

Pengaruh Terapi Bermain *Snakes and Ladders* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif pada Anak Autisme

Siska Iskandar^{1,*}, Indaryani²

12Prodi DIII Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sapta Bakti Bengkulu,
Jalan Mahakam Raya No.16 Lingkar Barat, Kota Bengkulu. 38221, Indonesia.

¹siska.flonfel@gmail.com, ²indrayani101182@gmail.com

* corresponding author

Abstrak

Autis merupakan salah satu gangguan perkembangan pervasif (GPP) dan termasuk dalam kelainan spectrum autis atau ASD Autistic Spectrum Disorder salah satunya adalah gangguan perkembangan kognitif. Terapi bermain *snakes and ladders* ini dapat mengajarkan anak keterampilan yang dibutuhkan saat berinteraksi dengan orang lain dan belajar konsentrasi selama bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *snakes and ladders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak autis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan rancangan penelitian *quasi eksperimen* menggunakan *one group pre-posttest design*. Hasil penelitian didapatkan terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis sebelum dilakukan terapi bermain : *snakes and ladders* yaitu 1.00 menjadi 4.67. Pada analisa bivariante menggunakan *wilcoxon test* didapatkan nilai *P Value* = 0.001 yang berarti ada pengaruh terapi bermain : *snakes and ladders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis. Dapat disimpulkan bahwa terapi bermain : *snakes and ladders* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak autis.

Kata kunci: Terapi Bermain : *snakes and leaders*; Kemampuan kognitif; Anak autis.

The Effect of Play Therapy: Snakes and Ladders on Increasing Cognitive Abilities in Children with Autism

Abstract

Autism is a pervasive developmental disorder (ADD) and is included in the autistic spectrum disorder or ASD. Autistic Spectrum Disorder, one of which is a cognitive development disorder. This snakes and leaders play therapy can teach children the skills needed when interacting with other people and learn to concentrate while playing. The aim of this research is to determine the effect of snakes and ladders play therapy on improving the cognitive abilities of autistic children. This research is a descriptive quantitative research with a quasi-experimental research design using a one group pre-posttest design. The research results showed that there was an increase in cognitive abilities in autistic children before play therapy was carried out: snakes and leaders, namely 1.00 to 4.67. In bivariate analysis using the Wilcoxon test, the P value = 0.001 was obtained, which means that there is an influence of play therapy: snakes and ladders on increasing cognitive abilities in autistic children. It can be concluded that play therapy: snakes and ladders can improve the cognitive abilities of autistic children.

Keywords: Play Therapy: snakes and leaders; Cognitive abilities; Autistic child

PENDAHULUAN

Autisme merupakan suatu gangguan atau kelainan yang terjadi pada perkembangan anak meliputi perkembangan sosial, kemampuan berbahasa, dan perilaku yang ditunjukkan dengan perilaku anak yang tidak mampu menjalin interaksi timbal balik, kurang adanya kontak mata, ekspresi wajah yang datar, gerakan tubuh yang kurang tertuju serta kurangnya konsentrasi sehingga sulit

untuk bermain dengan teman sebaya serta tidak dapat berempati atau merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. (Hendrifika,2016).

Berdasarkan Badan kesehatan dunia data WHO(2021) di perkirakan 1 dari 270 anak didunia menderita autisme,atau sekitar 16% populasi anak didunia adalah penderita autis. Pusat pengendalian dan pencegahan penyakit (CDC) meprediksi sekitar 1,68% atau

sekitar 1 dari 59 anak-anak berusia 8 tahun di Amerika Serikat di Diagnosis ASD (Indahwati, 2013). Di Indonesia terdapat sekitar 270,2 juta anak penderita autisme dengan perbandingan pertumbuhan anak normal sekitar 3,2 juta anak (BPS, 2020).

Pusat Data Statistik Sekolah Luar Biasa mencatat jumlah siswa autisme di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 144.102 siswa (Kemendikbud, 2020). Angka tersebut naik dibanding tahun 2018 tercatat sebanyak 133.826 siswa autisme di Indonesia (Kemendikbud, 2019).

