada bidang akademis (Pamuji, 2014). Bagi masyarakat yang belum memahami seperti apa anak yang mengalami gangguan autis tentunya mereka memiliki pandangan bahwa anak autis memiliki perilaku aneh dan sulit untuk melakukan interaksi sosial juga adaptasi dengan orang lain. Hal tersebut dikarenakan anak autis mempunyai dunianya sendiri, atau bahkan tidak sedikit anak autis yang tidak menganggap keberadaan orang lain (Cahyono, 2019; Goa & Derung, 2017; Nugraheni, 2012; Utari et al, 2020). Untuk itu perlu

digarisbawahi bahwa adanya kesulitan yang dialami anak autisme dalam interaksi sosial tidaklah berarti mereka tidak mempunyai ketertarikan di dalam interaksi sosial, hanya saja interaksi sosial yang tidak efektif yang mereka demonstrasikan dapat lebih disebabkan karena ketidakmampuannya untuk menyaring informasi pribadi maupun lingkungan yang dibutuhkan sebagai bekal respon yang tepat. Mungkin saja mengalami gangguan dalam penggunaan pembendaharaan perilaku serta pola komunikasinya.

Berdasarkan observasi di SKh Korpri Pandeglang, ditemukan seorang siswa autisme kelas IV SDLB yang memiliki permasalahan kesulitan dalam merespon /memahami instruksi sederhana di dalam proses pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran belum sepenuhnya dapat mengoptimalkan kemampuan pemahaman instruksi anak autisme, sehingga kemampuan anak autisme dalam memahami instruksi sederhana anak autisme masih dikatakan rendah. Metode yang diterapkan oleh guru masih tradisional. Dengan melihat kenyataan tersebut peneliti merasa masalah tersebut haruslah ditindak lanjuti dengan mencari solusi atas permasalahan tersebut. Adapun solusi yang cocok melalui penggunaan metode belajar yang sesuai dengan masalah yang terjadi pada anak autisme.

Salah satu upaya meningkatkan pemahaman instruksi sederhana anak autisme dengan metode permainan. Santrock (2012) menjelaskan permainan merupakan kegiatan yang memberikan dampak positif baik kesenangan dan pengalaman belajar bagi anak sehingga dapat mempermudah anak dalam proses perkembangan. Beberapa penelitian sebelumnya juga membuktikan metode permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak autisme. Hayati & Samawi (2018) dalam penelitiannya, melaporkan bahwa permainan lego dapat meningkatkan kemampuan sosial anak autisme. Penelitian lain juga dilakukan Islamiyati (2020) yang menunjukkan efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan konsep ruang bagi anak autisme. Penelitian serupa juga dilakukan Isnaini & Sulthoni (2014) yang membuktikan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak autisme. Penelitian yang dilakukan Norlita & Sari (2021) di SLB Melati Rumbai Pekanbaru juga membuktikan bahwa kemampuan perhatian anak autisme meningkat setelah menggunakan metode permainan Puzzle. Atas dasar tersebut, peneliti meyakini permainan merupakan metode yang tepat untuk mengatasi permasalahan anak autisme di SKh Korpri Pandeglang yang mengalami kesulitan dalam merespon instruksi sederhana. Namun berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, metode permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan bowling modifikasi.

