

# EFEKTIFITAS PERMAINAN *SNAKE AND LADDER* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASAEKSPRESIF ANAK AUTIS KELAS III DI SEKOLAH DASAR NEGERI SUNGAI ANDAI 3 BANJARMASIN

Devy Anggraeni<sup>1\*</sup>, Eviani Damastuti<sup>2</sup>, Machmud Fauzi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Khusus FKIP Universitas Lambung Mangkurat

\*Corresponding Author: [devyanggraeni1603@gmail.com](mailto:devyanggraeni1603@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media permainan snake and leader sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media permainan *snake and leader* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan penelitian subjek tunggal atau SSR (*Single Subject Research*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A dengan anak autis kelas III SD Negeri Sungai Andai 3 Banjarmasin sebagai subjek penelitian. Sistem pencatatan data dalam penelitian ini adalah observasi langsung dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan baseline 1 (A1) anak mendapatkan skor 50%, pada tahap intervensi (B) kemampuan anak berhasil meningkatkan dan mendapatkan skor 50%-60% dan pada tahap baseline 2 (A2) kemampuan anak meningkat dan mendapatkan skor 83%-95%. Maka dapat bahwa penggunaan media permainan snake and leader efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif yang terhitung dalam ekspresif yang ditonjolkannya pada anak autis.

**Kata Kunci:** Anak Autis, Kemampuan Bahasa Ekspresif, Media Permainan Snake And Ladder

## 1. PENDAHULUAN

Autis menurut Melly Budiman dalam Indrastuti (2013) adalah “gangguan perkembangan pada anak, oleh karena itu diagnosis ditegakkan dari gejala-gejala yang nampak dan menunjukkan adanya penyimpangan dari perkembangan yang normal sesuai umurnya”. Sedangkan menurut Koswara (2013:11) autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan yang khas mencakup persepsi, linguistik, kognitif, komunikasi dari yang ringan sampai yang berat, dan seperti hidup dalam dunianya sendiri, ditandai dengan ketidakmampuan berkomunikasi secara verbal dan non verbal dengan lingkungan eksternalnya.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Sungai Andai 3 Banjarmasin kelas III terdapat anak autis dengan kemampuan berbahasa ekspresif yang rendah namun pada bahasa reseptif cukup baik. Kemampuan bahasa reseptif tersebut seperti memahami perintah sederhana (duduk, berdiri, lari, menulis dan sebagainya) tetapi ketika mood anak tidak baik, anak kurang mampu dalam bahasa reseptif. Sedangkan untuk bahasa ekspresif anak kesulitan dalam menyampaikannya baik secara verbal ataupun non verbal. Hal itu terlihat ketika anak tidak mampu mengontrol emosionalnya dengan tertawa dan menangis tanpa sebab. Selain itu, jika keinginan anak tidak dipenuhi maka ia akan tantrum sampai keinginannya tersebut terpenuhi. Anak juga kurang mampu dalam mengungkapkan ekspresi senang dan sedih ketika mendapatkan sesuatu. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menjadikannya sebagai subjek dalam penelitian ini.

Proses belajar mengajar perlu dilakukan secara interaktif, hal ini untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Selain itu, proses pembelajaran juga harus menyenangkan apalagi untuk anak autis, maka perlu diselingi dengan permainan, salah satunya dengan permainan *snake and leader*. Permainan ini dilakukan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan

menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran karena mereka merasa sedang bermain.

Bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan beberapa aspek yaitu fisik, motorik, kognitif, sosial, bahasa, emosi, kemandirian, ketajaman dalam penginderaan dan lain-lain. Maka dengan menggunakan permainan *snake and leader* ini diharapkan mampu mengembangkan aspek bahasa anak, khususnya bahasa ekspresif. Permainan *snake and leader* atau biasa dikenal dengan permainan ular tangga adalah permainan yang sudah sangat populer dan familiar ditengah masyarakat. Media permainan ular tangga biasa dimainkan oleh kalangan anak sekolah dasar. Menurut Askalin dalam Daryanto (2011) "permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih".

Permainan ini juga sering menjadi media pembelajaran bagi banyak jenjang. Namun, pada penelitian ini permainan *snake and leader* yang digunakan berukuran raksasa atau besar sehingga yang menjadi bidak permainannya adalah anak. Secara umum peraturan yang berlaku dalam permainan ini sama saja dengan permainan *snake and leader* pada umumnya. Setiap anak akan berjalan di dalam kotak yang sudah disediakan hingga mencapai kotak utama dengan melewati kotak dengan gambar ular atau tangga. Saat anak berhenti di kotak tangga, anak akan langsung naik ke kotak berikutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat anak berhenti di kotak ular maka anak akan merosot turun ke kotak sebelumnya. Dalam melangkah, jumlah langkah ditentukan dengan dadu.

Penggunaan media permainan *snake and leader* diharapkan akan menjadi sarana yang menyenangkan sehingga dapat mendongkrak minat anak autis dalam bermain dan sekaligus belajar. Manfaat permainan *snake and leader* meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak autis dan meningkatkan fokus dan konsentrasi, membangun kesabaran, meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak *Autism Spectrum Disorder (ASD)*. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memilih permainan ini sebagai objek penelitian dan menjadikannya sebagai unsur utama dalam judul penelitian.

