

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK AUTIS

Warda Isnaini
Sulthoni

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Email: wrde_isn@yahoo.co.id

Abstract: The research's purpose is to describe the influence of snakes and ladders game against the increase in expressive language of children with autism. Methods This study uses research SSR (Single Subject Research) with the ABA study design. The subjects of this study were male autistic children aged 11 years who is currently studying in elementary Nurul Izzah and Autism Services Center Malang. The results showed that the intervention using a game of snakes and ladders affect the increase in expressive language skills in children with autism. The results evidenced by the acquisition of overlap between the baseline condition-A1 against intervention by 0%. From these calculations it can be concluded that the influence of snakes and ladders game against the increase in expressive language skills of children with autism.

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan bahasa ekspresif anak autis. Metode Penelitian ini menggunakan penelitian SSR (Single Subject Research) dengan desain penelitian A-B-A. Subyek penelitian ini adalah anak autis laki-laki berusia 11 tahun yang saat ini bersekolah di SD Nurul Izzah dan Pusat Layanan Autis Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi menggunakan permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif pada anak autis. Hasil tersebut dibuktikan dengan pemerolehan overlap antar kondisi baseline-A1 terhadap intervensi sebesar 0%. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak autis.

Kata Kunci: Permainan, ular tangga, bahasa ekspresif, anak autis

Menurut Dr. Ahsan Romadlon Junaidi dalam pelatihan ASD di Pusat Layanan Autis Kota Malang Tahun 2014 menyebutkan bahwa:

“Theory of Mind (ToM) digunakan pertama kali oleh Premack dan Woodruff (1978). ToM adalah kemampuan untuk mengenali pikiran, perasaan, dan keinginan orang lain, sehingga bisa memahami tindakan orang lain dan dapat memprediksi apa yang akan dilakukan orang tersebut berikutnya. Perkembangan kemampuan memahami perasaan dan emosi orang lain. Sejak usia 2 tahun anak mulai belajar memahami emosi orang lain; ketika terjadi pertentangan keinginan antara anak dengan orang tua/saudara. Pada usia 4 tahun anak memiliki kesadaran bahwa ekspresi perasaan/ emosi muncul pada situasi-situasi tertentu.

Banyak anak autis di Pusat Layanan Autis Kota Malang lebih banyak berbicara pada diri sendiri. Anak autis juga masih tahap Ekolalia yaitu mengulang kata atau kalimat, sering menangis dan tertawa tanpa sebab, meracau, tantrum, dan memukul diri sendiri adalah bentuk bahasa ekspresif yang belum terarah dari anak autis.

Anak di Pusat Layanan Autis Kota Malang sering menunjukkan perilaku tantrum, menangis tanpa sebab, tertawa sendiri dan tidak bisa mengontrol emosi dengan baik dan sesuai pada tempatnya.

Anak autis seringkali bingung memahami bahasa yang disampaikan oleh orang lain karena anak autis mengalami kerusakan pada otaknya. Sehingga dalam pemrosesan suatu informasi tidak

sesuai dengan orang pada umumnya. Hal tersebutlah yang menyebabkan anak autisme tantrum, menyakiti diri sendiri, menangis, marah, acuh tak acuh, dan tertawa tanpa sebab. Karena anak autisme mengalami kebingungan memahami apa yang ada disekitarnya dan kesulitan berkomunikasi dengan orang lain. Untuk itu diperlukan sebuah bantuan pada anak agar mampu memahami apa yang dialami baik melalui gambar, tulisan ataupun isyarat agar anak mampu mengekspresikan perasaannya dan mampu menyampaikan keinginannya.

Salah satu bentuk terapi/pembelajaran pada anak autisme adalah melalui terapi bermain. Selain itu anak autisme termasuk *visual learner*. Karena anak autisme lebih cepat belajar menggunakan gambar dan juga melalui pendekatan bermain.