Di Kota Bengkulu terdapat 122 yang terdiagnosa autisme pada 4 klinik terapi autisme, yang terdiri dari klinik Lasipala sebanyak 26 anak, PK-PLK Mutiara Bunda sebanyak 35 anak, Autism center sebanyak 30 anak, dan RSJ sebanyak 31 anak.

Anak autisme memiliki perubahan dalam proses kognitifnya termasuk persepsi dan konsentrasi (Ambarwati, 2022). Anak autisme memiliki masalah seperti hambatan kognitif, yaitu: kurang paham instruksi serta kurang konsentrasi. Ditilik dari asal katanya menyebutkan bahwa konsentrasi adalah pemusatan perhatian (pikiran) atau tingkat perhatian yang tinggi terhadap suatu hal, oleh karena itu perlunya dilakukan terapi khusus pada anak autisme yang mengalami gangguan kognitif, hal ini dikarenakan apabila kognitif anak bagus maka masalah pada tumbuh kembang pada anak juga akan membaik dan hasilnya akan lebih baik juga apabila orang tua juga mampu memberikan dukungan dari rumah tidak hanya mengenal bahasa juga mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan beberapa aspek yaitu fisik, motorik, kognitif, sosial, bahasa, emosi, kemandirian, ketajaman dalam penginderaan dan lain-lain. Terapi bermain dapat digunakan untuk menangani permasalahan anak-anak hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Taylor dan Walen (2015) hasil penelitiannya menunjukkan Adlerian

Play Therapy efektif untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dari anak-anak yang menerima intervensi dalam Bilqis (2019). Penelitian yang dilakukan oleh Joni (2016) menunjukkan bahwa dengan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Soemanri Fauziddin (2016) mengemukakan melalui bermain dapat dikembangkan aspek sosial emosional anak, melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada.

Permainan *Snakes and ladders* atau biasa dikenal dengan permainan ular tangga adalah permainan yang sudah sangat populer dan familiar ditengah masyarakat. Media permainan *snakes and ladders* biasa dimainkan oleh kalangan anak sampai dewasa.

Permainan *Snakes and ladders* ini menggunakan tiga peralatan yaitu dadu, papan *snakes and ladders*. Permainan *snakes and ladders* dimainkan oleh dua orang atau lebih namun pada penelitian ini permainan *snakes and ladders* yang digunakan berukuran raksasa atau besar sehingga yang menjadi bidak permainannya adalah anak (Ganjar, 2019). Penggunaan media permainan *snakes and ladders* diharapkan akan menjadi sarana yang menyenangkan sehingga dapat mendongkrak minat anak autisme dalam bermain dan sekaligus belajar. Manfaat permainan *snakes and ladders* melatih konsentrasi dan ketelitian anak serta membangun kesabaran pada anak Autism Spectrum Disorder (ASD).

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan rancangan penelitian *quasi eksperimen* menggunakan *one group pre-posttest design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain: *snakes and ladders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak autisme dengan cara melakukan *pre tes* yaitu mengukur kemampuan kognitif anak sebelum

dilakukan tindakan kemudian responden diberikan perlakuan terapi bermain : *snakes and leadders* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan setelah itu dilakukan *post-test* dengan cara mengukur kembali kemampuan kognitif. Penelitian ini dilakukan di sekolah khusus PK-PLK Mutiara Bunda Kota Bengkulu.

Pengambilan sampel menggunakan metode *Accidental Sampling* sesuai kriteria yang sudah ditentukan dengan jumlah sampel 15 orang . Analisa data dilakukan secara univariat untuk melihat hasil penilaian menggunakan CARS pre tes dan post tes serta bivariat dengan menggunakan *Wilcoxon test* untuk melihat pengaruh terapi bermain: *snakes and leadders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh terapi bermain : *snakes and leadders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis. Hasil penelitian tergambar dalam table dibawah ini

Table 1.
Pengaruh Terapi Bermain : *Snakes and leadders* terhadap kemampuan Kognitif anak autis

Terapi bermain <i>snakes and leadders</i>	N	Mean	Std. Deviation	P Value
Sebelum	15	1.00	.000	.001
sesudah	15	4.67	1.589	

Pada table 1 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis sebelum dilakukan terapi bermain : *snakes and leadders* yaitu 1.00 menjadi 4.67. Pada analisa bivariate menggunakan *wilcoxon test* didapatkan nilai *P Value* = 0.001 yang berarti ada pengaruh terapi bermain : *snakes and leadders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis.