Permainan *bowling* merupakan permainan yang menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan (Fara et al, 2020; Pristiati, 2021). Permainan bowling yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan bowling yang telah mengalami perubahan dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak autisme. Adapun perubahan yang dilakukan adalah dari segi bentuk lapangan yang telah didesain dengan warna yang menarik, ukuran bola diperkecil, sedangkan ukuran pin diperkecil disesuaikan dengan lintasan dan aturan permainan juga dirubah untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan. Dalam permainan bowling modifikasi ini, peneliti memberikan instruksi sederhana sesuai aturan bermain, seperti: ambil bola! Pegang bola ! Lempar bola!. Kegiatan dilakukan secara berulang-ulang sampai anak dapat memahami kalimat perintah yang dimaksud apa. Dengan begitu permainan bowling yang sudah dimodifikasi dapat meningkatkan respon anak dalam menuruti perintah yang diberikan. Alasan menggunakan permainan bowling modifikasi diharapkan dapat melatih pemahaman instruksi sederhana agar dalam proses pembelajaran nantinya anak mampu melakukan aktivitas lainnya sebagaimana mestinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *single subject research* (SSR). Desain yang digunakan yaitu A-B-A dimana pengukuran dilakukan dengan membandingkan fase baseline-A1, intervensi dan baseline-A2 pada waktu tertentu. Adapun pengukuran data yang digunakan yaitu pengukuran durasi. Dalam penelitian ini subjek merupakan salah satu siswa autisme yang mengalami gangguan pada perkembangan komunikasi, interaksi sosial kelas IV di SKh Korpri Pandeglang yang belum mampu merespon atau memahami instruksi sederhana dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di dua lokasi, sekolah

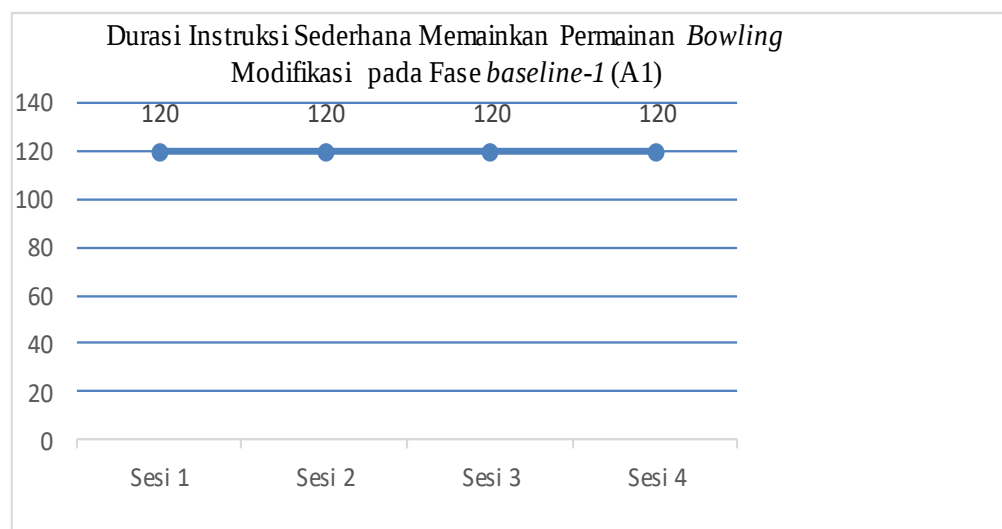
dan rumah subjek. Lokasi sekolah berada di Jl. Ciwasiat No.23, Pandeglang, Prov Banten. Sedangkan lokasi rumah subjek berada di Kp. Kadu gajah. Untuk menguji valid atau reliabel instrumen pada penelitian ini yaitu ditentukan oleh tiga *judgment*, dosen pendidikan khusus, guru olahraga reguler dan guru sekolah khusus. Untuk pengumpulan dan pengolahan data yaitu menggunakan tes.

Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu permainan *bowling* modifikasi dan variabel terikat yaitu meningkatkan pemahaman instruksi sederhana. Definisi operasional variabel yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dimana penggunaan kalimat instruksi sederhana dasar dalam pembelajaran yang perlu dikuasai terutama oleh anak autis. Diharapkan memberikan hasil yang baik agar anak autis mengetahui maksud dan tujuan pemberian kalimat instruksi itu sendiri. Pada penelitian ini anak autis harus mengikuti perintah atau instruksi yang diberikan oleh peneliti. Adapun tiga aktivitas instruksi sederhana yang dimaksud yaitu ambil bola, pegang bola dan lempar bola. Peneliti selain mengamati respon anak autis saat melakukan instruksi yang terdapat dalam permainan *bowling* modifikasi. Peneliti juga menghitung berapa menit/ detik ketahanan anak dalam memainkan permainan *bowling* sesuai instruksi sederhana yang diberikan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, pengolahan data bertujuan untuk mendapatkan suatu informasi data subjek yang nantinya dapat dilihat durasi rata-rata sebagai hasil dari kemampuan merespon instruksi sederhana yang dimiliki anak autis. Analisis data merupakan tahap akhir sebelum menarik kesimpulan. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data setiap kondisi dengan antar kondisi.