Alasan penulis mengambil tema ini adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak autisme melalui bermain dan melalui *visual learner* karena anak autisme lebih cepat belajar menggunakan media gambar, serta untuk meningkatkan interaksi anak penyandang autisme di Pusat Layanan Autism Kota Malang. Adapun keinginan tersebut dikemas dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autism Di Pusat Layanan Autism Kota Malang". Guna meningkatkan mutu pendidikan khususnya untuk pembelajaran bagi siswa penyandang autisme.

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah: "Bagaimanakah pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan bahasa ekspresif anak autisme di Pusat Layanan Autism Kota Malang?"

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan bahasa ekspresif anak autisme di Pusat Layanan Autism Kota Malang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan adalah Single Subject Research (SSR), Tawney dan Gast (1984:10) Mengungkapkan tentang definisi SSR yaitu sebagai berikut: "Single Subject Research merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (behavior-analytic)".

Sunanto,dkk (2005:12) mengatakan variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat di berbentuk benda atau

kejadian yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (intervensi) dan variabel terikat (target behavior).

Variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan, variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebas adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah bentuk permainan yang berisi tentang pertanyaan gambar yang menceritakan suatu peristiwa yang mempertanyakan perasaan marah, perasaan senang dan perasaan sedih yang akan diperagakan oleh siswa.

Sunanto, dkk (2005:12) mengatakan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama target behavior (perilaku sasaran). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan bahasa ekspresif anak autisme di Pusat Layanan Autism Kota Malang.

Desain yang akan digunakan penulis dalam penelitian Single Subject Research ini menggunakan desain A-B-A'.

Baseline A1 adalah gambaran murni sebelum diberikan perlakuan. Gambaran awal tersebut adalah kondisi awal kemampuan bahasa ekspresif. Untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa ekspresif subjek menggunakan banyaknya jumlah pemahaman dan kemampuan mengekspresikan emosi/perasaan senang, sedih, dan marah yang bisa disampaikan subyek secara benar. Kondisi ini akan dilakukan selama 6 sesi saat berada anak berada di ruang kelas.

Intervensi B adalah suatu gambaran mengenai kemampuan subjek selama diberikan intervensi secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Intervensi yang diberikan adalah melalui pemberian permainan ular tangga untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa ekspresif subjek menggunakan banyaknya jumlah pemahaman dan kemampuan mengekspresikan emosi/perasaan senang, sedih, dan marah yang bisa disampaikan subyek secara benar. Fase intervensi ini dilakukan sebanyak 7 sesi.

Baseline A2 adalah suatu gambaran tentang perkembangan kemampuan bahasa ekspresif yang dimiliki sebagai bahan evaluasi setelah diberikan intervensi. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan berapa banyak jumlah peningkatan kemampuan bahasa ekspresif subjek menggunakan banyaknya jumlah pemahaman dan kemampuan mengekspresikan emosi/perasaan senang, sedih, dan marah yang bisa disampaikan subyek secara

benar dengan melihat berapa besar perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak selama 6 sesi.

Instrumen dalam penelitian ini merupakan sarana untuk mengumpulkan data. Penyusunan instrumen ini mengacu pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Instrumen yang peneliti buat dalam penelitian ini menggambarkan suatu pernyataan atau kalimat, gambar, tentang suatu peristiwa yang dapat memunculkan bahasa ekspresif anak.

Kriteria penilaian untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada penelitian ini diukur dari kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan dengan benar yaitu pemahaman anak dalam menjawab, dan mampu mengekspresikan perasaan tersebut. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes lisan. Aspek-aspek menyusun kemampuan bahasa ekspresif tersebut adalah kemampuan menyebutkan jawaban dan mengekspresikan perasaan senang, sedih dan marah serta anak dapat mengikuti aturan permainan.

