

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN IDENTIFIKASI WARNA PRIMER PADA ANAK AUTIS DI TK
KHUSUS HARAPAN MULIA KOTA JAMBI**

***EFFECTIVITY OF PLAYDOUGH GAME TO UPGRADE THE ABILITY OF
PRIMARY COLOR IDENTIFICATION IN AUTISTIC CHILDREN IN INCLUSION
KINDERGARTEN HARAPAN MULIA JAMBI CITY***

¹Rizqiyah Nadirah, ³Siti Raudhoh

¹Departement of Psychology, Jambi University/rizqianadira98@gmail.com

²Departement of Psychology, Jambi University/siti.raudoh@gmail.com

ABSTRACT

Introduction *One of the tasks of children development that a kindergarten child must undergo is to learn to recognize the physical environment based on color, shape, and size. The inconsistency of autistic children in mentioning primary colors such as red, blue, and yellow is certainly very influential to identify objects around them.*

Method *This study used a quantitative research method with a quasi-experimental research approach. Sampling used purposive sampling technique. The number of research subjects were 3 subjects. This study used the checklist observation form. Hypothesis testing used descriptive techniques and Paired Sample T-test.*

Results *This study showed an increasing mean value after playing playdough, pretest was 356.67 and at the posttest was 430.33. Based on the results of T-test it was known that the p value obtained is 0.008 < 0.05, so it can be concluded that there was significant increasing primary color identification skills in autistic children at Inclusion Kindergarten Harapan Mulia Jambi City after being given treatment.*

Conclusions and Recommendations *Playdough games can significantly improve primary color identification skills in autistic children. Autistic children have shown interest when they are given playdough games, and that has made them more focused when given instructions.*

Keywords: playdough, color identification, autistic children

ABSTRAK

Pendahuluan Salah satu tugas perkembangan masa kanak-kanak yang harus dijalani anak taman kanak-kanak ialah belajar mengenal lingkungan fisik berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Ketidakkonsistenan anak autisme dalam menyebutkan warna-warna primer seperti merah, biru, dan kuning tentunya sangat berpengaruh untuk mengidentifikasi benda-benda di sekitarnya.

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian Kuasi-Eksperimen. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah subjek penelitian sebanyak 3 subjek. Penelitian ini menggunakan form observasi *checklist*. Uji hipotesis menggunakan teknik deskriptif dan *Paired Sample T-test*.

Hasil Penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 356.67 dan pada posttest sebesar 430.33. Berdasarkan hasil *T-test* diketahui *p value* yang didapat sebesar 0.008 < 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan identifikasi warna pada anak autisme di TK Khusus Harapan Mulia setelah diberikan perlakuan.

Kesimpulan Dan Saran Permainan *playdough* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autisme. Anak autisme menunjukkan ketertarikan ketika mereka diberikan permainan *playdough*, dan hal itu membuat mereka lebih fokus pada saat diberikan intruksi.

Kata Kunci : *playdough*, identifikasi warna, anak autisme.

Pendahuluan

Manusia memiliki tahapan perkembangan dalam hidupnya, salah satunya adalah tahapan perkembangan anak-anak. Orang tua juga perlu mengetahui bahwa tidak semua anak mengalami perkembangan secara normal. Ada juga anak-anak yang terlahir mengalami gangguan dan hambatan selama masa perkembangannya. Anak dengan kategori tersebut sering disebut dengan anak berkebutuhan khusus (ABK) atau anak luar biasa. Mangunsong (2009) mengartikan bahwa anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang secara signifikan berbeda dari rata-rata anak normal. Anak yang dikategorikan sebagai anak berkebutuhan khusus, seperti anak yang mengalami gangguan dan hambatan dalam hal karakteristik mental, kemampuan sensorik, kemampuan fisik dan neoromuskular, perilaku sosial dan emosional, kemampuan untuk berkomunikasi, ataupun gabungan dua atau lebih dari yang telah peneliti sebutkan sebelumnya.

Autisme merupakan suatu gangguan perkembangan yang kompleks, dan berkaitan dengan permasalahan dalam interaksi sosial, bahasa, dan kemampuan emosional, kognitif, motorik, dan sensorik (Greenspan, 2006). Anak yang autis memiliki permasalahan utama dengan penyimpangan interaksi sosial antar sesama, keterlambatan dalam hal komunikasi, serta adanya keterbatasan dan penyimpangan dalam aktivitas dan minat. Perilaku yang menyimpang tersebut seperti sering tidak dapat diatur dan bertindak semaunya sendiri, adanya perilaku yang tidak terarah seperti berlari-lari, mondar-mandir, melompat-lompat, dan berteriak. Serta adanya kecenderungan untuk menyakiti diri sendiri, agresif, mengamuk (tantrum), kesulitan untuk berkonsentrasi, dan adanya pengulangan-pengulangan perilaku. (Suteja, 2014).