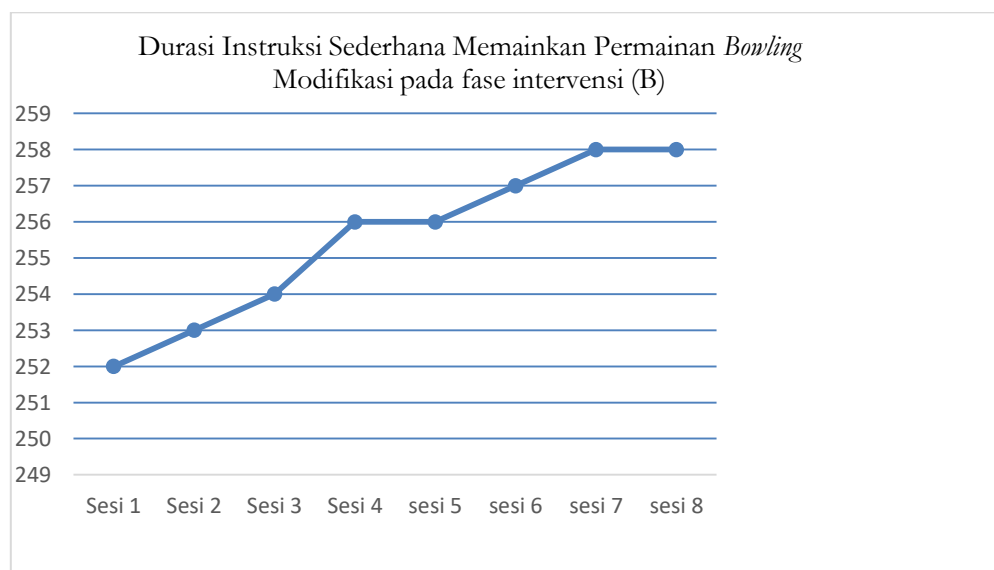
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari lapangan, penelitian ini bertujuan untuk melihat perbandingan rata-rata durasi anak autis dalam ketahanan merespon atau memahami instruksi sederhana yang diberikan oleh peneliti melalui permainan *bowling* modifikasi. Hasil penelitian mengacu pada perilaku sasaran yaitu pengukuran durasi yang dibutuhkan dalam memainkan permainan *bowling* modifikasi sesuai instruksi sederhana fase *baseline-A1*, intervensi dan *baseline-A2* dan apakah melalui permainan *bowling* modifikasi dapat meningkatkan pemahaman instruksi sederhana anak autis.



