

PENGARUH PERMAINAN LOTTO TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PERSEPSI, ATENSI DAN KONSENTRASI ANAK AUTISTIK

(Penelitian Eksperimen Single Subject Research di SLB -C Sukapura Bandung)

Oleh: Tjutju Soendari , Mamad Widya & Epni Sudrajat

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif tentang pengaruh permainan lotto terhadap peningkatan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik. Untuk melihat suatu pengaruh perlakuan atau intervensi terhadap target behavior dalam penelitian ini, maka digunakan metode ek sperimen melalui *single subject research* dengan disain *multiple baseline cross variabel*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan lotto terbukti memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik. Oleh karena itu permainan ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan atau mengoptimalkan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi yang dimiliki oleh anak autistik.

Kata Kunci: Anak autistik, permainan lotto, persepsi, atensi dan konsentrasi.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik dalam kaitannya dengan media pembelajaran melalui permainan lotto. Dewasa ini anak autistik merupakan isu paling menakutkan bagi orangtua karena anak autistik dapat terjadi pada semua kelompok masyarakat. Baik itu kelompok masyarakat kaya, miskin, di desa, di kota, berpendidikan maupun tidak serta pada semua kelompok etnis dan budaya di dunia. Kasus anak autistik termasuk kasus yang jarang, biasanya diidentifikasi melalui pemeriksaan yang teliti oleh dokter atau guru di sekolah khusus. Seperti yang dikemukakan oleh Judarwanto (<http://autism.blogsome.com> 2006) bahwa prevalensi anak autistik sebagai berikut:

Di Amerika Serikat disebutkan autis terjadi pada 60.000 – 15.000 anak dibawah 15 tahun, kepustakaan lain menyebutkan prevalensi autisme 10-20 kasus dalam 10.000 orang, bahkan ada yang mengatakan 1 diantara 1000 anak, di Inggris pada awal tahun 2002 bahkan dilaporkan angka kejadian autis meningkat sangat pesat, dicurigai 1 diantara 10 anak menderita autis, perbandingan antara laki-laki dan perempuan adalah 4 : 1, namun anak perempuan yang terkena akan menunjukkan gejala yang lebih berat.

Istilah autis berasal dari bahasa Yunani “*auto*” (sendiri) atau seseorang yang menunjukkan gejala hidup “*dalam dunianya sendiri*”. Menurut Lumbantobing dalam (www.medlinux.blogspot.com 2007) mengatakan bahwa ‘Autisme merupakan gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang sosial dan fungsi afektif, komunikasi verbal (bahasa) dan non verbal, imajinasi, fleksibilitas, lingkup interest (minat), kognisi dan atensi’. Hal ini juga dipertegas oleh Judarwanto (<http://autism.blogsome.com> 2006) autis adalah “gangguan perkembangan pervasif pada anak yang ditandai dengan adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi sosial” maka pada perkembangannya bahwa anak autistik merupakan suatu gangguan perkembangan pervasif yang terjadi pada masa perkembangan yang ditandai oleh adanya suatu keterlambatan dalam berkomunikasi, gangguan dalam bermain, perilaku, gangguan perasaan atau emosi, serta interaksi sosial. Perilaku yang muncul dari anak autistik sangatlah unik karena pada setiap anak autistik memiliki suatu karakteristik yang khas akan tetapi pada hal-hal tertentu mereka mempunyai ciri perilaku yang sama.

Pada kasus tertentu anak autistik dapat menjadi sangat pasif (pendiam), duduk, diam, bengong dengan tatap mata kosong, marah tanpa alasan yang masuk akal, amat sangat menaruh perhatian pada satu benda, aktivitas ataupun orang. Perasaan dan emosi anak autistik tidak stabil hal ini dapat dilihat dari perilaku tertawa-tawa sendiri, menangis atau marah tanpa sebab, sering mengamuk tidak terkendali (temper tantrum) terutama bila tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan, bahkan bisa menjadi agresif dan merusak. Anak autistik juga mengalami gangguan dalam persepsi sensoris meliputi perasaan sensitif terhadap cahaya, pendengaran, sentuhan, penciuman dan rasa (lidah) mulai dari yang ringan sampai yang berat seperti menggigit, menjilat, mencium mainan atau benda apa saja. Penelitian yang dilakukan oleh Lyytinen, Dikens, dan Laakso 1997 dalam (Nuryanti, 2007a www.linis.wordpress.com) ‘menunjukkan bahwa bermain simbolik terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa subyek usia dini’, Dalam hal ini juga Hidayat (www.newspaper.pikiran-rakyat.co.id 2008) menyatakan bahwa:

Bermain bagi anak-anak asperger dan autistik akan membuka kesempatan pada mereka untuk mengembangkan aspek sosial (kerja sama, komunikasi, dan pertemanan), aspek persepsi motorik (menolong diri sendiri dan mengatur kehidupan sehari-hari), aspek emosi (senyum pada orang lain, marah dan gembira sesuai dengan konteksnya) dan aspek intelektual (mampu bicara dan memahami isi pembicaraan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan serta memecahkan masalahnya).

Melihat kondisi yang seperti ini maka diperlukan suatu media permainan yang bisa meningkatkan kemampuan persepsi, atensi, dan konsentrasi anak autistik agar anak autistik tidak hanya berpikir secara visual tetapi bisa berpikir secara verbal. Melihat beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa bermain merupakan dunianya anak sehingga permainan merupakan suatu media yang bisa digunakan sebagai alat untuk mengintervensi anak autistik karena permainan merupakan sarana untuk mengenal lingkungan dan juga permainan dapat memberikan suatu kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Permainan lotto merupakan suatu permainan yang dapat menstimulus kemampuan penglihatan, pendengaran secara bersamaan. Prasetyono (2007:61) mengemukakan bahwa “Permainan lotto ini dapat mendorong anak untuk mendengarkan suara-suara secara teliti”. Permainan lotto merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan fungsi indra pendengaran dan penglihatan, dimana anak harus bisa berkonsentrasi dan mempersepsikan gambar dan suara/bunyi, sehingga anak dapat memahami apa yang diinginkan oleh permainan ini. Dalam permainan ini alat-alat yang digunakan adalah alat perekam yang dinyalakan dan dimatikan, suara/bunyi yang berbeda dan gambar-gambar yang mewakili suara-suara.