## 2. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan penelitian subjek tunggal atau SSR (*Single Subject Research*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A dengan anak autis kelas III SD Negeri Sungai Andai 3 Banjarmasin sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sungai Andai 3 Banjarmasin selama beberapa minggu terhadap anak autis dengan subjek tunggal atau SSR (*Single Subject Research*) dengan metode desain A-B-A. Penelitian ini terdiri dari 14 sesi, pada tahap *baseline 2 (A1)* sebanyak 4 sesi, tahap intervensi (B) sebanyak 6 sesi dan *baseline 2 (A2)* sebanyak 4 sesi.

Pada tahap *baseline 1 (A1)* kemampuan berbahasa ekspresif anak dalam bermain permainan *snake and leader* masih tergolong rendah, anak hanya memperoleh 1 skor dengan presentase 50% pada setiap sesi *baseline 1 (A1)* dikarenakan anak masih belum mampu bermain permainan *snake and leader* secara mandiri. Sejalan dengan pendapat oleh menurut Koswara (2013:11) autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan yang khas mencakup persepsi, linguistik, kognitif, komunikasi dari yang ringan sampai yang berat, dan seperti hidup dalam dunianya sendiri, ditandai

dengan ketidakmampuan berkomunikasi secara verbal dan non verbal dengan lingkungan eksternalnya. Menurut Yanti dan Efrina (2018) "*Snake and ladder game* solusi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis". Hasil dari penelitian dilakukan menunjukkan bahwa intervensi menggunakan permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbahasa ekspresif pada anak autis. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis.

Pada tahap intervensi (B), anak diberikan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan permainan *snake and leader* untuk mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresifnya, anak dilatih bermain semampunya terlebih dahulu. Data pada penelitian ini menunjukkan dari sesi ke sesi adanya peningkatan berbahasa ekspresif anak dalam bermain. Pada tahap intervensi (B) terdapat 6 sesi, yang mana pada sesi ke 5 sampai 8 anak memperoleh skor 1 dengan presentase 60% dan pada sesi 9 dan 10 anak mendapatkan skor 2 dengan presentase 70%. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu bermain permainan dengan mengekspresikan emosi dan menjawab pertanyaan walaupun masih dengan lambat. Sesuai dengan pendapat dari Samsudin dan Lutan (2015) mengatakan bahwa anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau yang tidak dapat stimulasi. Dikuatkan kembali Mudjito dalam Isnaini (2014) mengatakan bahwa anak autis di tandai dengan kekurangan yang menetap pada komunikasi sosial, interaksi sosial di beberapa konteks sosial, termasuk didalam kekurangan dalam relasi sosial timbal balik, menggunakan komunikasi non verbal untuk berinteraksi sosialnya.

Selanjutnya pada tahap *baseline 2* (A2) anak mengalami peningkatan yang lebih baik anak mampu mempertahankan kemampuannya pada sesi 11 sampai sesi 13 dalam berbahasa ekspresif sebanyak 3 skor dengan presentase 83% setelah mendapatkan perlakuan atau intervensi, dan pada sesi terakhir dapat mengekspresikan emosi dan menjawab pertanyaan sehingga memperoleh skor 4 dengan presentase 95%, tahap ini anak sudah mampu berbahasa ekspresif dengan mengekspresikan emosi dan menjawab pertanyaan dengan baik, pada sesi dilakukan pengulangan sebanyak 3 kali untuk melihat kestabilan keberhasilan kemampuan anak. Hal ini tidak terlepas dari kegiatan pemberian perlakuan atau intervensi dengan media menarik seperti media permainan *snake and leader*. Menurut Sulthoni dalam Isnaini (2014) anak autis seringkali bingung memahami bahasa yang disampaikan oleh orang lain karena anak autis mengalami kerusakan pada otaknya. Sehingga dalam memproses suatu informasi tidak sesuai dengan orang pada umumnya. Hal tersebutlah yang menyebabkan anak autis tantrum, menyakiti diri sendiri, menangis, marah, acuh tak acuh, dan tertawa tanpa sebab. Karena anak autis mengalami kebingungan memahami apa yang ada disekitarnya dan kesulitan berkomunikasi dengan orang lain. Yanti dan Efrina (2018) 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 overlap data sebesar 0%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif bagi anak autis di SLB tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sungai Andai 3 Banjarmasin diatas, dapat disimpulkan bahwa media permainan *snake and leader* efektif dalam meningkatkan berbahasa ekspresif anak autis yang terukur dalam kegiatan permainan *snake and leader*, terjadi peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak setelah mendapatkan perlakuan atau intervensi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis data yang ada.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada anak autis di Sekolah Dasar Negeri Sungai Andai 3 Banjarmasin, anak mendapatkan nilai rata-rata pada baseline 1 (A1) yaitu 50 % dan perolehan nilai pada intervensi (B) anak mengalami peningkatan yaitu dari 60 % - 70% . Dapat dilihat dari hasil perolehan nilai rata-rata baseline 2 (A2) yang meningkat dari perolehan baseline 1 (A1) dan intervensi (B) yaitu 83% - 95 % . Hasil hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media *snake and leader* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis yang terukur dalam kegiatan bermain peran ekspresi.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Indrastuti, Oktariana. 2013. *Mengenal Autisme Dan Penanganannya*. Yogyakarta: Familia.
- Isnaini, W. 2014. Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(3), 231–237.
- Karyana, Asep dan Sri Widati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunadaksa*. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Koswara, Deded. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autis*. Jakarta Utara. Luxima Metro Media.
- Samsudin dan Lutan, Rusi. 2015. Proses Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak SBM Global Insani Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2):95-120.
- Yanti, Weni Nofrida dan Efrina Elsa. 2018. *Snack and Ledder Game: Solusi untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autis*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(1): 94-110.