Kriteria penilaian kemampuan bahasa ekspresif pada penelitian ini diukur dari ketepatan: anak menjawab dan melakukan dengan benar tanpa bantuan mendapat nilai 4, anak mampu menyebutkan jawaban verbal dengan benar, tapi mempraktikkan ekspresi dengan salah (atau sebaliknya) mendapat nilai 3, menyebutkan jawaban verbal dan praktik ekspresi salah mendapat nilai 2, anak tidak menjawab tapi memperhatikan nilai 1, dan anak menolak mendapat nilai 0

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes lisan dan perlakuan. Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tes perlakuan/treatment adalah perlakuan atau pembelajaran yang diberikan kepada siswa (Fadly, 2010 : 19).

Validitas adalah suatu ukuran menunjukkan tingkat ke validitas atau ketepatan suatu instrumen. Instrumen yang baik adalah instrumen yang valid. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dengan teknik penilaian ahli (judgement). Dalam penelitian ini, validitas dilakukan dengan cara menyusun tahapan perlakuan agar anak mampu mengungkapkan perasaan senang, sedih dan marah. Kemudian dilakukan penilaian (judgement) kepada ahli. Instrumen yang digunakan dalam uji validitas yaitu ceklis dengan jumlah item untuk validitas tahapan perlakuan dengan mengkondisikan anak dan tempat bermain. Pernyataan yang berkaitan dengan materi serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran validitas instrumen sebanyak 12 butir pernyataan yang berkaitan dengan instrumen penilaian. Skor validitas

media dan materi diukur dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010: 134).

Subyek dalam penelitian ini adalah ARA adalah seorang anak laki-laki penyandang autisme. Secara fisik ARA memiliki ciri-ciri fisik gemuk dibanding anak seumurannya, kulit hitam. ARA menunjukkan tangis berbeda, ARA menangis saat keinginannya tidak dipenuhi dan marah ketika melihat teman menangis, bahkan akan menangis keras untuk mendapatkan apa yang dimau. Kadang ARA mengucapkan pengulangan kata (membeo), ARA sering menutup mata dan telinga ketika mendengar orang menyanyi atau suara musik dan tidak suka menyanyi.

ARA cukup paham dengan obyek dan aktifitas seperti benda-benda dalam ruangan ataupun dalam gambar kata kerja. Anak mengenal semua bagian anggota tubuhnya dan perbendaharaan katanya cukup banyak, kadang-kadang anak memperlihatkan mengulang-ulang kata iklan yang ada di televisi dan sangat terobsesi dengan film kartun angry birds. ARA telah bersekolah di sekolah inklusi di kelas 2 SD.

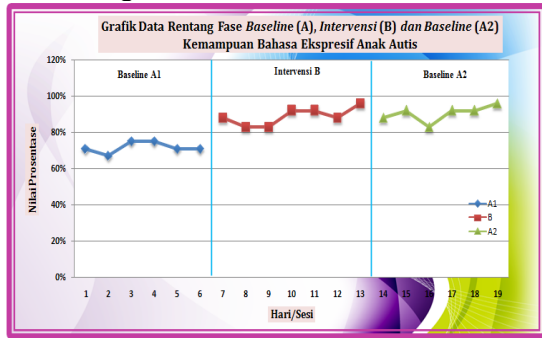
Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian desain subyek tunggal akan terfokus pada data individu daripada data kelompok, setelah semua data terkumpul kemudian data akan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Pada penelitian dengan subyek tunggal menggunakan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto, 2005:93). Adapun tujuan analisis data dalam bidang modifikasi terhadap perilaku yang ingin dirubah atau target behavior. Metode analisis visual yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan secara langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik analisis visual, dalam proses analisis data pada penelitian subyek tunggal banyak mempresentasikan data dalam grafik khususnya grafik garis, tujuan grafik dalam penelitian ini adalah peneliti akan lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subyek secara detail.