Permainan ini dapat dilakukan oleh kelompok atau individual. Permainan ini memerlukan alat peraga seperti kaset yang bisa merekam dan memainkan suara, serta kartu bergambar. Dalam permainan ini dibutuhkan seseorang yang bertindak sebagai wasit permainan. Permainan ini hanya membutuhkan alat perekam suara dan gambar-gambar sesuai dengan suara yang direkam. Permainan ini cukup menyenangkan untuk dimainkan dan juga peraturannya tidak begitu sulit. Anak hanya mencocokkan suara yang didengarkan dengan gambar. Oleh karena itu permainan lotto dapat dijadikan sebagai salah satu media permainan untuk meningkatkan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik, karena permainan ini menggunakan fungsi indra penglihatan dan pendengaran untuk diinterpretasikan menjadi sebuah informasi yang bermakna.

Adapun yang dimaksud dengan persepsi adalah “proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indra” (Chaplin, 1999:113). Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan anak autistik dalam mengingat dan mengidentifikasi suatu objek, meskipun objek tersebut tidak diperlihatkan secara keseluruhan. Kemampuan tersebut diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan lotto) melalui sebuah tes dengan menyebutkan dan melengkapi gambar yang dinyatakan dalam bentuk skor/nilai. Sementara, atensi adalah konsep yang digunakan dalam psikologi untuk menggambarkan proses dimana individu menangkap dunia luar. Menurut JP.Chaplin (1999:16) atensi adalah “proses mereaksi secara istimewa terhadap suatu rangsangan atau sederet perangsang”. Atensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana anak autistik mampu merespon setiap stimulus yang diberikan oleh guru, sedangkan konsentrasi adalah “rasa perhatian pada apa yang sedang terjadi, derajat seberapa besar kita memperhatikan, dan seberapa lama kita dapat terus memperhatikan secara kontinyu hal yang sedang terjadi di sekeliling kita” (<http://psychemate.blogspot.com> 2007). Konsentrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan anak autistik dalam memusatkan perhatiannya tentang suatu hal disatu waktu. Kemampuan tersebut diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi melalui sebuah pengamatan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran selama 30 menit. Dalam rentan waktu tersebut berapa lama anak autistik fokus terhadap apa yang dikerjakannya, yang dinyatakan dalam bentuk durasi.

Permainan Lotto sebagai suatu permainan yang membutuhkan fungsi indra pendengaran dan penglihatan, dimana kita ketahui bahwa anak autistik mengalami suatu hambatan dalam persepsi, atensi, dan konsentrasi yang dikarenakan fungsi pendengaran dan penglihatan mereka mengalami gangguan. Oleh sebab itu permainan lotto ini dapat dijadikan sebagai media untuk mengintervensi anak autistik dan dirancang untuk memberikan rangsangan pendengaran, penglihatan juga mengkondisikan anak agar bisa fokus terhadap suatu tugas. Dalam pelaksanaannya, anak diusahakan memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang diberikan secara otomatis, sedikit demi sedikit anak autistik akan dapat memproses informasi baik *visual* maupun *audio* dengan lebih baik, hal ini akan memberikan pengaruh besar dalam kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi, karena dengan pemberian stimulus yang tepat dan juga dikemas dalam sebuah permainan yang menarik akan mempermudah anak dalam memproses setiap informasi di dalam otaknya. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dikemukakan hipotesis dengan rumusan bahwa “Terdapat pengaruh positif dari permainan lotto terhadap peningkatan persepsi, atensi, dan konsentrasi anak autistik”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *single subject research* (SSR), yaitu metode eksperimen yang dilaksanakan pada subjek tertentu dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan/intervensi terhadap perilaku yang ingin diubah. Subjek penelitian ini adalah seorang anak yang didiagnosa mengalami gejala autisme, berusia 9 tahun yang bersekolah di SLB-C Sukapura Bandung. Disain yang digunakan adalah disain baseline jamak. Tipe disain yang digunakan pada penelitian ini adalah tipe *multiple baseline cross variabel*. Sunanto (2006:53) mengemukakan bahwa *multiple baseline cross variabel* “merupakan penelitian yang ingin mengubah perilaku

dengan satu intervensi yang diperkirakan dapat memberikan efek terhadap dua perilaku sasaran (*target behavior*) atau lebih”. Yang menjadi perilaku sasaran dalam penelitian ini adalah ke mampuan persepsi, atensi dan konsentrasi. Pada hakikatnya disain ini terdiri dari dua tahapan kondisi yaitu:

1) Baseline A (pengamatan awal), yaitu pengambilan data subjek sebelum diberikan perlakuan atau treatment. Subjek diamati dan diambil datanya secara alami dan berulang-ulang, sehingga terlihat kemampuan awal yang dimiliki oleh subjek tersebut.

- a. Subjek dimasukkan ke dalam ruang khusus dengan ukuran 3x4 m, yang berisi tiga kursi dan satu meja
- b. Mengkondisikan subjek pada situasi yang nyaman dan tidak tertekan, sehingga subjek dapat mengikuti proses pengambilan data dengan baik.
- c. Pada tahap ini pengambilan data terdiri dari dua jenis yaitu mengukur kemampuan persepsi dengan menggunakan tes mengingat dan mengidentifikasi sebuah gambar (10 soal) dimana subyek mencari bagian yang hilang dari benda tersebut dan dilakukan selama 10 menit. Disini inventor menghitung berapa banyak subyek menjawab soal dengan benar. Sementara untuk kemampuan atensi dan konsentrasi melalui pengamatan, dimana subyek diamati seberapa lama dia dapat berkonsentrasi dengan tugasnya (mewarnai sebuah gambar). Dalam hal ini inventor hanya menghitung berapa kali subjek merespon instruksi yang terdiri dari lima instruksi dan juga menghitung berapa lama subyek itu melakukan kontak ketika subyek itu merespon instruksi tersebut dengan menggunakan alat *stopwach*. Tiap satu instruksi perolehan skornya tergantung seberapa lama subyek melakukan kontak mata (waktu). Skor tertinggi pada kemampuan atensi ini adalah 20. Setelah proses pengambilan data selesai, inventor memasukkan data yang telah diperoleh ke dalam format pencatatan data.