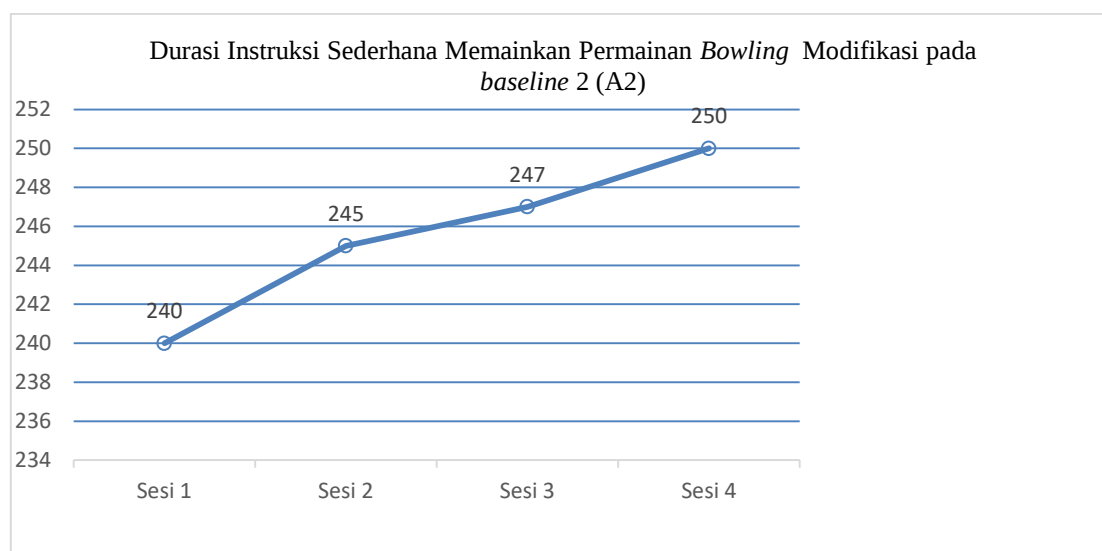
Gambar 1. Pengukuran durasi pada fase *baseline-A1*

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat hasil pencatatan durasi yang didapatkan dari sesi 1 sampai dengan sesi 4 yaitu 2 menit. Dimana kemampuan anak masih terdistraksi dengan faktor eksternal seperti: mencari dan menangkap ayam, mencari cicak di tembok, memasuki rumah tetangga, mencari kucing, memotong rumput, menguras air dan mengganggu kakaknya. Jadi pada fase ini kemampuan anak dalam memanfaatkan durasi permainan belum lama di setiap sesinya.



Gambar 2. Pengukuran durasi pada fase intervensi

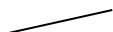
Dimana pada fase intervensi ini, anak diberikan instruksi kegiatan melalui permainan *bowling* modifikasi yang di dalamnya terdapat tiga kegiatan langkah permainan yang harus diikuti oleh anak. Pada sesi ini anak mampu memainkan permainan *bowling* modifikasi sesuai instruksi atau perintah peneliti dengan benar seperti: mengambil bola, memegang bola serta melempar bola. Meskipun masih ada yang diberi bantuan. Contoh bantuan dari peneliti yaitu mengambil bola masih oleh peneliti. Namun, setidaknya ada ketertarikan untuk memainkan permainan tersebut. Sambil anak memainkan permainan ini, dicatat juga waktu yang bermain anak tanpa terdistraksi oleh faktor kendala lainnya. Total durasi tertinggi waktu permainan yaitu 4 menit 18 detik.

Gambar 3. Pengukuran durasi pada fase *baseline-A2*

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat total durasi yang didapat dari sesi 1 sampai dengan sesi 4 dalam pengulangan *baseline* yaitu durasi tertinggi adalah 4 menit 10 detik. Dimana kemampuan anak dalam memainkan permainan *bowling* modifikasi sesuai instruksi yang diberikan sudah dapat merespon dengan baik tanpa adanya bantuan. Adapun penurunan durasi 8 detik, hal tersebut disebabkan karena terdistraksi oleh *reward* yang dibawa oleh peneliti. Jadi fokus anak agak terganggu sebentar. Tapi hal itu tidak berlangsung lama

karena peneliti mencoba menciptakan suasana yang menyenangkan kepada anak saat melaksanakan kegiatan permainan.

Tabel 1. Rangkuman hasil analisis data dalam kondisi dan Antar kondisi

Analisis Dalam Kondisi			
Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Kecenderungan Arah			
Tingkat Stabilitas Rentang	120x0,15= 18	258x0,15= 38,7	250x0,15= 37,5
Kecenderungan Stabilitas	4:4x 100= 100% Stabil	8:8x100= 100% Stabil	4:4x100= 100% Stabil
Tingkat Perubahan	120-120= 0	252-258= -6 6	240-250= -10 10
Jejak Data	=	+	+
Analisis Antar Kondisi			
Kondisi	B/A1	A2/B	
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (+)  (=)	 (+)  (+)	
Perubahan stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil	
Perubahan level data	138 (258-120) (+)	-2 (250-252) (+)	
Overlap	0 (0:8x100)	0 (0:4x100)	

Setelah menganalisis hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa permainan *bowling* modifikasi merupakan salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman instruksi sederhana pada anak autisme.