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, pada saat anak berusia 5 sampai 6 tahun secara kognitif anak memiliki pencapaian perkembangan tersendiri. Salah satunya ialah kemampuan berpikir logis seperti mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). Hal ini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap anak untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak.

Hal tersebut menandakan bahwa mengenal dan mengidentifikasi warna merupakan

kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap anak, agar dapat mengenal dan membedakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Lebih lanjut, (Hildebrand Moeslichatoen, 2004) berpendapat bahwa dalam mengembangkan kognitif anak bisa menggunakan metode yang merangsang agar anak mampu berpikir, menalar, dapat menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Salah satu caranya adalah dengan mengarahkan anak untuk memahami lingkungan di sekitarnya, dan juga memperkenalkan anak pada bentuk dan warna yang dapat mengembangkan kecerdasan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, A. Franklin, Sowden, Burley, Notman, E. Alder (2008) meneliti mengenai "*Color Perception in Children with Autism*" atau persepsi warna pada anak dengan autisme. Penelitian tersebut meneliti persepsi warna anak-anak dengan autisme dalam dua percobaan eksperimen, di mana anak-anak dengan autisme berfungsi tinggi dibandingkan dengan kelompok anak-anak yang perkembangannya sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif non-verbal. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun adanya perbedaan dalam akurasi persepsi warna dimana anak autis memiliki kemampuan yang lebih rendah dibandingkan dengan anak normal. Persepsi kategori warna tampaknya masih utuh pada anak autis. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa anak autis biasanya mendapatkan nilai yang lebih baik di berbagai item yang berkaitan visual-spasial pada tes intelegensi.

Keterbatasan dan hambatan pada anak autis menyebabkan kebutuhan fasilitas dan media penunjang untuk pembelajaran. Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan salah satu fasilitas penunjang dalam memenuhi hak-hak setiap anak berkebutuhan khusus termasuk anak autis untuk menerima pendidikan yang layak, dan membantunya dalam mendapatkan keterampilan-keterampilan yang di butuhkan oleh anak tersebut. Salah satu penyedia layanan pendidikan khusus di Kota Jambi adalah SLB Harapan Mulia.

Sekolah Luar Biasa Harapan Mulia juga memberikan layanan inklusi di beberapa lembaga pendidikan dan memfasilitasi Pendidikan Usia Dini Khusus ABK (Anak Berkebutuhan Khusus). TK Khusus Harapan Mulia memberikan layanan belajar berteman dan berkelompok (bersosialisasi) dengan pola Kelompok Bermain (KB) atau Taman Kanak-Kanak (TK) pada peserta didiknya. TK Khusus Harapan Mulia juga menyediakan layanan sesi terapi dengan menggunakan penerapan metode

Efektivitas Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Warna Primer Pada Anak Autis Di Tk Khusus Harapan Mulia Kota Jambi

ABA (*Applied Behavior Analysis*) sebagai tambahan dan pelengkap layanan. Tim terapis sebelumnya telah melakukan observasi, *training* dan diberi pembekalan tentang metode pengajaran (metode ABA) dan penanganan anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan observasi, selama satu bulan mulai terlihat peningkatan pada kemampuan-kemampuan yang hendak dikembangkan pada anak-anak di sana. Meskipun begitu, ada beberapa anak autis yang tidak konsisten dalam melabel atau mengidentifikasi warna pada saat pemberian materi terapi ABA pada anak tersebut. Selama beberapa bulan diberikan materi mengenal warna dasar (merah, biru, kuning), anak masih tidak konsisten dalam mengidentifikasi warna tersebut. Meski pada saat sesi terapi ABA diberikan perlakuan agar anak mengingat warna-warna dasar, namun ada anak yang masih menunjukkan ketidakkonsistenan dalam menyebutkan warna. Pada saat pemberian materi terapi ABA, materi utama yang dijadikan target utama pada anak tersebut ialah materi identifikasi. Anak tersebut sudah mulai dapat mengenali dirinya sendiri, dan kesadaran akan lingkungannya pun sudah mulai terlihat. Hal ini disampaikan langsung oleh Ibu FN pada tanggal 23 Februari 2019, selaku guru penanggung jawab dari anak tersebut.