2) Intervensi (B) “Pemberian perlakuan atau (*treatment*) yaitu suatu kondisi ketika intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tertentu” (Sunanto, 2006:41).

- a. Subjek dimasukkan ke dalam ruangan yang sama dengan pada fase baseline
- b. Mengkondisikan subjek pada situasi yang nyaman, di sini inventor dapat memberikan stimulus positif pada subjek seperti senyum, tos atau tertawa sehingga subjek dapat mengikuti proses pengambilan data dengan baik, dan juga subjek tidak merasa tertekan.

Treatment diberikan selama 10 menit berupa permainan lotto yang berfungsi untuk menstimulus kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi. Dalam permainan lotto ini subyek akan mencocokkan suara yang diberikan oleh inventor dengan gambar yang dimiliki oleh subyek. Apabila subyek dapat mencocokkan gambar dengan suara yang diberikan oleh inventor subyek akan mendapatkan *reward* berupa pujian atau senyuman. Setelah proses treatment selesai, inventor langsung mengukur kemampuan persepsi subyek. Selang lima menit (istirahat) kemudian dimulai lagi proses treatment dengan menggunakan permainan lotto sampai kemampuan persepsi memenuhi kriteria stabil pada fase intervensi. Kemudian dilanjutkan dengan pengukuran kemampuan atensi, dengan memberikan instruksi kepada subyek yang terdiri dari lima instruksi, yaitu dipanggil nama, duduk!, berdiri!, lihat ini!, ke sini!. Pada pengukuran kemampuan atensi ini subyek akan dilihat apakah pada saat merespon instruksi yang diberikan oleh inventor ada kontak mata atau tidak, dan juga akan dihitung seberapa lama subyek itu melakukan kontak mata sampai kemampuan atensi memenuhi kriteria stabil pada fase intervensi. Selang lima menit (istirahat) kemudian dilanjutkan kembali proses treatment dan pengambilan data untuk kemampuan konsentrasi.

Pengujian validitas instrumen penelitian menggunakan pengujian validitas konstruk, melalui *judgment experts* oleh tiga orang dosen yang berkompeten dalam keilmuan anak autistik dan media pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis melalui teknik analisis statistik deskriptif yaitu yang bermaksud mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya. Data dari hasil penelitian dijabarkan secara detail dalam bentuk grafik atau diagram, sehingga akan terlihat dengan jelas apakah ada pengaruh positif atau negatif dari suatu intervensi terhadap target behavior.

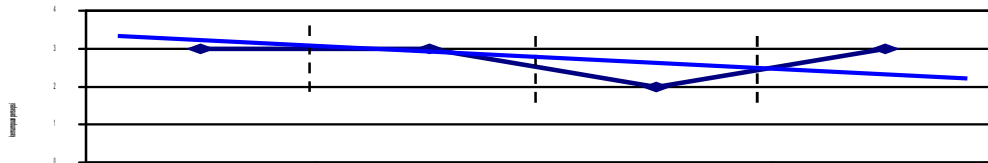
HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menggambarkan tingkat kemampuan persepsi, atensi maupun konsentrasi yang dimiliki subjek baik sebelum maupun setelah mendapatkan intervensi dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 1
Skor Hasil Penelitian Baseline (A) Kemampuan Persepsi Anak Autistik

Kemampuan Persepsi Anak Autistik				
sesi 1	sesi 2	sesi 3	sesi 4	Jumlah
3	3	2	3	11

Berdasarkan tabel .1, skor yang diperoleh subjek pada sesi pertama, kedua, dan keempat sebesar tiga. Sementara pada sesi ketiga subjek mengalami penurunan perolehan skor menjadi dua. Dengan demikian kecenderungan arah grafik pada fase baseline ini adalah menurun. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik 1 berikut.



Grafik 1.
Kecenderungan arah pada fase baseline (A) tentang kemampuan persepsi

Tingkat kestabilan perubahan data diperoleh hasil sebesar 75% hal tersebut menunjukkan bahwa subjek sudah berada pada kondisi stabil, maka fase intervensi sudah bisa dilakukan.

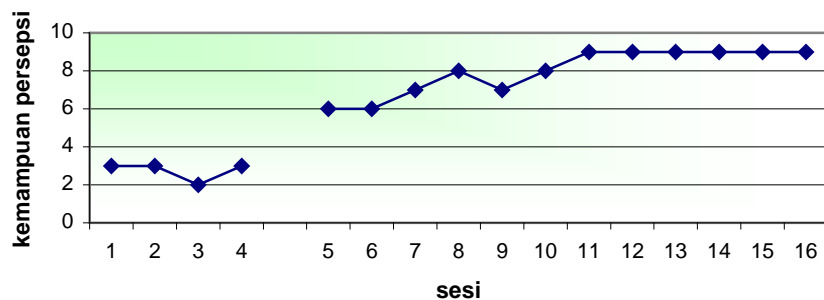
Tabel 2
Skor Hasil Penelitian Intervensi (B) kemampuan persepsi

kemampuan persepsi anak autistic												
sesi 5	Sesi 6	Sesi 7	sesi 8	sesi 9	sesi 10	sesi 11	sesi 12	sesi 13	sesi 14	sesi 15	sesi 16	jumlah
6	6	7	8	7	8	9	9	9	9	9	9	96