HASIL

Validitas dilakukan dengan penilaian oleh ahli media yaitu Ibu Dra. Wiwik Dwi Hastuti, M.Pd selaku dosen Universitas Negeri Malang dengan perolehan nilai 96,15% dan ahli materi yaitu Ibu Ribkah Jatiningsih, S.Pd selaku guru di Pusat

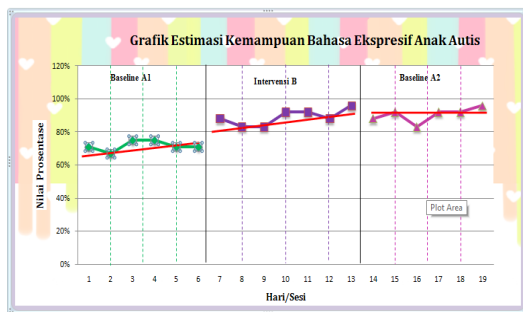
Layanan Autis Kota Malang dengan perolehan nilai 96,15% dapat disimpulkan bahwa media dan materi dalam penelitian ini termasuk dalam kualifikasi valid dan kriteria layak.

Dari ketiga data penelitian pada kondisi baseline dan intervensi yang diperoleh peneliti dapat dijelaskan dengan grafik visual hasil perolehan data kemampuan bahasa ekspresif dibelakang ini:



Grafik 1. Data Rentang Fase Baseline (A), Intervensi (B) dan Baseline (A2)

Analisis perubahan dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi base line atau kondisi intervensi. Komponen analisis dalam kondisi meliputi : a) panjang kondisi, b) estimasi kecenderungan arah, c) kecenderungan stabilitas, d) jejak data, e) level stabilitas dan rentang, f) perubahan level.



Grafik 2 Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autis

Berdasarkan grafik 2 terlihat arah kecendrungan data pada kondisi A1, B dan A2. Pada kondisi baseline A1 arah kecendrungan datanya menunjukkan sedikit peningkatan sehingga artinya positif(+). Sementara pada kondisi intervensi arah kecendrungan datanya menunjukkan peningkatan meskipun tidak signifikan sehingga artinya (+). Dan pada baseline A2 arah kecendrungan data menunjukkan arah mendatar (=).

Berdasarkan grafik diatas, diketahui kecendrungan arah kemampuan bahasa ekspresif pada kondisi baseline (A1) arah garis trendnya dari

kiri ke kanan naik. Kondisi intervensi (B) arah garis trendnya dari kiri ke kanan naik. Sedangkan kondisi baseline (A2) arah garis trendnya mendatar.

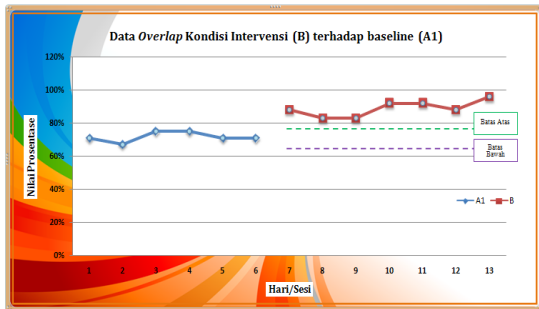
Tabel 3 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi

Kondisi	A	B	A2
Panjang kondisi	6	7	6
Estimasi kecenderungan arah	(-)	(+)	(=)
Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil
Jejak data	(-)	(+)	(=)
Level stabilitas dan rentang	stabil 71% - 75%	stabil 83% - 96%	stabil 83% - 96%
Level perubahan	71% - 71% (=0%)	96% - 88% (+8%)	96% - 88% (-8%)

