

**PENGARUH EDUKASI TENTANG ALAT PERMAINAN
EDUKATIF (PUZZLE) PADA ORANG TUA TERHADAP
KEMAMPUAN ORANG TUA DALAM MELAKUKAN ALAT
PERMAINAN EDUKATIF (PUZZLE) PADA ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS (AUTISME) USIA PRASEKOLAH
DI PUSKESMAS KENDALSARI MALANG**

Alifia Dian Sukmaningtyas¹⁾, Ni Luh Putu Eka Sudiwati²⁾, Yanti Rosdiana³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

²⁾ Dosen Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

³⁾ Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

E-mail : alifiatyasdian@gmail.com

ABSTRAK

Masalah yang terjadi pada anak berkebutuhan khusus autisme adalah gangguan perkembangan motorik. Gangguan perkembangan motorik tersebut dapat diatasi dengan terapi bermain menggunakan alat permainan edukatif *puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh pemberian edukasi tentang APE (*Puzzle*) pada orang tua terhadap kemampuan orang tua dalam melakukan APE (*Puzzle*) pada anak berkebutuhan khusus autisme usia prasekolah di wilayah puskesmas Kendalsari Malang. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan *one group pretest – posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dengan anak berkebutuhan khusus autisme di wilayah Puskesmas Kendalsari Malang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Besar sampel sebanyak 12 orang dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan 6 kali kunjungan observasi dan Analisa data yang digunakan adalah *wilcoxon*. Hasil pre test dan post test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$) yang artinya data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum diberikan edukasi dan pada saat post test menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna. Artinya ada pengaruh edukasi tentang alat permainan edukatif (*puzzle*) pada orang tua terhadap kemampuan orang tua dalam melakukan permainan menggunakan alat permainan edukatif (*puzzle*) pada anak berkebutuhan khusus autisme di wilayah Puskesmas Kendalsari Malang. Direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya agar dapat memperluas populasi penelitian agar jumlah sampel penelitian lebih

banyak. Peneliti selanjutnya juga dapat memasukkan pertanyaan – pertanyaan yang dapat menggali faktor lain yang mempengaruhi kemampuan orang tua dalam melakukan kegiatan bermain dengan APE *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia prasekolah.

Kata Kunci: Autis, Alat Permainan Edukatif *Puzzle*, Edukasi

EFFECT OF EDUCATION ABOUT EDUCATIONAL GAMES TOOLS (PUZZLE) ON PARENTS TOWARDS PARENTS ABILITY IN PERFORMING EDUCATIONAL GAMES TOOL (PUZZLE) ON SPECIAL NEEDS CHILDREN (AUTISM) OF PRESCHOOL AGE AT PRIMARY HEALTH CENTER KENDALSARI MALANG

ABSTRACT

Problems that occur in children with special needs is motor development disorder. This motor development disorder can overcome with play therapy using educational games puzzle tool. The purpose of this study was to identify the effect of education parents about educational game tools (Puzzle) towards parents ability in performing educational game tools (Puzzle) on special needs children of preschool age with autism at primary health center Kendalsari Malang. The design used in this research is quasi experiment with One Group Pretest - Posttest approach. Population in this research is parents with children with special needs of autism in primary health center Kendalsari accordance with criteria of inclusion and exclusion. Large sample of 12 people with sampling technique by purposive sampling. The data was collected with 6 observation visits and the data analyzed by wilcoxon. The result of pre test and post test shows the significance value of 0.002 ($p < 0.05$) which means the data of parents ability score in performing educational games tool of puzzle in special needs children of preschool age with autism before and after being educated shows a significant difference. This means that there is an educational influence on educational games tool (puzzle) for parents ability to play games using educational games tool (puzzle) in children with special needs of autism in primary health center Kendalsari Malang. It is recommended for further researchers to expand the study population to make the sample size more research. The next research can also include questions that explore other affect factors of parents ability to performing puzzle educational game tool special needs children of preschool age with autism.

Keywords: Autism, Education, Puzzle Educational Game Tool

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang dalam proses pertumbuhan atau perkembangannya mengalami kelainan atau penyimpangan fisik, mental – intelektual, sosial dan atau emosional dibanding dengan anak – anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus (Alimin, 2004). Banyak masalah yang muncul pada anak berkebutuhan khusus. Selain terjadi masalah pada fisik, masalah pada gangguan kemampuan motoric anak juga sering terjadi.

Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah autisme. Autisme dapat dikatakan sebagai gangguan pada anak yang ditandai dengan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, serta interaksi sosial. Dengan adanya metode diagnosis yang kian berkembang, jumlah anak yang mengidap autisme dipercaya semakin bertambah. Pada saat ini penyebab autisme masih misterius serta menjadi bahan perdebatan di antara para ahli dan dokter di dunia.

Anak berkebutuhan khusus (autisme) memiliki banyak masalah dalam perkembangannya, salah satunya adalah gangguan perkembangan motorik.