Berdasarkan table 2 hasil skor pada fase intervensi menunjukkan bahwa pada sesi kelima dan keenam subjek memperoleh skor enam, sesi ketujuh skor subjek meningkat menjadi tujuh, sesi kedelapan perolehan skor subjek meningkat lagi menjadi delapan, sesi kesembilan menurun menjadi tujuh, sesi ke-10 meningkat lagi menjadi delapan, dan pada sesi ke-11 sampai ke-16 subjek memperoleh skor sembilan. Dengan demikian bila kita melihat

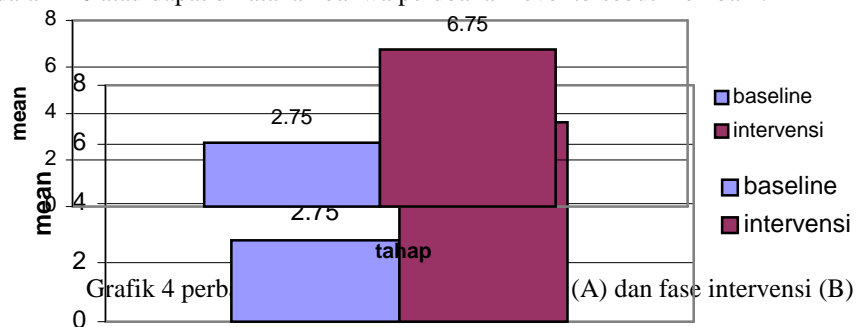
hasil skor yang diperoleh subjek dari sesi kelima sampai sesi ke-16 memiliki kecenderungan arah meningkat. Untuk lebih jelasnya lagi kecenderungan arah tersebut dapat dilihat pada grafik 2. Adapun hasil perhitungan *trend stability* pada empat sesi awal diperoleh hasil 75% hal tersebut dapat dikatakan bahwa subjek sudah berada pada kondisi stabil sehingga intervensi untuk target behavior selanjutnya dapat dilakukan, sementara *trend stability* secara keseluruhan diperoleh hasil 85%.

Grafik 2. Kecenderungan arah fase intrvensi (B) kemampuan persepsi anak autistik



Grafik 3 kemampuan persepsi pada fase baseline (A) dan int ervensi (B)

Pada grafik 3 menunjukkan bahwa pada fase baseline (A) subjek mengalami satu kali penurunan yaitu pada sesi ketiga selebihnya stabil pada skor tiga. Meskipun pada fase baseline (A) hanya empat sesi tetapi sudah berada pada kondisi stabil maka intervensi pun dapat dilakukan. Pada fase intervensi (B) yang dilakukan sebanyak 12 sesi terlihat peningkatan yang cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari perubahan level dimana perubahan level tersebut dapat menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data dalam kondisi fase baseline (A) adalah -0 dan pada fase intervensi tingkat perubahan datanya +3, sementara itu tingkat perubahan data antar kondisi yang diperoleh subjek adalah +6 atau dapat dikatakan bahwa perubahan level tersebut membaik.



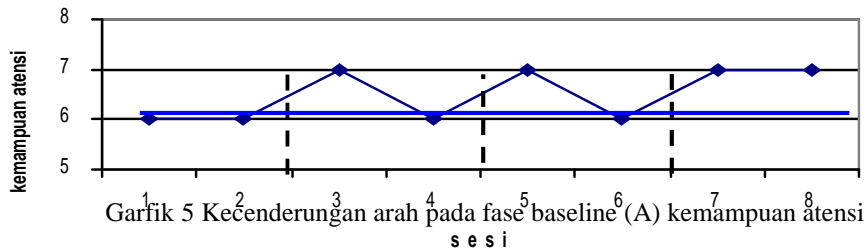
Berdasarkan grafik 4 tampak bahwa terjadi perubahan kemampuan dalam kemampuan persepsi setelah diberikan intervensi. Pada fase baseline (A) kemampuan rata-rata persepsi subjek 2,75. Sementara pada saat

deberikan intervensi rata-rata kemampuannya meningkat menjadi 6,75. Hal ini menunjukkan bahwa permainan lotto memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan persepsi subjek.

Tabel 3
Skor Hasil Penelitian Pada Fase Baseline (A) Kemampuan Atensi

kemampuan atensi anak autistic								
sesi 1	sesi 2	sesi 3	sesi 4	Sesi 5	Sesi 6	sesi 7	Sesi 8	jumlah
6	6	7	6	7	6	7	7	52

Pada tabel 3 skor yang diperoleh subjek pada sesi pertama dan kedua enam, sesi ketiga mengalami peningkatan menjadai tujuh, sesi keempat turun lagi menjadi tujuh, sesi keenam menurun lagi manjadi enam sementara pada sesi ketujuh dan kedelapan skor yang diperoleh subjek meningkat menjadi tujuh. Berdasarkan kecenderungan arah grafik kedelapan sesi tersebut secara umum mendatar hal tersebut dapat dilihat pada grafik 5

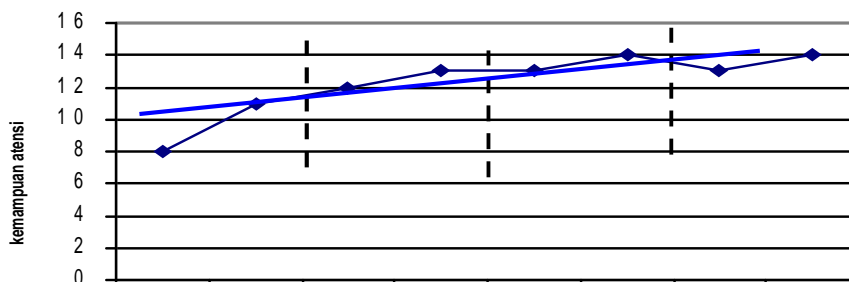


Perhitungan *trend stability* yang diperoleh subjek adalah 100% dimana hal ini menunjukkan bahwa semua skor yang diperoleh subjek berada pada rentang stabil, oleh karena itu pada fase baseline (A) ini subjek sudah berada pada kondisi stabil.

