

## ***Snake And Ledder Game; Solusi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak Autis***

***Weni Nofrida Yanti<sup>1</sup>, Elsa efrina<sup>2</sup>.***

<sup>1,2</sup>*Universitas Negeri Padang, Indonesia*

*Email: [weninofyan66@gmail.com](mailto:weninofyan66@gmail.com)*

---

### **Kata kunci:**

Permainan, ular tangga, berbahasa ekspresif, anak autis.

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan efektivitas permainan ular tangga terhadap peningkatan berbahasa ekspresif anak autis. Subjek penelitian adalah anak autis perempuan berumur 7 tahun yang bersekolah di SD Islam Kreatif Makkah Padang dan SLB Khansa kota Padang. Metode penelitian ini menggunakan single subject research (SSR) dengan desain A-B-A. Hasil dari penelitian dilakukan menunjukkan bahwa intervensi menggunakan permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbahasa ekspresif pada anak autis. Hasil tersebut dibuktikan dengan Persentase overlape dari perbandingan intervensi (B) : baseline (A1) dan intervensi (B): baseline (A2) sama-sama di peroleh hasil sebesar 0%. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

### **Pendahuluan**

Anak berkebutuhan khusus dapat diartikan sebagai anak-anak yang mengalami hambatan dan kelainan pada intelektual, fisik motorik, sosial, dan emosi serta proses pertumbuhan dan perkembangannya dibandingkan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus.

Salah satu jenis berkebutuhan khusus adalah autis. Autis dapat diartikan ketidakmampuan perkembangan yang paling mempengaruhi interaksi sosial komunikasi verbal dan non verbal. Siswa penyandang autis biasanya sangat menarik diri dan mengalami kesulitan yang begitu parah dengan bahasa sehingga mereka mungkin saja sama sekali bisu. Anak-anak autis memperoleh manfaat dari pendidikan yang terfokus pada pengembangan kemampuan komunikasi, kemampuan sosial dan kemampuan kognisi dalam langkah yang sistematis. Menurut (Irdamurni, 2018) ada tiga hambatan pada anak autis yakni perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan bahasa. Ketiga aspek gangguan pada anak autis saling berkaitan. Menurut (Hodjati & Khalilkhaneh, 2017) ciri utama autis adalah ketidakmampuan dalam berkomunikasi dengan orang lain, serta berkurang dan pengulangan kata-kata yang sering atau seperti berbisik tanpa kata-kata.

Bahasa adalah salah satu hambatan yang dialami anak autis. Bahasa merupakan komunikasi gagasan dengan menggunakan simbol dan meliputi bahasa tertulis, bahasa isyarat, gerak tubuh dan cara berkomunikasi lainnya selain bahasa lisan. Menurut (Sadjaah, 2005) bahasa merupakan sistemtanda suara yang disepakati untuk digunakan oleh para anggota masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Kesulitan dalam memahami bahasa atau gangguan bahasa reseptif merupakan kesulitan yang dialami anak usia dini dalam menerima pesan atau informasi dari orang lain dalam bentuk verbal/suara meskipun ia dapat mengerti dengan pesan

atau informasi yang disampaikan orang tersebut. Kesulitan memahami berkomunikasi atau gangguan bahasa ekspresif merupakan kesulitan yang dialami anak usia dini dalam mengungkapkan apa yang ingin mereka katakan walaupun ia memahami apa yang dikatakan oleh orang lain.

Penelitian ini didasari oleh ketidakmampuan bahasa ekspresif anak sedangkan bahasa reseptif anak sudah bagus, dimana memahami perintah sederhana seperti, duduk, berdiri, lari dan sebagainya sedangkan untuk bahasa ekspresif anak kesulitan dalam menyampaikannya baik secara verbal ataupun non verbal. Hal itu terlihat anak tidak mampu mengontrol emosionalnya dengan ketawa tanpa sebab, meminta mainan dengan cara menarik tangan orang lain karena tidak mampu mengambilnya dan pada saat bermain anak tidak mampu mengekspresikan dirinya apabila kesenang dan sedih ketika terjatuh.