“...di target O sekarang memang identifikasi, jadi kalau seperti buku, pensil itu sudah bagus tapi belum konsisten. Seperti diberikan materi itu, yang pertama itu materi identifikasi mengenal benda-benda sekitar yang sering ia jumpai setiap harinya... Masalah warna itu masih belum konsisten.”

Salah satu faktor yang menghambat anak dalam pembelajaran warna adalah sulitnya untuk fokus selama terapi ABA dilaksanakan. Seringkali anak tersebut mengantuk pada saat sesi terapi dan dia tidak fokus saat diberikan intruksi sehingga cenderung salah dalam merespon intruksi. Inkonsistensi dalam mengidentifikasi warna-warna dasar seperti merah, biru, dan kuning tersebut tentunya berpengaruh dalam pemberian materi terapi lain yang juga berkaitan dengan warna.

Peneliti melakukan observasi selama mata kuliah Praktek Kerja Lapangan (PKL) pada tahun 2018 di SLB Harapan Mulia. sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti memberikan tiga permainan alternatif sebelumnya selama observasi kepada salah satu anak autis di TK Khusus Harapan Mulia. Tiga permainan tersebut ialah permainan plastisin, permainan mencelup-

kan kertas krep ke dalam air, dan permainan melangkah pada kertas pola yang berwarna. Hal ini dimaksudkan untuk melihat respon dan gambaran permainan yang sesuai dengan anak autis. Berdasarkan uji coba ketiga permainan tersebut, permainan menggunakan plastisin yang paling membuat anak merespon intruksi menunjuk warna dengan baik. Pada saat dicobakan permainan lainnya anak cenderung menolak dan kurang efektif untuk dilakukan.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan kembali permainan sejenis plastisin yaitu *playdough* yang memiliki tekstur yang lebih mudah dibentuk dan dapat dibuat sendiri sehingga lebih terjaga keamanan permainannya. *Playdough* merupakan adonan yang mudah dibentuk sesuai dengan imajinasi anak yang mampu memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak dan menstimulus berbagai aspek perkembangan. Pembuatan dan pengembangan modul permainan *playdough* ditujukan untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia Kota Jambi.

Metode

Jenis penelitian ini eksperimental-kuasi dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Penelitian yang dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat yang telah dimiliki subjek pada awal penelitian, dan setelah itu diberikan manipulasi pengukuran kembali dengan alat ukur yang sama (Seniati, dkk 2017). Penelitian ini menguji seberapa besar signifikansi penggunaan permainan *playdough* untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia Kota Jambi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak yang mengalami autisme yang mengikuti sesi terapi *Applied Behavior Analysis* (ABA) di TK Khusus Harapan Mulia, dan belum konsisten dalam mengidentifikasi warna primer. Terdapat 3 subjek yang memenuhi kriteria inklusi pada penelitian ini.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi sebagai instrumen penelitian. Sebagai metode ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pencatatan sistematis dan pengamatan atas fenomena-fenomena yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi bersifat

kuantitatif, karena mencatat sejumlah peristiwa tentang tipe-tipe tingkah laku tertentu secara sistematis (Hadi, 2015). Penggunaan *form* observasi sebagai instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak autis dalam mengidentifikasi warna primer.

Penggunaan form observasi yang disesuaikan kembali dengan cara mengadaptasi penilaian observasi dalam terapi *Applied Behavior Analysis* (ABA). Penilaian tersebut dilihat dari respon anak ketika mengikuti intruksi yang diberikan selama penelitian dan observasi berlangsung. Keterangan penilaian yang diberikan di form *checklist* pada saat pelaksanaan program adalah sebagai berikut:

- + : Dapat mengikuti intruksi memegang warna tertentu dengan benar
- A : Merespon intruksi mendekati benar secara mandiri, namun belum benar sepenuhnya
- P+ : Di-*prompt* sebagian atau dibantu dengan cara diarahkan sebagian
- P : Di-*prompt* sepenuhnya atau dibantu sepenuhnya
- X : Salah dalam menanggapi intruksi yang diberikan
- N/O : Tidak merespon intruksi