Tabel 4
Skor Hasil Penelitian Pada Fase Intervensi (B) Kemampuan Atensi

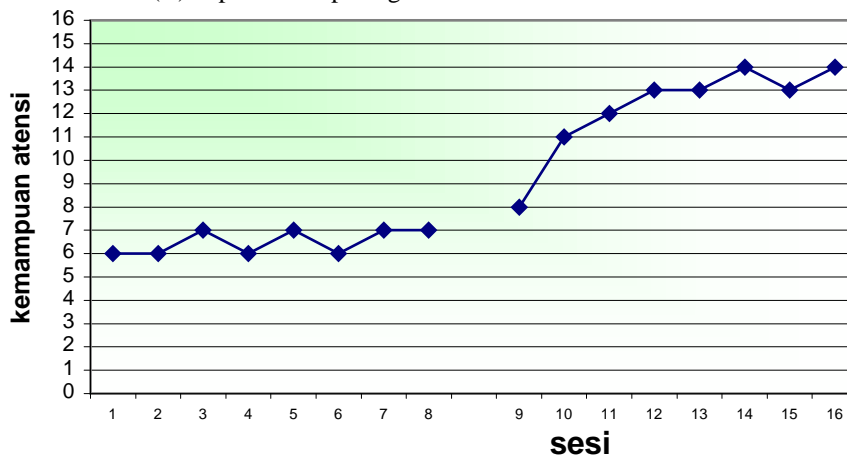
Kemampuan Atensi Anak Autistik								
sesi 9	sesi 10	sesi 11	sesi 12	Sesi 13	sesi 14	sesi 15	sesi 16	jumlah
8	11	12	13	13	14	13	14	98

Tabel 4 menunjukkan skor yang diperoleh subjek pada sesi sembilan adalah delapan, sesi ke-10, ke-11, ke-12 masing-masing meningkat satu skor, sehingga menjadi 11, 12 dan 13, sesi ke-13 masih tetap 13, sesi ke-14 meningkat menjadi 14, sesi ke-15 menurun menjadi 13 dan pada sesi ke-16 meningkat lagi menjadi 14. Berdasarkan kecenderungan arah grafik kedelapan sesi tersebut secara umum meningkat hal tersebut menunjukkan bahwa subjek setelah diberi perlakuan atau intervensi mengalami perubahan kearah yang positif. Untuk melihat kecenderungan arah secara detail dapat dilihat pada grafik 6



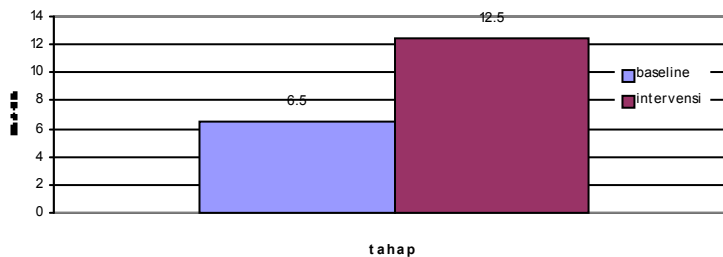
Grafik 6
Kecenderungan Arah Pada Fase Intervensi (B) Kemampuan Atensi

Perhitungan *trend stability* pada empat sesi awal diperoleh hasil 50% dan hal itu sudah memenuhi kriteria stabil sehingga intervensi untuk variabel terikat atau target behavior yang selanjutnya bisa dilakukan, sementara itu *trend stability* secara keseluruhan diperoleh hasil 63%. Adapun hasil mengenai kemampuan atensi pada fase baseline (A) dan intervensi (B) dapat dilihat pada grafik.7



Grafik 7. Kemampuan Persepsi pada Fase Baseline (A) dan Intervensi (B)

Grafik 7 menunjukkan bahwa pada fase baseline (A) skor yang diperoleh subjek tidak ada yang meningkat atau menurun secara ekstrim sehingga kecenderungan arah pada fase baseline (A) ini mendata r. Pada fase intervensi (B) skor yang diperoleh subjek cukup baik sehingga kecenderungan arah pada fase ini meningkat. Peningkatan kemampuan atensi subjek juga dapat dilihat dari perubahan level, dimana perubahan level dalam kondisi pada fase baseline diperoleh -1 dan pada fase intervensi diperoleh +6 sedangkan perubahan level antar kondisi yang diperoleh subjek adalah +1 atau dapat dikatakan bahwa perubahan level tersebut membaik karena mengarah kearah yang lebih positif



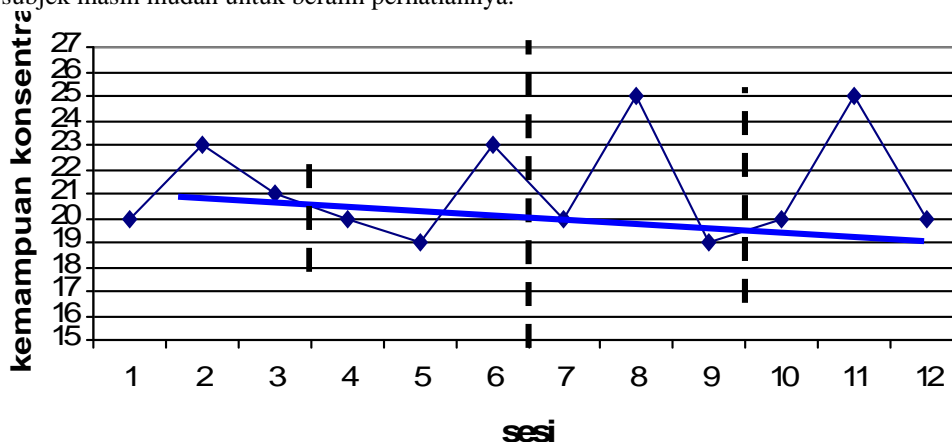
Grafik 8 Perbandingan Rata-rata Fase Baseline (A) dan Fase Intervensi (B) Kemampuan Atensi

Pada grafik 8 tampak bahwa terjadi perubahan kemampuan dalam kemampuan atensi setelah diberikan intervensi. Pada fase baseline (A) kemampuan rata-rata atensi subjek 6,5. Sementara pada saat diberikan intervensi rata-rata kemampuannya meningkat menjadi 12,5. Hal ini menunjukkan bahwa permainan lotto memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan persepsi subjek.