Hasil dari pemberian intervensi yang diberikan pada subjek AI menunjukkan adanya peningkatan rata-rata durasi dalam memainkan permainan bowling modifikasi sesuai dengan instruksi sederhana. Pada fase baseline-1, rata-rata durasi dalam melaksanakan instruksi sederhana yang AI tampilkan yaitu 2 menit. Sedangkan durasi rata-rata dalam memainkan permainan bowling modifikasi sesuai dengan instruksi sederhana pada fase intervensi yang AI tampilkan yaitu 4 menit 15,5 detik. Pada fase baseline-2, rata-rata durasi dalam memainkan permainan bowling modifikasi dengan melaksanakan instruksi sederhana yang AI tampilkan yaitu 4 menit 5,5 detik. Seiring dengan meningkatnya rata-rata durasi permainan tersebut, maka terjadi peningkatan kemampuan dalam melaksanakan instruksi sederhana. Dalam penelitian ini media pembelajaran edukatif seperti permainan bowling dipilih sebagai salah satu permainan berdampak positif dalam meningkatkan kecakapan memahami instruksi sederhana. Dimana subjek mampu bermain permainan bowling sesuai dengan aturan bermain. Sejalan dengan pendapat Desmianti (2012) dan Wardana (2017) yang menyatakan bahwa solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan kegiatan bermain bowling yang menyenangkan pada anak autisme untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi.

Adapun Alat dan bahan permainan bowling modifikasi pada penelitian ini yang digunakan seperti, botol aqua yang dibalut dengan skotlet berwarna merah, kuning, hijau dan biru. Bertujuan agar anak autisme tertarik dan memusatkan perhatiannya dengan permainan tersebut, sehingga diharapkan permainan bowling ini mampu untuk melatih serta mengembangkan kemampuan merespon perintah atau instruksi sederhana. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dalam meningkatkan kemampuan

memahami instruksi sederhana dapat dikatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan subjek dalam melakukan suatu perintah yang diberi oleh peneliti melalui penggunaan permainan bowling modifikasi. Pencapaian hasil positif untuk subjek terjadi pada target behavior durasi dalam memainkan permainan bowling modifikasi sesuai instruksi. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata perolehan durasi yang meningkat pada fase A2 terhadap fase A1 dengan digambarkannya garis kecenderungan yang meningkat dengan tingkat stabilitas yang stabil. Pencapaian tersebut salah satunya karena melalui aktifitas bermain yang dilakukan bersifat membangunkan semangat serta menciptakan situasi menyenangkan sehingga anak pun tertarik dan dapat memusatkan perhatian dalam proses permainan tersebut.

Sehubungan dengan fenomena permasalahan yang telah peneliti angkat. Dapat diperkuat pula pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmaniah et al. (2021) yang menyatakan bahwa melalui permainan bowling selain dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih motorik, dapat juga meningkatkan kemampuan mengenal bilangan angka pada anak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wardana (2017) yang menyatakan bahwa permainan bowling, mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak autis. Dimana permainan bowling memberikan perubahan yang membaik secara signifikan terhadap konsentrasi karena dalam kegiatan tersebut subjek banyak menggunakan konsentrasi dan membantu anak melakukan kegiatan bermain bowling dengan baik.