Permasalahan yang telah dijelaskan diatas membuat peneliti berkeinginan untuk memberikan intervensi pada anak dengan permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah sebuah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan memerlukan dadu untuk memainkannya. Permainan ular tangga memiliki manfaat yaitu merangsang perkembangan daya pikir anak, daya cipta anak dan bahasa senang, sedih, kata-kata perintah, bahasa tubuh anak yang diperlihatkan saat kegiatan permainan berlangsung sehingga anak mampu menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik. Menurut (Nugrahani, 2007) adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia, permainan ini merupakan permainan kelompok melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Isnaini, 2014) dalam jurnal ortopedagogik Malang menjelaskan bahwa permainan ular tangga merupakan berbentuk permainan yang berisi tentang gambaran yang menceritakan peristiwa yang mempertanyakan perasaan marah, senang dan sedih yang akan diperagakan siswa. Berdasarkan pengolahan data hasil validitas oleh ahli media dan materi, menyatakan media permainan ular tangga termasuk dalam keteria layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak autis.

Berdasarkan latar belakang masalah. Peneliti ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif bagi anak autis di SLB Khansa.

## **Metode**

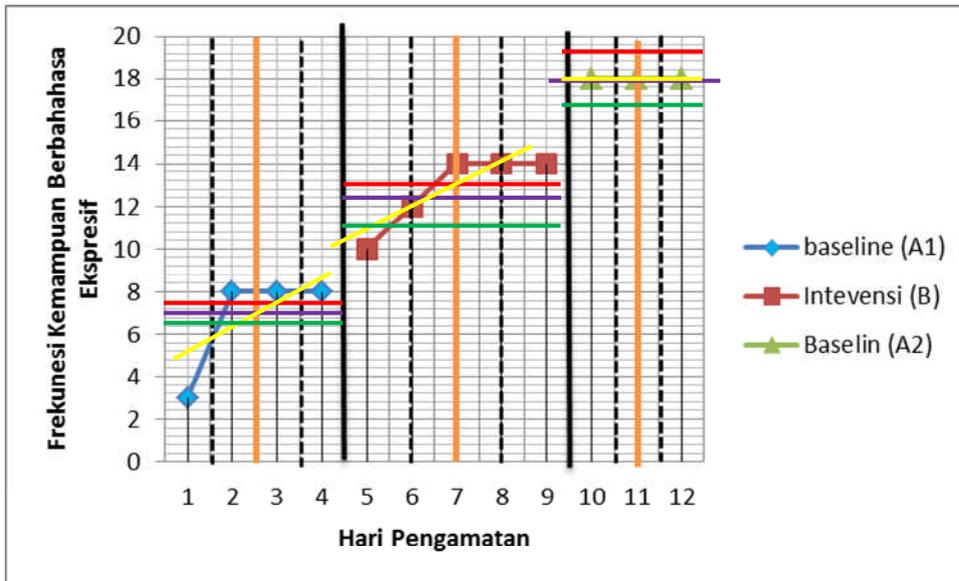
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Menurut (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005) desain A-B-A terdiri dari fase baseline yaitu kondisi natural anak atau kemampuan awal yang dimiliki anak, fase intervensi kondisi atau keadaan perlakuan yang akan diberikan dan fase baseline A2 yaitu kondisi setelah diberikan intervensi atau perlakuan. Adapun yang menjadi variabel terikat (target behavior) adalah berbahasa ekspresif anak autis dan variabel bebasnya (intervensi) adalah permainan ular tangga. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian melalui observasi yaitu dilakukan pencatatan kejadian maksudnya mencatat perilaku berbahasa untuk mencapai kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti mengukur frekuensi berapa kali anak berperilaku berbahasa pada periode waktu tertentu dari format penilaian. Dan data dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik yang mencakup analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SLB Khansa pada seorang anak autisme, penelitian ini dilakukan selama dua belas pertemuan dengan perolehan data kondisi baseline (A<sub>1</sub>) yaitu kondisi awal anak dalam berbahasa ekspresif, kondisi Intervensi (B) yaitu data kemampuan anak setelah diberikan perlakuan dengan permainan ular tangga dan kondisi Baseline (A<sub>2</sub>) yaitu data setelah anak