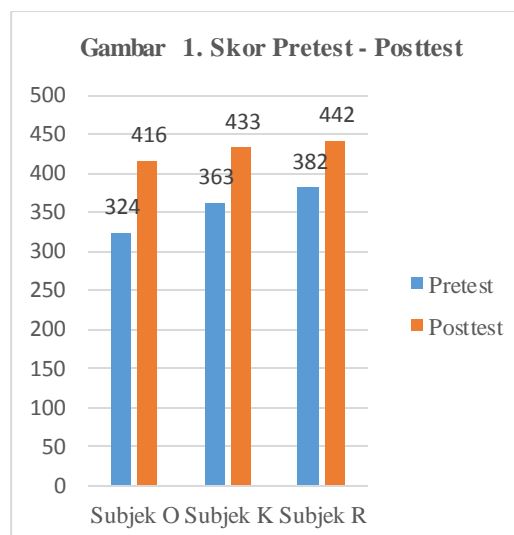
Tabel 1. Klasifikasi Skor Item

Pilihan Penilaian	Skor Item
+	4
A	3
P+	2
P	1
X	0
N/O	0

Tabel .1 menjelaskan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sample t-test* untuk melihat pengaruh dari permainan *playdough* terhadap kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis. Uji asumsi dilakukan terlebih dahulu sebelum uji analisis data dilakukan, yaitu dengan menguji normalitas dan homogenitas terhadap variabel penelitian. Penelitian ini berlangsung kurang lebih selama dua bulan yaitu pada bulan April hingga Mei tahun 2019 dari persiapan penelitian, pengambilan data, hingga pengolahan data. Setiap sesinya dilakukan sekitar 20 menit perhari yang dilakukan pada hari Senin- Jum'at.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum memulai penelitian, dilakukan uji validitas modul dan alat ukur penelitian oleh *professional judgement*. Kemudian Aiken's V digunakan untuk menghitung koefisien *content-validity* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli terhadap suatu aitem dari segi mana aitem tersebut mewakili konstruk yang diukur. Validasi modul dapat dianalogikan sebagai sejauhmana isi sub bagian modul intervensi sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai oleh intervensi tersebut (Azwar, 2018). Setelah hasil penilaian ditabulasikan, kemudian didapatkan hasil skor V yang bergerak dari 0,75 – 0,85. Secara keseluruhan, modul permainan *playdough* ini memiliki isi yang baik karena memiliki rentang skor di atas 0,50.



Gambar 1. menjelaskan, berdasarkan grafik di atas, secara keseluruhan subjek mengalami peningkatan jumlah skor dari sebelum dan sesudah diberikannya permainan *playdough*. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah skor total *pre test-post test*.

Terlihat subjek O memiliki skor *pre test* sebesar 324. Setelah mengikuti kegiatan permainan *playdough*, subjek mengalami peningkatan skor *post test* sebesar 416. Hal ini terlihat adanya peningkatan skor sesudah dilaksanakannya penelitian sebesar 28,40%. Sebelum pelaksanaan intervensi, subjek K memiliki skor *pre test* sebesar 364. Setelah mengikuti kegiatan permainan *playdough*, subjek memiliki skor posttest sebesar 433. Hal ini terlihat adanya peningkatan skor sesudah dilaksanakannya penelitian sebesar 19,28%.

Efektivitas Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Warna Primer Pada Anak Autis Di Tk Khusus Harapan Mulia Kota Jambi

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	p	Status
Pre - Post	0,527	Normal

Tabel 2. menjelaskan pada subjek R memiliki skor *pre test* sebesar 382. Setelah mengikuti kegiatan permainan *playdough*, subjek memiliki skor *post test* sebesar 442. Peningkatan jumlah skor subjek R sesudah dilaksanakannya penelitian sebesar 15,70%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa skor *post test* kemampuan identifikasi warna primer ketiga subjek mengalami peningkatan setelah diberikan permainan *playdough*.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Alat Ukur Data Pretest-Posttest

<i>Descriptive Statistics</i>	Pre	Post
Mean	356.7	430.3
Median	364.0	433.0
Mode	324.0	416.0
Std. Deviation	29.69	13.20
Minimum	324.0	416.0
Maximum	382.0	442.0
Sum	1070	1291

Dapat dilihat pada tabel di atas terdapat perbedaan uji deskriptif pada *pre test* dan *post test*, dimana skor *mean* pada *pre test* sebesar 356,67 dan pada *post test* sebesar 430,33. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya kenaikan sebesar 20,65% dari sebelum diberikan permainan *playdough* (*pre test*) hingga setelah diberikan permainan *playdough* (*post test*). Median pada hasil *pretest* sebesar 364 dan pada hasil *post test* sebesar 433. Modus pada hasil *pre test* sebesar 324 dan *post test* sebesar 416.