Dalam permainan bowling telah tersaji skemakan yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti untuk memimpin dalam penerapan media pembelajaran bersama subjek, sehingga setiap penggunaan permainan terdapat alur yang jelas dengan tujuan yang diharapkan dapat jelas pula. Sejalan dengan pendapat dari Rahmaniah et al, (2021) dijelaskan bahwa dalam permainan bowling terdapat aturan bermain atau tahapan bermain yang harus diikuti oleh subjek penelitian. Hal tersebut dilakukan agar peneliti dapat menilai sejauh mana kemampuan subjek dalam melakukan permainan tersebut

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, adapun keunggulan serta kelemahan yang terdapat pada permainan *bowling* modifikasi ini sebagai berikut: anak autis merasa senang dalam bermain karena permainan ini melibatkan keaktifan, permainan *bowling* modifikasi juga terbukti dapat melatih konsentrasi pada anak autis karena dalam bermain anak membutuhkan kefokuskan terutama saat anak melemparkan atau menggelindingkan bola ke arah pin warna dan aturan dalam permainan ini mudah untuk diikuti oleh anak autis. Selain adanya keunggulan, terdapat juga kelemahan dalam penelitian ini diantaranya: permainan ini memerlukan estimasi waktu yang cukup lama, bahan yang digunakan dalam permainan ini juga mudah rusak dan permainan ini mengharuskan peneliti untuk turut aktif karena permainan ini sifatnya interaktif.

Dengan hasil yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan melalui permainan *bowling* ini dapat diterapkan pada anak yang belum mampu memahami instruksi sederhana sebagai media pembelajaran edukatif untuk memodifikasi perilaku yang serupa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari penelitian single subject research (SSR) yang telah dilakukan di SKh Korpri Pandeglang melalui permainan *bowling* modifikasi dalam meningkatkan pemahaman instruksi sederhana pada anak autis kelas IV SDLB maka dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* modifikasi dapat meningkatkan pemahaman instruksi sederhana pada anak autis kelas IV di SKh Korpri Pandeglang. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata durasi tertinggi yang dicapai oleh subjek berinisial A I. Hal ini dapat dilihat dari mean level pada perilaku sasaran pemahaman instruksi sederhana pada *baseline-A1* yaitu 2 menit kemudian meningkat pada fase intervensi yaitu 4 menit 18 detik setelah diberikannya perlakuan melalui permainan *bowling* modifikasi, pada fase *baseline-A2* yaitu 4 menit 10 detik. Hasil penelitian ini, dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyono, G. (2019). Pembelajaran PAI bagi Anak Autis Berwawasan Teknologi Pendidikan. *Edukasia Islamika*, 4(1), 62-76.

- Desmianti, M. (2012). Improve The Coordination Of Eye And Hand Motion Through Bowling Game For Children Tunagrahita Are Classes VI SLB YPAC Ekonomi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 1(2),
- Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. (2020). Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2).
- Goa, L., & Derung, T. N. (2017). Komunikasi Ekspresif Dengan Metode Pecs Bagi Anak Dengan Autis. *Jurnal Nomosleca*, 3(2).
- Hayati, F. N., & Samawi, A. (2018). Permainan Lego untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(1), 30-35.
- Islamyati, A. Z. (2020). Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Ruang Bagi Anak Autisme. *Ranab Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(4), 53-57.
- Isnaini, W., & Sulthoni, S. (2014). Pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(3), 231-237.
- Nugraheni, S. A. (2012). Menguak belantara autisme. *Buletin Psikologi*, 20(1-2), 9-17.
- Norlita, W., & Sari, M. (2021). Kemampuan Perhatian Anak Autisme Pada Permainan Puzzle Di SLB Melati Rumbai Pekanbaru. *Jurnal Kesehatan" As-Shiba"*, 1(1), 16-33.
- Pamuji, P. (2014). Adaptasi Media Pembelajaran Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(2), 117-127.
- Pristianti, M. (2021). *Penerapan permainan bowling angka terhadap kemampuan kognitif anak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Rahmaniah, R., Hayati, F., & Nasriadi, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Permainan Bowling Anak Kelompok B Tk Al-Latif Mutiara Timur Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa*. Hidup Jilid I. (B. Widiasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Utari, L., Kurniawan, K., & Fathurrochman, I. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(1), 75-89.
- Wardana, D. K. (2017). Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Melalui Permainan Bowling Pada Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(3).