diberikan perlakuan (intervensi). Hasil penelitian ini adalah pada kondisi baseline (A<sub>1</sub>) dihentikan pada sesi keempat karena sudah mencapai ke stabilan dengan frekuensi 8. Pada kondisi intervensi (B) yaitu dengan memberikan perlakuan melalui permainan ular tangga selama lima sesi dan didapatkan hasil mengalami peningkatan dan pada sesi ke tiga sampai kelima sudah stabil dengan frekuensi 14. Pada kondisi baseline (A<sub>2</sub>) dihentikan pada sesi ketiga karena sudah stabil dengan frekuensi 18. Untuk lebih jelasnya kita dapat melihat data dan analisis penelitian pada grafik dibawah ini.



**Gambar 6. Grafik Analisis Data Hasil Penelitian Kemampuan Berbahasa Ekspresif**

Keterangan:

- = pembatas kondisi
- = data baseline A1
- = data intervensi
- = data baseline A2
- = Estimasi kecenderungan arah
- = Mean level
- = *split middle*
- = *mid date*
- = Batasa atas
- = Batas bawah

Berdasarkan grafik diatas kemampuan berbahasa ekspresif diperoleh anak pada kondisi baseline A<sub>1</sub> menunjukkan level ke stabilan berkisar pada frekuensi 8 pada sesi kedua. Kondisi intervensi menunjukkan level kestabilan pada frekuensi 14 pada sesi ketiga dan pada kondisi baseline (A<sub>2</sub>) menunjukkan kestabilan pada frekuensi 18. Dan hasil estimasi kecenderungan arah dari A<sub>1</sub>, B, A<sub>2</sub> meningkat secara positif. pada kondisi baseline (A<sub>1</sub>) terdapat *mean level* 6,75%, batas atas 7,35%, dan batas bawah sebesar 6,15%. Kondisi Intervensi (B) terdapat *mean level* 12,8%, batas atas 13,85%, dan batas bawah sebesar 11,75%. Kondisi baseline (A<sub>2</sub>) terdapat *mean level* 18%, batas atas 19,35%, dan batas bawah sebesar 16,65%.

**Tabel 1. Analisis Dalam Kondisi**

No.	Kondisi	A <sub>1</sub>	B	A <sub>2</sub>
1	Panjang kondisi	4	5	3

2.	Estimasi kecenderungan arah			
		(+)	(+)	=
3.	Kecenderungan Stabilitas	variabel	variabel	stabil
4.	Kecenderungan jejak data			
		(+)	(+)	=
5.	Level stabilitas dan Rentang	<u>variabel</u> 3-8	<u>variabel</u> 10-14	<u>stabil</u> 18-18
6.	Level perubahan	8-3 (+5)	14-10 (+4)	18-18 (0)

Berdasarkan analisis dalam kondisi, estimasi kecenderungan arah pada kondisi baseline (A<sub>1</sub>) dan intervensi (B) meningkat. Estimasi kecenderungan arah pada baseline (A<sub>2</sub>) stabil. Level stabilitas dan rentang stabilitas pada kondisi baseline A<sub>1</sub> data terendah terletak pada titik 3 dan data tertinggi terletak pada titik 8. Pada kondisi intervensi data terendah terletak pada titik 10 dan data tertinggi terletak pada titik 14. pada kondisi baseline (A<sub>2</sub>) data terendah terletak pada titik 18 dan data tertinggi terletak pada titik 18. Level stabilitas dan rentang pada baseline (A<sub>1</sub>), ke intervensi (B) ke baseline (A<sub>2</sub>) adalah dari tidak stabil ke tidak stabil jadi stabil. Level perubahan dalam kondisi ini menunjukkan perubahan secara positif

**Tabel 2. Analisi Antar Kondisi**

Kondisi	A1 : B : A2
Jumlah variabel yang diubah	1
perubahan kecenderungan arah	   (+)                      (+)                      = Positif
Perubahan kecenderungan Stabilitas	variabel ke variabel ke stabil
Level perubahan B/A1	10-8 (+2)
Level perubahan B/A2	18-10 (+8)
Persentase <i>Overlap</i> B/A1	0%
Persentase <i>Overlap</i> B/A2	0%