Nilai maksimum pada saat *pre test* sebesar 382 dan pada saat *post test* sebesar 416, dimana terdapat peningkatan nilai maksimum saat sebelum dan sesudah diberikan permainan *playdough*. Nilai minimum *pretest* sebesar 324 dan *post test* sebesar 416, dengan *range pretest* sebesar 58 dan *range post test* sebesar 26. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan data secara deskriptif dari hasil *pre test* ke hasil *post test* sehingga adanya peningkatan kemampuan anak autis dalam mengidentifikasi warna primer setelah melakukan permainan *playdough*.

Cara untuk mengetahui apakah data sudah terdistribusi normal dapat dilakukan dengan *one-sample Shapiro-Wilk test*. Data dinyatakan normal apabila nilai taraf signifikansi (p) hasil *one-sample Shapiro-Wilk test* lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa distribusi data dalam *pre test* dan *post test* kemampuan identifikasi warna primer memiliki persebaran data normal. Hasil menunjukkan bahwa nilai koefisien *Shapiro-Wilk* sebesar 0,527 dengan $p > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data dalam penelitian ini memiliki persebaran data yang normal, sehingga uji parametrik seperti *paired sample t-test* dapat dilakukan.

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian yang sama. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Nilai Levene	p	Status
0.088	$p > 0,05$	Normal

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa distribusi data dalam penelitian adalah homogen. Hasil menunjukkan bahwa nilai koefisien *one way anova* nilai Levene sebesar 0,088 dengan $p > 0,05$. Berdasarkan nilai koefisien tersebut maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki persebaran data yang homogen.

Penelitian ini menggunakan hipotesis parametrik, yaitu menggunakan *t-test* untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Peneliti ingin melihat pengaruh permainan *playdough* untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia Kota Jambi, dengan membandingkan skor *pre test* dan *post test* setelah diberikan perlakuan. Pengambilan keputusan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_0) ditolak dengan melihat signifikan sebesar 0,05.

Hipotesis nihil dinyatakan sebagai: tidak ada peningkatan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia sebelum dan sesudah diberikan permainan *playdough*. Pengambilan keputusan Hipotesis

Alternatif (Ha) diterima dan Hipotesis Null (H0) ditolak dengan melihat signifikan sebesar 0,05.

Tabel 5. Paired Samples T-Test

	p	Cohen's d
Pre - Post	0.008	-4.464

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui p value yang dihasilkan sebesar 0,008. Apabila nilai p value tersebut $t < 0,05$ maka hipotesis alternatif yang diajukan diterima. Hasil menunjukkan bahwa p value $0,008 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan secara statistik pada hasil pretest dan posttest permainan *playdough* ini. Sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima, yaitu adanya peningkatan pada kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia sebelum dan sesudah diberikan permainan *playdough* diberikan.

Effect size digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis. *Effect size* dapat dilihat dari nilai Cohen's d pada tabel 5, yaitu sebesar -4,464. Berdasarkan hasil Cohen's d tersebut diketahui bahwa permainan *playdough* memiliki pengaruh yang kuat (*strong effect*), karena memiliki nilai $> -1,00$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *playdough* memiliki pengaruh yang kuat untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia Kota Jambi.

Pada saat ketiga subjek diberikan *playdough*, tidak ada terjadi penolakan saat menyentuh dan dapat meniru untuk meremas *playdough* tersebut. Pola bermain anak autis tidak seperti anak-anak pada umumnya. anak autis senang pada benda-benda yang berputar, seperti kipas angin, roda sepeda, gasing. Kemudian dalam bermain tidak kreatif dan tidak imajinatif, dan juga dapat sangat lekat dengan benda-benda tertentu yang dipegang terus dan dibawa kemana-mana (Eva, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru terapis sekaligus fasilitator dalam penelitian ini, fasilitator RA mengatakan bahwa respon anak sudah bagus pada saat diberikan *playdough*, hanya saja respon secara spesifik berbeda-beda pada saat memainkan permainan *playdough*. Subjek K memiliki kecenderungan kurang suka bermain dengan permainan, dan pilih-pilih. Pada saat awal diberikan *playdough*,

subjek K belum menunjukkan ketertarikan tetapi masih mau terlibat ketika diminta untuk bermain, dan juga lebih banyak menggunakan konsep meniru pada saat fasilitator memberikan instruksi untuk bermain. Setelah distimulus dengan konsep tiru, akhirnya subjek K dapat memainkan secara mandiri, tidak hanya meremas adonan saja tetapi juga bisa membentuk adonan menjadi bentuk bola, memanjang dan lainnya. Pada saat minggu ke-2 sampai akhir penelitian, subjek K langsung memainkan *playdough* pada saat diberikan fasilitator tanpa harus diarahkan untuk bermain.