Tabel 5 Skor Hasil Penelitian Pada Fase Baseline (B) Kemampuan Konsentrasi

kemampuan konsentrai anak autistic												
sesi 1	sesi 2	sesi 3	sesi 4	sesi 5	sesi 6	sesi 7	sesi 8	sesi 9	sesi 10	sesi 11	sesi 12	jumlah
20	23	21	20	19	23	20	25	19	20	25	20	255

Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa waktu atau durasi yang diperoleh subjek secara berturut-turut pada sesi pertama, kedua, dst adalah 20 detik, 23 detik, 21 detik, 20 detik, 19 detik, 23 detik, 20 detik, 25 detik, 19 detik, 20 detik, 25 detik dan terakhir pada sesi ke-12 menurun menjadi 20 detik. Dari hasil perolehan data tersebut terlihat bahwa subjek masih mudah untuk beralih perhatiannya.



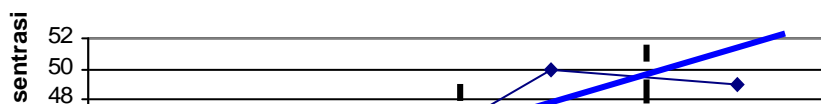
Grafik 9 Kecenderungan Arah Pada Fase Baseline (A) Kemampuan Konsentrasi

Berdasarkan grafik 9 kecenderungan arah grafik ke-12 sesi tersebut secara umum menurun. Sementara perhitungan *trend stability* yang diperoleh subjek adalah 83%. Dimana hal ini menunjukkan bahwa waktu atau durasi dalam berkonsentrasi yang diperoleh subjek pada fase baseline (A) ini sudah berada pada kondisi stabil sehingga intervensi bisa dilakukan.

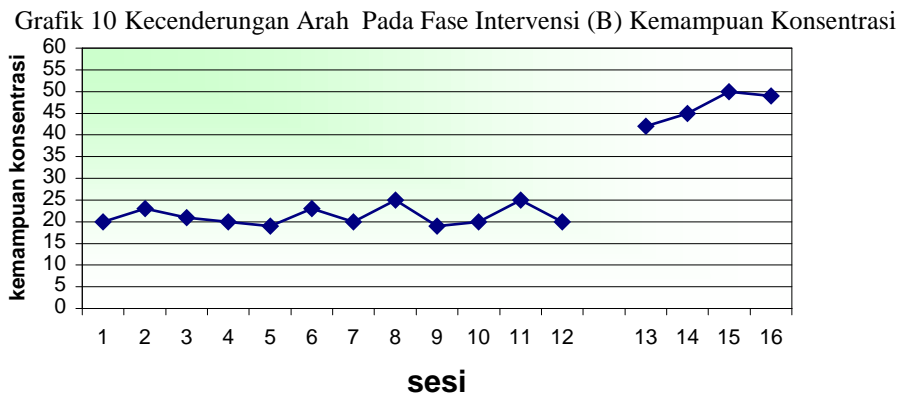
Tabel 6 Skor Hasil Penelitian Pada Fase Intervensi (B) Kemampuan Konsentrasi

kemampuan konsentrasi anak autistic				
sesi 13	sesi 14	sesi 15	sesi 16	jumlah
42	45	50	49	168

Pada tabel 6 waktu atau durasi yang diperoleh subjek pada sesi ke-13 dst. Secara berturut-turut adalah 42 detik, 45 detik, 50 detik dan pada sesi ke-16 menurun menjadi 49 detik. Sehingga apabila kita melihat hasil skor yang diperoleh subjek dari sesi ke-13 sampai sesi ke-16 memiliki kecenderungan arah meningkat. Hal ini

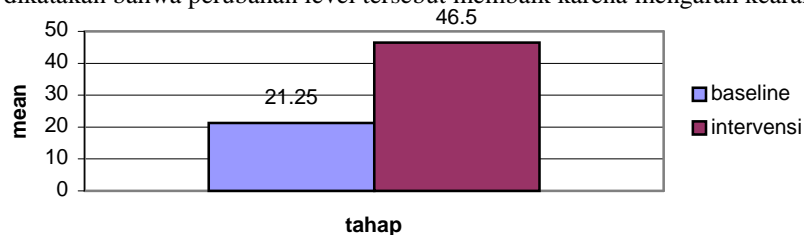


menunjukkan bahwa setelah diintervensi kemampuan konsentrasi subjek mengalami peningkatan kearah yang lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik 10



Grafik 11 Kemampuan konsentrasi pada fase baseline (A) dan intervensi (B)

Grafik 11 menunjukkan bahwa pada fase baseline (A) waktu atau durasi yang diperoleh subjek cukup bervariasi ada yang meningkat atau menurun, sehingga kecenderungan arah pada fase baseline (A) ini menurun. Pada fase intervensi (B) waktu atau durasi yang diperoleh subjek cukup baik sehingga kecenderungan arah pada fase ini meningkat. Peningkatan kemampuan persepsi subjek juga dapat dilihat dari perubahan level, dimana perubahan level dalam kondisi yang diperoleh subjek pada fase baseline (A) adalah -0 dan pada fase intervensi perubahan level dalam kondisi yang diperoleh subjek adalah +7 sedangkan perubahan level antar kondisi yang diperoleh subjek adalah +1 atau dapat dikatakan bahwa perubahan level tersebut membaik karena mengarah kearah yang lebih positif