Tabel diatas menjelaskan tentang rangkuman hasil analisis data dalam kondisi sebagai berikut : (a) Panjang kondisi yang dilakukan pada fase baseline (A1) adalah 6 sesi, pada fase intervensi (B) adalah 7 sesi, sedangkan baseline (A2) adalah 6 sesi. (b) Berdasarkan garis estimasi kecenderungan arah, diketahui bahwa kondisi baseline (A) estimasi kecenderungan arahnya naik karena skor yang didapat pada kondisi tersebut meningkat, maka dapat diartikan bahwa subjek mengalami peningkatan dalam kemampuan dalam bahasa ekspresifnya. Garis pada kondisi intervensi (B) estimasi kecenderungan arahnya meningkat karena skor yang didapat pada kondisi tersebut mengalami peningkatan. Hal ini berarti subjek mengalami peningkatan kemampuan bahasa ekspresif setelah diberikan intervensi permainan ular tangga. Garis pada kondisi baseline (A2) estimasi kecenderungan arahnya mendatar, hal ini berarti subjek penelitian tidak ada perubahan setelah intervensi berhenti. (c) Hasil kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline (A1) yaitu 100% yang berarti data stabil. Pada kondisi intervensi (B) yaitu 85,7% yang artinya stabil. Pada kondisi baseline (A2) kecenderungan stabilitasnya mencapai 83,3% artinya stabil. (d) Berdasarkan garis jejak data, diketahui bahwa kondisi baseline (A) jejak datanya cenderung meningkat karena skor yang didapatkan subjek penelitian meningkat. Garis pada kondisi intervensi (B) jejak datanya cenderung meningkat, hal ini berarti kemampuan bahasa ekspresif subjek mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Pada kondisi baseline (A2)

jejak datanya mendatar atau nilai yang didapat cenderung tetap. (e) Data pada kondisi *baseline* (A1), skor cenderung meningkat dengan rentang 71%-75%. Pada kondisi *intervensi* (B) skor yang dihasilkan cenderung meningkat dan data stabil dengan rentang 83%-96%. Pada kondisi *baseline* (A2) skor data mendatar namun stabil dengan rentang 83%-96%. (f) Pada kondisi *baseline* (A1) menunjukkan tanda (+) yang berarti data mengalami peningkatan, pada kondisi *intervensi* (B) mengalami peningkatan sehingga data menunjukkan tanda (+), sedangkan pada kondisi *baseline* (A2) mendatar sehingga dikatakan tidak mengalami perubahan data.

Komponen analisis data antar kondisi meliputi a) jumlah variabel yang diubah, b) perubahan kecenderungan arah dan efeknya, c) perubahan kecenderungan stabilitas, d) perubahan level dan e) persentase *overlap*.



Grafik 4 Data *Overlap* Kondisi Intervensi (B) terhadap baseline (A1)

Berdasarkan data di atas presentasi *overlap* dari penelitian ini adalah 0% baik perbandingan antara kondisi *intervensi* (B) terhadap *baseline* (A1). Hal ini membuktikan bahwa tidak ada data yang tumpang tindih. Semakin kecil presentase *overlap*, semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap target behavior. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak autisme.

Kondisi yang dibandingkan	B ke A1	A2 ke B
1. Jumlah variabel yang diubah	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(+)	(=)
3. Perubahan Stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke Stabil
4. Perubahan Level	17% (+)	8% (-)
5. Persentase <i>Overlap</i>	0%	

Tabel 1 Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi

Penjelasan tabel diatas merupakan rangkuman hasil analisis antar kondisi adalah sebagai berikut : (a) Jumlah variabel yang akan diubah adalah satu, yaitu kondisi *baseline* ke kondisi *intervensi*; (b) Perolehan kecenderungan arah antara kondisi *baseline* (A1) ke *intervensi* (B) dan *intervensi* adalah meningkat, (B) ke *baseline* (A2) adalah tetap. Hal ini berarti target *behaviour* meningkat setelah diberikan *intervensi*, dan setelah tidak diberikan *intervensi* target behavior cenderung tetap; (c) Perubahan kecenderungan stabilitas antara *baseline* (A) ke *intervensi* adalah *stabil* ke *stabil*; (d) Sedangkan kecenderungan stabilitas antara *intervensi* (B) ke *baseline* (A') adalah *stabile* ke *stabil*. (e) Kemampuan bahasa ekspresif kondisi *baseline* ke *intervensi* mengalami peningkatan sebesar 17% sedangkan kemampuan bahasa ekspresif kondisi *intervensi* ke *baseline* (A2) mengalami penurunan sebesar -8%; (f) Persentase *overlap* atau tumpang tindih data dari *intervensi* (B) terhadap *baseline* (A1) adalah 0%. Berdasarkan hasil persentase *overlap* data sebesar 0% ini menunjukkan bahwa pemberian *intervensi* berupa permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif yaitu menyebutkan jawaban dan mampu mengekspresikan perasaan marah, senang dan sedih serta mengikuti aturan permainan.