Sebelum dilakukan terapi bermain : *snakes and leadders*, rata-rata kemampuan kognitif anak autis adalah 1.00, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Marlina (2022), bahwa autis

merupakan suatu gangguan atau kelainan yang terjadi pada perkembangan anak meliputi perkembangan sosial, kemampuan berbahasa, dan perilaku, yang ditunjukkan dengan perilaku anak yang tidak mampu menjalin interaksi timbal balik, kurang adanya kontak mata, ekspresi wajah yang datar, gerakan tubuh yang kurang tertuju serta kurangnya konsentrasi sehingga sulit untuk bermain dengan teman sebaya serta tidak dapat berempati atau merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

Menurut Pieter (2011) salah satu tanda dan gejala anak autis yaitu memiliki keterlambatan konsentrasi kurang memiliki fantasi atau imajinasi sehingga memiliki sifat ketidaktertarikan yang kompleks baik kepada orang, karakter khayalan, binatang ataupun orang dewasa. Sehingga hal ini menyebabkan anak lebih tertarik pada dunianya sendiri dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu, perlu dilakukan terapi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak autis salah satunya melalui terapi bermain : *snakes and leadders* dimana tujuan terapi ini adalah meningkatkan kemampuan dan perkembangan belajar anak dalam hal penguasaan bahasa dan membantu anak autis agar mampu bersosialisasi dalam beradaptasi dilingkungan sekitarnya.

Anak berkebutuhan khusus memiliki hak untuk memperoleh pendidikan berkelanjutan dan bantuan fasilitas belajar, sehingga tenaga pengajar diharapkan kreatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik (Aisyah & Amalia, 2020). Semua aspek perkembangan pada anak perlu adanya stimulasi agar perkembangannya menjadi optimal terlebih pada anak berkebutuhan khusus. Stimulasi dapat diberikan dengan kegiatan menyenangkan seperti bermain. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dapat merangsang segala aspek perkembangan anak untuk bebas berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh terapi bermain : *snakes and leadders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis. Hal ini terlihat dari yang terlihat dari rata-rata kemampuan kognitif pada anak autis yaitu 1.00 menjadi 4.67 setelah dilakukan terapi bermain : *snakes and leadders*. Pada analisa bivariate menggunakan *wilcoxon test* didapatkan nilai *P Value* = 0.001 yang berarti ada pengaruh terapi bermain : *snakes and leadders* terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak autis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Amalia, D. R. (2020). Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Perspektif HAM & Pendidikan Islam di MINU Purwosari Metro Utara.
- Ambarwati, C. N., Darmiwati, T. R., & ... (2022). Kajian Penggunaan dan Manfaat Pusat Terapi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus di Surabaya. *Jurnal Lingkungan Karya ...*, 2(1), 92–103.
- Bilqis, F., Taufiq, A., & Saripah, I. (2017). The Effectiveness Differences Of Adlerian Group Play Counseling And Classroom Guidance Activity In Improving Interpersonal Attractiveness. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 12-19.
- Statistik, B. P. (2020). Indeks pembangunan manusia.
- Hendrifika, D. (2016). Terapi bermain untuk meningkatkan konsentrasi pada anak yang mengalami gangguan autis. *Procedia: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 4(2), 47-56.
- Joni. 2016. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD Tambusai*. 2(1), 1-10.
- Indahwati, Dwi. (2013) Terapi Bermain untuk melatih konsentrasi pada anak yang mengalami gangguan autis. *Jurnal Procedia Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, Vol 1 Nomor 1.
- Fauzzidin, M. 2016. Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal PAUD Tambusai*. 2(2), 8-17.
- Ganjar Safari, Dwi (2019). Pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun, *Jurnal Healthy FIKES UNIBBA*, Bandung
- Marlina, L. (2022). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B Di RA Perwanida Muara Enim Tahun 2021. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 499-503.
- World Health Organization. (2021). *WHO menu of cost-effective interventions for mental health*. World Health Organization.