Berdasarkan analisis antar kondisi baseline (A<sub>1</sub>), intervensi (B) dan (A<sub>2</sub>) . banyak variabel yang diubah dalam kondisi baseline (A<sub>1</sub>), intervensi dan baseline (A<sub>2</sub>) hanya satu yaitu kemampuan berbahasa ekspresif. Perubahan kecenderungan arah baseline (A<sub>1</sub>), intervensi (B) menunjukkan efek yang positif dan baseline (A<sub>2</sub>) menunjukkan efek yang stabil. Perubahan kecenderungan pada fase baselien (A<sub>1</sub>), intervensi (B), baseline (A<sub>2</sub>) menunjukkan tidak stabil ke tidak stabil menjadi stabil.

Level perubahan pada kondisi perbandingan intervensi (B) dan baseline (A<sub>1</sub>) yaitu meningkat sebesar (+2), level perubahan pada kondisi perbandingan intervensi (B) dan baseline (A<sub>2</sub>) mengalami peningkatan sebesar (+8). Ini berarti menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif mengalami peningkatan. Persentase overlape dari perbandingan intervensi (B) dengan baseline (A<sub>1</sub>) sebesar 0% dan perbandingan intervensi (B) dengan baseline (A<sub>2</sub>) sebesar 0%. Jika *overlape* data semakin kecil maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap *behavior*.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SLB Khansa pada seorang anak autisme, penelitian ini dilakukan selama dua belas pertemuan dengan kondisi baseline (A<sub>1</sub>), kondisi Intervensi (B) dan kondisi Baseline (A<sub>2</sub>). Hasil penelitian ini adalah pada kondisi baseline (A<sub>1</sub>) dihentikan pada sesi keempat karena sudah mencapai ke stabilan dengan frekuensi 8. Pada kondisi intervensi (B) yaitu dengan memberikan perlakuan melalui permainan ular tangga selama lima sesi dan didapatkan hasil pada sesi kelima karena sudah stabil dengan frekuensi 14. Pada kondisi baseline (A<sub>2</sub>) dihentikan pada sesi ketiga karena sudah stabil dengan frekuensi 18.

Hasil analisis data didapatkan bahwa sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan permainan ular tangga kemampuan berbahasa ekspresif anak rendah. Tetapi setelah diberikan intervensi menggunakan permainan ular tangga kemampuan berbahasa anak mulai meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis. Intervensi dilakukan peneliti dengan menggunakan permainan ular tangga dan evaluasi dilakukan dengan memberikan situasi yang menyenangkan dan sedih kepada anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak autis di SLB Khansa, terbukti bahwa permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh (Isnaini, 2014). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak autis. Berdasarkan hasil validitas ahli media dan ahli materi diketahui media permainan ular tangga termasuk kriteria layak digunakan.

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis dalam dan antar kondisi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa ekspresif anak autis meningkat setelah diberikan intervensi dengan menggunakan permainan ular tangga. Hal ini terbukti dari hasil analisis data kemampuan berbahasa ekspresif anak mengalami peningkatan secara positif dan persentase *overlape* data sebesar 0%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif bagi anak autis di SLB Khansa.

## Daftar Rujukan

- Hodjati, M., & Khalilkhaneh, M. (2017). Assessing the Effectiveness of Holistic Multidimensional Treatment Model (Hojjati Model) on Receptive and Expressive Language Skills in Autistic Children. *Int Journal Pediatrics*, 5(41), 4877–4888. <https://doi.org/10.22038/ijp.2017.8616>
- Irdamurni. (2018). *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. (N. J. & Megaiswari, Ed.). Kuningan: Goresan Pena.
- Isnaini, W. (2014). Pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak autis. *Ortopedagogia*, 1(3), 231–237.
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 36(1), 36.

- Sadjaah, E. (2005). *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta: Direktur Pembina Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Tsukuba: CRICED.