Tanggapan dan saran yang diberikan oleh ahli media pada validasi media permainan ular tangga untuk meningkatkan bahasa ekspresif adalah untuk penilaian pada instruksi dijabarkan per item. Tanggapan dan saran yang diberikan oleh ahli materi pada validasi media permainan ular tangga untuk meningkatkan bahasa ekspresif adalah penyederhanaan soal pada poin 1, 8, & 2.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan data hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga untuk meningkatkan bahasa ekspresif anak autisme termasuk dalam kualifikasi valid dan kriteria layak untuk digunakan serta berpengaruh terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak autisme.

Kemampuan bahasa ekspresif sebelum penerapan *intervensi* melalui permainan ular tangga lebih rendah dibandingkan setelah penerapan permainan ular tangga. Dalam kondisi ini, siswa masih kesulitan memahami terhadap gambaran lisan tentang sebuah pernyataan membuat anak paham dan mampu mengekspresikan perasaan

marah, senang dan sedih. Oleh karena itu peneliti mendesain suatu tatanan rancangan permainan ular tangga yang didalamnya ada gambar yang mampu menceritakan situasi yang menggambarkan bahasa ekspresif anak yaitu marah, senang dan sedih di masing-masing pertanyaan dalam petak ular tangga, dengan tujuan melatih kemampuan bahasa ekspresif anak.

Anak Autis mengalami gangguan perkembangan yang biasanya disebut dengan istilah “Trias Autisme” yang meliputi : gangguan pada kemampuan interaksi sosial, gangguan pada kemampuan berkomunikasi dan berbahasa, gangguan pada kemampuan perilaku dan minat. Hal ini diketahui dari hasil baseline-1 atau kondisi awal sebelum subjek diberikan intervensi, kemampuan bahasa ekspresif subjek ARA cukup. Hal ini ditunjukkan oleh perhitungan analisis data dalam kondisi pada baseline-1 (A1) dengan mean level sebesar 71,5%, kondisi tersebut menunjukkan estimasi kecenderungan arah yang meningkat, estimasi jejak datanya meningkat karena skor yang diperoleh tidak stabil dari sesi pertama sebesar 71%, sesi kedua sebesar 67%, sesi ke tiga sebesar 75% dan skor sesi keempat 75%, skor sesi kelima pada kondisi baseline-1 ini sebesar 71%, dan skor sesi keenam sebesar 71%.

Pada kondisi intervensi subjek diberikan treatment atau perlakuan berupa permainan ular tangga yang didalamnya ada gambar yang mampu menceritakan situasi yang menggambarkan bahasa ekspresif anak yaitu marah, senang dan sedih di masing-masing pertanyaan dalam petak ular tangga, dengan tujuan melatih kemampuan bahasa ekspresif anak. Penerapan permainan ular tangga ini merupakan suatu sesi pada jam bermain yang dialokasikan secara khusus oleh sekolah, dimana pada sesi ini anak diajak untuk melakukan permainan ular tangga di dalam kelas yang telah disediakan.