Subjek O menunjukkan ketertarikan sejak awal melihat *playdough*, dan langsung spontan mengambil serta meremas adonan tersebut. Pada saat hari pertama permainan *playdough*, subjek O mengikuti instruksi pegang sambil tertawa karena senang telah memegang adonan di atas meja. Subjek O tergolong pasif dan jarang sekali mengeluarkan suara, dan pada saat diinstruksikan memegang warna merah spontan dia meniru dan mengucapkan kata "merah" sambil memegang *playdough* sesuai dengan instruksi. Pada awalnya subjek O hanya bisa memainkan *playdough* dengan cara meremas dan menyobek *playdough* jadi serpihan adonan kecil. Setelah beberapa hari subjek O mampu membuat bentuk bola, memipihkan adonan menjadi lempengan dan lainnya. Pada saat penelitian, subjek O selalu secara spontan bersiap-siap dan mengetahui dirinya akan bermain *playdough* saat melihat peneliti dan observer mulai berdiri didepan rung kelasnya. Bahkan di hari terakhir, subjek O secara spontan mengambil tas yang biasanya berisi satu set *playdough* dan mengikuti observer mencari ruang kelas yang kosong.

Pada awalnya subjek R kurang menunjukkan ketertarikan dan hanya mengambil dengan cepat *playdough* yang diberikan. Setelah merasakan tekstur *playdough* secara langsung, subjek mulai meremas dan melihat langsung ke arah *playdough* yang ada di tangannya. Pada saat waktu bermain habis dan masuk ke instruksi memegang *playdough*, anak terkesan menunjukkan mimik masih ingin meremas *playdough* dan sesekali ketika fasilitator lengah ia spontan langsung mengambil dan meremas adonan. Terlihat juga ekspresi tersenyum pada saat subjek R mendapatkan kesempatan untuk meremas *playdough*.

Subjek R seringkali merebut *playdough* saat pemberian perlakuan diberikan oleh fasilitator. Sehingga fasilitator pun memberikan kesempatan subjek R untuk memainkan *playdough* ketika ia dapat mengikuti intruksi

Efektivitas Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Warna Primer Pada Anak Autis Di Tk Khusus Harapan Mulia Kota Jambi

pegang warna dengan benar. Subjek R akan tersenyum sambil terus meremas *playdough*, dan akan mencari-cari saat *playdough* diambil atau disimpan kembali. Berdasarkan dari keseluruhan respon anak pada permainan *playdough*, hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *playdough* merupakan permainan yang menarik bagi keseluruhan subjek dan menstimulus anak autis mengikuti instruksi lebih baik pada saat siklus *Discrete Trial Training* diberikan.

Menurut fasilitator RA, efektivitas permainan *playdough* untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna tergantung dari masing-masing anak. Subjek K menjadi lebih paham saat mengidentifikasi dengan media *playdough*. Pada subjek O lebih cenderung memainkan *playdough*, namun respon subjek O bagus saat mengidentifikasi walaupun ada kecenderungan mengambil *playdough* tiba-tiba pada saat fasilitator lengah. Subjek R juga menjadi lebih konsisten untuk mengidentifikasi warna pada saat menggunakan media *playdough*. Fasilitator RA mengatakan bahwa permainan *playdough* ini berpengaruh baik karena anak lebih banyak mengenal bentuk. Mediana yang lebih menarik karena anak autis cenderung suka dengan benda-benda baru, sehingga tidak monoton menggunakan peraga kartu warna saja untuk pembelajaran warna primer.

Fasilitator RA menjelaskan adanya peningkatan kemampuan identifikasi warna primer pada saat anak menggunakan media permainan *playdough*. Hal ini terlihat selama pemberian perlakuan harian berlangsung. Menurut fasilitator RA mengenai sisi negatif permainan *playdough* ini yaitu beberapa anak autis melihat adonan *playdough* seperti makanan karena bau dan warnanya. Hal tersebut tentu membuat fasilitator atau guru harus mengawasi dan sigap pada saat ada anak yang memasukkan adonan *playdough* ke dalam mulut. Instruksi yang banyak dan panjang pada saat perlakuan terkadang membuat anak sedikit bosan untuk mengikuti instruksi memegang *playdough*. Penyesuaian dan banyaknya instruksi yang diberikan pada saat perlakuan hendaknya dapat disesuaikan kembali agar menjadi lebih efektif. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini tidak murni dilakukan dengan mengikuti metode *applied behavior analysis* (ABA) secara keseluruhan. Pemberian perlakuan pada penelitian ini mengadaptasi salah satu metode yang ada pada terapi ABA, yaitu menggunakan siklus *discrete trial training* yang dimulai

dengan intruksi dan diakhiri dengan imbalan. Penelitian ini dilakukan dengan cara menggabungkan empat langkah sekaligus dalam mengajarkan konsep warna pada terapi ABA. Empat langkah tersebut langsung disatukan dalam satu rangkaian kegiatan perlakuan.