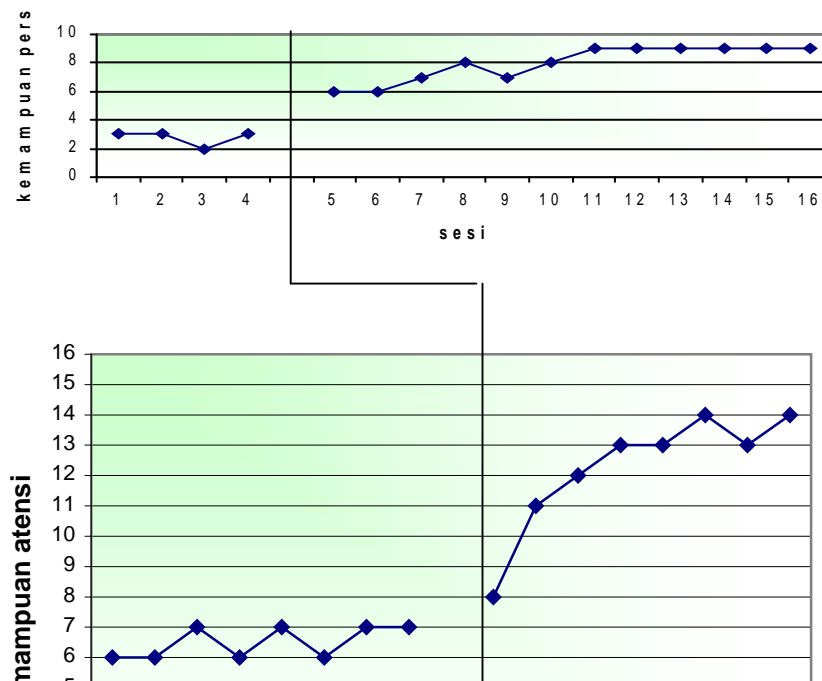


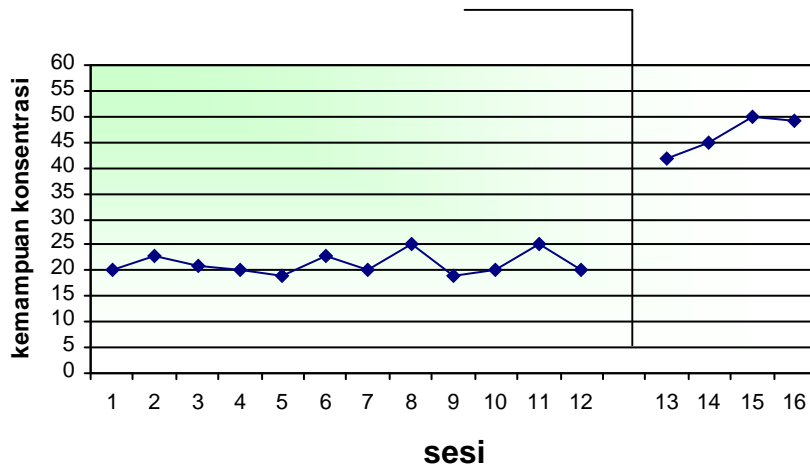
Grafik 12 Perbandingan Rata-rata Fase Baseline (A) dan Fase Intervensi (B) Kemampuan Konsentrasi

Berdasarkan grafik 12 tampak bahwa terjadi perubahan kemampuan dalam kemampuan konsentrasi setelah diberikan intervensi. Pada fase baseline (A) kemampuan rata-rata konsentrasi subjek 21,25. Sementara pada saat diberikan intervensi rata-rata kemampuannya meningkat menjadi 46,5. Hal ini menunjukkan bahwa permainan lotto memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan konsentrasi subjek

Grafik 13

Hasil penelitian dengan disain multiple baseline cross variable
(kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi)





Pada grafik 13 terlihat bahwa desain multiple baseline cross variabel ini memiliki kontrol yang ketat terhadap eksperimen atau intervensi, hal ini dikarenakan pada kemampuan persepsi intervensi dilakukan setelah fase baseline (A) yang dilakukan sebanyak empat sesi sudah berada pada kondisi stabil, sementara itu untuk fase baseline (A) kemampuan atensi dan konsentrasi masih terus dilakukan, setelah intervensi (B) pada kemampuan persepsi pada empat sesi awal sudah dalam kondisi stabil maka intervensi (B) sudah dapat dilakukan pada kemampuan atensi, sementara itu fase baseline (A) terus dilakukan sampai intervensi (B) kemampuan atensi pada empat sesi awal sudah berada pada kondisi stabil maka intervensi (B) untuk kemampuan konsentrasi bisa dilakukan. Pada grafik tersebut terlihat hanya ada satu treatment atau intervensi dilakukan dimana intervensi tersebut mempengaruhi beberapa target behavior akan tetapi target behavior tersebut tidak terikat (independen) sehingga dapat terlihat efek dari intervensi terhadap target behavior. Oleh karena itu permainan lotto ini dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi subjek. Dengan demikian permainan lotto merupakan salah satu gerbang untuk masuk ke dalam dunia anak. Permainan ini akan merangsang kemampuan indra pendengaran dan penglihatan anak autistik, sehingga anak autistik harus bisa berkonsentrasi dan mempersepsikan gambar dan suara/bunyi, dengan demikian anak autistik akan bisa memahami apa yang diinginkan oleh permainan ini. Permainan ini juga dapat memberikan efek yang positif terhadap kemampuan kognitif anak, karena dalam permainan ini anak akan menemui hal-hal yang memerlukan kerja fungsi otak seperti persepsi, atensi dan konsentrasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kemampuan persepsi mengarah kearah yang lebih baik yang ditunjukkan bahwa subjek menjadi lebih cepat dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk gambar serta komunikasi verbal subjek terlihat membaik.
2. Subjek sudah dapat mengarahkan perhatiannya pada fokus utama dan mampu berinteraksi serta melakukan kontak mata menjadi lebih baik
3. Dalam mengerjakan tugas kebisn subjek beralih perhatin sudah berkurang.
4. Subjek menjadi lebih senang bermain bersama teman-temanya di kelas.