Pada kondisi pemberian intervensi, kemampuan bahasa ekspresif dengan indikator mampu memahami dan mengekspresikan perasaan senang, sedih dan marah pada subjek ARA mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan perhitungan analisis data pada kondisi intervensi (B) dengan mean level sebesar 88,74% kondisi tersebut menunjukkan estimasi kecenderungan arah yang meningkat, estimasi jejak data yang meningkat karena skor yang diperoleh stabil dan meningkat mulai sesi ketujuh sebesar 88%, sesi kedelapan dan kesembilan sebesar 83%, dan pada sesi kesepuluh sampai kesebelas sebesar 92%, dan

sesi duabelas sebesar 88% dan sesi ketigabelas sebesar 96% level perubahan menunjukkan data (+) sebesar +17 yang berarti ARA mengalami peningkatan kemampuan bahasa ekspresif.

Kondisi setelah diberikan intervensi yaitu baseline-2 (A2), kondisi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intervensi (B) terhadap subjek penelitian atau kondisi ini dapat disebut dengan kondisi kontrol. Kemampuan bahasa ekspresif dengan indikator memahami dan mampu mengekspresikan perasaan senang, sedih dan marah. Pada subjek ARA tidak mengalami perubahan cukup besar dari kondisi intervensi (B) , karena ARA mencapai skor maksimal sebesar 96% dan stabil sama halnya seperti pada kondisi intervensi. Hal ini ditunjukkan oleh perhitungan analisis data dalam kondisi baseline-2 dengan mean level sebesar 90,2%, kondisi estimasi kecenderungan arah yang mendatar, estimasi jejak datanya mendatar karena skor yang diperoleh subjek relative sama dan mencapai skor maksimal sebesar 96% meski pada sesi dan level perubahan menunjukkan tanda nol yang berarti tidak mengalami perubahan yang menurun maupun meningkat.

Berdasarkan hasil persentase overlap data sebesar 0% menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa permainan ular tangga berpengaruh terhadap terhadap target behavior yaitu kemampuan bahasa ekspresif pada anak autis di Pusat Layanan Autis Kota Malang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat di simpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat memberi pengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak autis, dengan subjek ARA. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil overlap sebesar 0% yang artinya semakin kecil presentase overlap, semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak autis yaitu menyebutkan jawaban dan mampu mengekspresikan atau memperagakan perasaan marah, senang dan sedih serta mengikuti aturan permainan.

Berdasarkan temuan penelitian dan kondisi di lapangan tempat penelitian, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut : *Pertama*, Penggunaan media permainan ular tangga me-

merlukan banyak waktu untuk menjelaskan aturan permainan kepada anak; *Kedua*, Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran; *Ketiga*, Kurangnya pemahaman

aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2001. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi III). Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bandung : Makalah Lokakarya Tatalaksana Perilaku Dengan Metode ABA Pada Gangguan Perkembangan Anak Autisme.
- Budiman, Melly. 2000. Penanganan Dini Bagi Anak Autis. Intisari/Mei 2000 : 38.
- Dimiyati & Mudjiono dalam Sagala. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fatimah, Enung, M.M. 2006. Psikologi perkembangan (Perkembangan Peserta Didik). Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2002. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Handoyo, Y. 2003. Autisma : Petunjuk Praktis & Pedoman Materi untuk Mengajar Anak Normal, Autis & Prilaku Lain. Jakarta : PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Junaidi, Ahsan Romadlon dalam seminarnya “*Theory of Mind (ToM) dalam Asperger Syndrome*”. 2014.
- Latifah, Melly, 2008, Metode Pembelajaran yang Baik, <http://tumbuh-kembang-anak.blogspot.com>, diakses tanggal 19 April 2015
- Mayke S Tedjasaputra. (2001). Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- N. Oktaria 2012, Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa melalui Permainan Ular Tangga pada anak kelompok B (kelompok Salman) RA Taqiyya Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi, Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Rusyani. 2004. “Pemerolehan Bahasa Indonesia Anak Usia 2,5 Tahun (Studi Kasus terhadap Pemerolehan Bahasa Anank Usia Dini.” Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. diakses tanggal 3 April 2015
- Sunanto, dkk. 2005. Penelitian Dengan Subjek Tunggal. Bandung; UPI Press
- Universita Negeri Malang, 2010. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (PPKI). Malang; UM Press