Handojo (2003) menjelaskan cara mengajarkan dalam empat langkah, yaitu pertama letakkan peraga warna di titik tengah meja dan instruksikan “pegang, (merah/biru/kuning)”. Kedua, dengan cara mengacak penempatan peraga warna ke segala arah dengan cara mengangkat alat peraga dan berikan instruksi yang sama. Ketiga, disertakan dengan peraga warna pembanding dengan warna berbeda dan letakkan di tengah meja. Keempat, acak kedua peraga warna tanpa aturan sampai anak mampu merespon secara benar tiga kali berturut-turut tanpa prompt.

Pada saat melakukan *professional judgement*, salah satu terapis ABA yang merupakan kepala sekolah TK Khusus Harapan Mulia menjelaskan bahwa pemberian perlakuan dengan metode ABA diberikan secara bertahap. Anak harus menuntaskan terlebih dahulu satu langkah barulah ke langkah selanjutnya saat anak dinyatakan telah berhasil di pembelajaran pada langkah sebelumnya. Begitu pula dengan pemberian materi warna, anak harus konsisten dalam mengidentifikasi warna merah terlebih dahulu, kemudian barulah boleh diberikan materi warna biru. Begitu juga halnya ketika anak telah konsisten untuk warna merah dan biru, barulah diberikan warna kuning. Sehingga untuk waktu pelaksanaannya tergantung dari bagaimana perkembangan anak ketika mengikuti terapi ABA.

Pada penelitian ini, perlakuan diberikan dengan cara menggabungkan empat langkah pembelajaran sekaligus menjadi satu rangkaian kegiatan pada satu hari. Pemberian warna ke warna lainnya juga terlalu cepat jika dibandingkan dengan cara pemberian materi pada terapi ABA yang memakan waktu lebih lama dan bertahap. Penyebab ketidakefektifan permainan *playdough* yang ketiga adalah waktu penelitian yang singkat dan terbatas, yaitu penelitian hanya diberikan selama 10 hari untuk tiap anak. Pada hari pertama sampai hari ketiga, anak diberikan permainan *playdough* untuk melatih kemampuan identifikasi warna merah. Hari keempat sampai hari keenam, anak diberikan permainan *playdough* untuk melatih kemampuan identifikasi warna biru. Pada hari ketujuh sampai hari kesembilan, anak diberikan

permainan *playdough* untuk melatih kemampuan identifikasi warna kuning. Kemudian di hari kesepuluh anak untuk keseluruhan warna secara bergiliran.

Hal tersebut dilakukan karena adanya keterbatasan waktu penelitian yang singkat, pemberian perlakuan tidak dapat dilakukan secara terus menerus setiap harinya dari hari Senin-Jum'at. Adanya kendala pada kehadiran anak ke sekolah, seperti kondisi kesehatan anak, adanya hari libur pada awal bulan Ramadhan, dan juga beberapa kegiatan sekolah sehingga penelitian tidak bisa dilaksanakan sesuai waktu yang direncanakan. Perbedaan waktu tiap subjek dalam mengikuti kegiatan belajar di TK khusus Harapan Mulia pun merupakan salah satu kendala dalam penelitian ini. Subjek O mengikuti sesi terapi pagi pada jam 07.30-10.30 WIB, kemudian dilanjutkan dengan TK klasikal siang pada jam 09.00-12.00 WIB. Subjek K mengikuti TK klasikal siang pada jam 09.00-12.00 WIB, dan dilanjutkan dengan sesi terapi siang pada jam 11.00-14.00 WIB. Khusus untuk subjek R hanya mengikuti sesi terapi siang pada jam 11.00-14.00 WIB, tanpa mengikuti kegiatan TK sebelumnya.

Pada penelitian ini fasilitator yang memberikan perlakuan bukanlah orang yang sama untuk tiap subjek dalam penelitian ini. Hal ini berkaitan dengan kebijakan sekolah karena menimbang adanya perbedaan jadwal terapi dan kegiatan antar subjek selama di sekolah. Tiap anak memiliki 2 terapis yang secara bergantian memberikan materi setiap harinya selama sesi terapi berlangsung. Fasilitator dalam penelitian ini adalah terapis ABA yang telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan sebelumnya. Perlakuan pada awalnya hendak diberikan pada jam terapi ABA, namun karena subjek O memiliki jadwal terapi pada pagi hari sehingga menyebabkan pergantian fasilitator sering terjadi karena dilakukan diluar jam terapinya.