Berdasarkan indikasi-indikasi di atas maka peneliti menarik kesimpulan bahwa anak autistik setelah diberi perlakuan atau intervensi dengan menggunakan permainan lotto kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasinya meningkat, sehingga dengan demikian permainan lotto tersebut berpengaruh positif terhadap kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik.

B. Saran

Bagi para pendidik, permainan lotto dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam meningkatkan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi; dapat dijadikan sebagai alat assesmen sehingga dalam memberikan pembelajaran akan lebih memperhatikan kemampuan dan kebutuhan anak. Bagi para Orang Tua, dengan menggunakan permainan lotto ini anak dapat diajak untuk mengenal lingkungan, memahami perintah dan juga kemampuan akademik anak secara bertahap bisa ditingkatkan karena dengan permainan lotto ini anak akan diasah kemampuan indra penglihatan dan pendengarannya; dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau gambaran sejauh mana kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran atau masukan tentang anak autistik sehingga pada penelitian selanjutnya akan lebih terperinci, jelas dan akurat. Tidak terfokus pada satu subjek, tapi lakukanlah pada beberapa subjek sehingga analisis yang dihasilkan akan lebih baik. Lokasi penelitian sebaiknya menyebar sehingga akan lebih menggambarkan pola penyebaran dan karakteristik anak autistik yang ada di Indonesia. Sebaiknya untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat permasalahan yang sama dengan menggunakan media permainan agar dapat menciptakan permainan yang lebih bervariasi, menarik dan juga dapat dimainkan secara berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, R.C. dan E.R. Hilgar. (1991) *Pengantar Psikologi*. Nurjanah Taufik dan Rukmini (Penterjemah). Jakarta: Barhana. Erlangga
- Auerbach (2007) *Smart Play Smart Toys*. Jakarta: Buana Ilmu Populer
- Baihaqi dkk (2005) *Psikiatri*. Bandung : Refika Aditama
- Chaplin JP (1999) *Kamus Lengkap Psikologi*. Kartini Kartono (Penterjemah), Jakarta: Grafindo
- Delphie B (1997) *Terapi Permainan 1*. Mitra Grafika: Bandung
- Handoyjo (2004) *Autisma*. Buana ilmu Populer: Jakarta
- Harry (2006) *Penyebab Autisme?*. [online] Tersedia: <http://harry.sufehmi.com/archives/2006-10-17-1302/> [29 September 2008]

- Hidayat (2008) *Konsentrasi dan Motorik Anak*. [Online] Tersedia: www.newspaper.pikiran-rakyat.com/prprint.php?mib=beritadetail&id=17824 [05 September 2008]
- _____ (2007) *Meningkatkan Atensi dan Komunikasi Anak Autistik* [Online] Tersedia: www.newspaper.pikiran-rakyat.com [22 Maret 2008]
- Jalaludin. (1998). *Psikologi Komunikasi*. PT Rosdakarya. Bandung
- Judarwanto (2006) *Autism in Children*. [online] Tersedia: <http://autism.blogsome.com> [21 Maret 2008]
- _____ (2007) *Deteksi Dini dan Skrening Autis*. [Online] Tersedia: <http://puterakembara.org/archives10/00000055.shtml> [29 juni 2008]
- Junus (2004) *Concentration : between entity and space*. [Online]. Tersedia: www.sangpenulis.multiply.com/journal/item/38 - 32k [29 maret 2008]
- Kelana, A dan Larasati E.D (2007) *Kromosom Abnormal Penyebab Autisme* [Online] Tersedia dalam www.gatra.com/artikel.php?id=102873 [29 Agustus 2008]
- Muriati D (2004) *Mempersiapkan & Membantu Anak Autis bag I*. [Online] Tersedia: www.mail-archive.com/balita-anda@balita-anda.com/msg48093.html [07 September 2008]
- Nuryanti (2007a) *Penerapan Terapi Bermain Bagi Anak ADHD 2*. [Online] Tersedia: www.klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-adhd-2/ [21 Maret 2008]
- _____ (2007b) *Penerapan Terapi Bermain Bagi Anak Autis 1*. [Online] Tersedia: www.klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/ [21 Maret 2008]
- _____ (2007c) *Penerapan Terapi Bermain Bagi Anak Autis 3*. [Online]. Tersedia: www.klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-3/ [21 Maret 2008]
- Prastyono (2007) *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Think: Yogyakarta
- Plaisted, K. Alcantara, J. dan Weisblatt, E. (2007) *Autism Auditory Perception*. [Online] Tersedia: www.psychol.cam.ac.uk/lara/projects/aud-percep.html [06 Juli 2008]
- Plaisted, K. dan Davis, G. (2007) *Visual Attention Autism*. [Online] Tersedia dalam www.psychol.cam.ac.uk/lara/projects/vis-atten.html [06 Juli 2008]
- Plaisted k *et al.* (2007) *Autism Visual Perception* [Online] Tersedia dalam www.psychol.cam.ac.uk/lara/projects/vis-percep.html [06 Juli 2008]
- Ramdhani, N.(2008) *Memetakan Ekspresi Emosi yang Dapat Dikenali Anak-Anak Autis*. [online] Tersedia dalam www.autism.care.ugm.ac.id/?modul=baca&dir=harian&artikel=C75405EC61A2 [29 September 2008]
- Sugiyono (2007) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sunanto, J. (2006) *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. UPI Press:Bandung
- Suriviana (2005) *Autisme*. [Online]. Tersedia dalam www.infoibu.com/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&artid=68 [21 Maret 2008]
- Surya (2007) *Human Faktor*. [Online] tersedia dalam www.blog.its.ac.id/surya/files/2007/11/human-factor.pdf [29 Maret 2008]