Hal ini juga didasari oleh perlakuan pada semua subjek seharusnya dilakukan pada siang hari, agar terkontrol untuk waktu pemberian perlakuan ke semua subjek. Seluruh fasilitator telah memiliki pengalaman dan kemampuan dalam memberikan perlakuan yang menggunakan siklus *discrete trial training* pada terapi ABA, sehingga kemungkinan perbedaan cara pemberian instruksi menjadi lebih kecil. Namun karena adanya persamaan kompetensi pada semua fasilitator sehingga penyampaian instruksi pun seragam, dan hasilnya pun tetap menunjukkan adanya peningkatan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia.

Pada penelitian sebelumnya, media *playdough* lebih banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustina (2017), penggunaan media *playdough* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan motorik halus anak autis di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta. Sumardi, Rahman & Gustini (2017) menjelaskan lebih lanjut bahwa penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran memungkinkan anak-anak menggunakan imajinasi mereka, melatih motorik halus sebagai dasar untuk kemampuan menulis, mendukung keterampilan sosial, menstimulus perkembangan bahasa, ilmu pengetahuan, dan keterampilan matematika pada saat yang sama. Penggunaan *playdough* menawarkan anak-anak kesempatan belajar yang berharga, mendukung pengembangan dan pembelajaran pada berbagai aspek perkembangan. *Playdough* juga memberikan pengalaman menyenangkan dan memuaskan untuk anak-anak, mendukung pertumbuhan dan pembelajaran di berbagai aspek. Hal tersebut dapat terlihat dari respon anak yang mau dan menyukai ketika diminta untuk bermain *playdough* pada saat pemberian perlakuan penelitian ini.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK khusus Harapan Mulia Kota Jambi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis setelah melakukan permainan *playdough*, dimana *mean* pada pretest sebesar 356,67 dan pada posttest sebesar 430,33.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik terhadap kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Harapan Mulia Kota Jambi sebelum dengan sesudah diberikan permainan *playdough*. Hal ini dibuktikan dari *p value* sebesar 0,008 yang lebih kecil dari pada 0,05.
3. Berdasarkan hasil Cohen's *d*, permainan *playdough* memiliki pengaruh yang kuat untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK Khusus Harapan Mulia Kota Jambi.

Efektivitas Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Warna Primer Pada Anak Autis Di Tk Khusus Harapan Mulia Kota Jambi

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media permainan *playdough* dapat digunakan dan dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengenal warna primer pada anak autis, dan juga dapat melatih kemampuan motorik halus anak. Kita dapat menjadi alternatif alat peraga untuk pemberian materi identifikasi warna pada saat terapi ABA diberikan. Permainan *playdough* ini dapat menjadi alternatif permainan yang menarik untuk anak autis. Namun dukungan serta pengawasan orangtua diperlukan agar anak dapat bermain dengan optimal. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak jumlah subjek penelitian agar data yang akan didapat lebih berpengaruh secara signifikan. Serta peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih memerhatikan penggunaan dan memahami lebih lanjut mengenai metode terapi *Applied Behaviour Analysis* (ABA) sebelum melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Agustina, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dengan Menggunakan Media Playdough Pada Anak Autis. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(7), 733–741.
- Azwar, Saifuddin. (2017). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Eva, N. (2015). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Malang: Fakultas Pendidikan Psikologi (FPPsi) Universitas Negeri Malang (UM).
- Franklin, A., Sowden, P., Burley, R., Notman, L., & Alder, E. (2008). Color Perception in Children with Autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 44, 1–41.
- Greenspan, S. I., Wieder, S., & Simons, R. (2006). *The Child with Special Needs*. Jakarta: Yayasan Ayo Main!
- Handojo. (2003). *Autisma Petunjuk Praktis & Pedoman Materi untuk Mengajar Anak Normal, Autis & Prilaku Lain*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Mangungsong, Frieda. (2009). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid Kesatu*. Depok: LPSP3 UI.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sumardi, Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui

Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190–202

Suteja, J. (2014). Bentuk dan Metode Terapi terhadap Anak Autisme Akibat Bentuk Perilaku Sosial. *Jurnal Edueksos*, III (1), 119–133.