Perkembangan motorik dapat berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang

terkoordinasi. Perkembangan motorik terbagi menjadi 2 (dua) yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus berkaitan dengan gerakan yang menggunakan otot halus. Sedangkan motorik kasar adalah gerakan terjadi karena otot – otot besar (Gunawan, 2007). Perkembangan motorik anak dipengaruhi sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan anak. Anak yang mempunyai *Intelligence Quotient (IQ)* di bawah rata-rata menunjukkan perkembangan motorik yang lambat dibandingkan dengan anak normal. Adanya dorongan atau rangsangan untuk menggerakkan jari-jari tangan akan mempercepat perkembangan motorik anak (Gunawan, 2007).

Aktivitas kegiatan dasar yang dilakukan untuk melatih motorik bisa dilakukan melalui permainan, melenturkan otot-otot tangan agar mampu memainkan gerakan rumit. Anak berkebutuhan khusus ini juga rata-rata tingkat kecerdasannya rendah dan perlu perbaikan dalam hal pola gerak dasarnya. Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja, melainkan keterampilan itu harus dipelajari. Tiga cara yang paling umum digunakan anak dalam mempelajari kemampuan motorik adalah *trial anderror*, meniru, dan pelatihan. Pelatihan penting dalam tahap awal belajar karena dapat meningkatkan kemampuan motorik jika dilakukan

secara berulang-ulang. Oleh karena itu bila anak berkebutuhan khusus tidak segera diberikan pelatihan akan berakibat pada keterbatasan perkembangan motoriknya. Motorik halus sangat diperlukan untuk perkembangan kemampuan mengendalikan suatu obyek yang dibutuhkan dalam suatu pekerjaan atau aktivitas. Sedangkan perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negative dalam melakukan gerakan fisik.

Gangguan perkembangan motorik pada anak berkebutuhan khusus dapat ditangani dengan beberapa cara, salah satunya dengan terapi bermain menggunakan alat permainan edukatif. Terapi bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang utama pada masa anak-anak. Menurut (Brodjonegoro, 2007) permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk menyenangkan aktivitas itu sendiri, bukan ingin memperoleh suatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Selain itu bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya.

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik (Adriana, 2011). Permainan edukatif

merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak, serta menyalurkan kegiatan untuk anak.

Prinsip dasar permainan edukatif adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan psikomotorik anak, sosial emosional, serta kemampuan kecerdasan (termasuk pengembangan keterampilan dan kreatifitas anak). Banyak APE yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik anak berkebutuhan khusus autisme, APE yang mudah diperoleh dengan harga terjangkau adalah *puzzle* (Suyadi, 2009). *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. *Puzzle* yang dapat digunakan dalam upaya menstimulasi

kemampuan motorik anak berkebutuhan khusus autism adalah *puzzle* rakitan dan *puzzle* batang.

Berdasarkan data *World Health Organization (WHO)*, jumlah anak autis setiap tahun terus bertambah. Di Kanada dan Jepang, pertumbuhan ini mencapai 40% sejak tahun 1980. Di Amerika Serikat, autisme terjadi pada 6.000 – 15.000 anak berusia dibawah 15 tahun. Adapun di Indonesia, menurut Departemen Kesehatan, penderita autisme sampai tahun 2004 telah mencapai 7.000 orang (Depkes, 2004). Setiap Tahun, jumlah tersebut diyakini mengalami pertumbuhan sebesar 5 %. Jika mengikuti perkiraan tersebut maka pada tahun 2007 jumlah anak autis telah mencapai 8.500 orang dan terus meningkat hingga sekarang.

Dari data pasien anak berkebutuhan khusus (autisme) binaan puskesmas Kendalsari Malang di ketahui terdapat 36 anak berkebutuhan khusus yang terdiri dari 1 anak usia toodler (1-3 tahun), 12 anak usia prasekolah (3- 6 tahun), 12 anak usia sekoalah (6 – 12 tahun) dan 11 anak usia remaja (12 – 18 tahun). Dari 36 anak tersebut hanya 7 anak yang bersekolah di SLB dan 29 anak tidak bersekolah.

Ada beberapa upaya yang sudah dilakukan pihak puskesmas dan kader untuk menangani anak autis tersebut antara lain dengan memberikan arahan kepada orang tua untuk menyekolahkan anak autis tersebut di SLB dan

menyarankan rutin melakukan terapi dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik anak, tetapi 29 orang tua dari anak berkebutuhan khusus (autisme) tidak menyekolahkan anak mereka dengan alasan biaya sekolah di SLB yang mahal. Para kader juga telah melakukan pendampingan kepada anak autis tersebut dengan cara datang ke rumah untuk mengontrol kondisi berat badan, kesehatan gigi, dan kecukupan gizi anak tiap bulannya. Akan tetapi, usaha yang sudah dilakukan oleh pihak puskesmas dan kader dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik anak berkebutuhan khusus ini berbanding terbalik dengan yang dilakukan orang tua dirumah. Orang tua jarang mengajak anak bermain APE di rumah, hal tersebut dikarenakan kesibukan orang tua dan juga ketidak tahuan bahwa APE dapat membantu menstimulasi kemampuan motorik anak karena orang tua belum pernah memperoleh edukasi dan wawasan tentang alat permainan edukatif dari pihak manapun.

Dari fakta dan fenomena yang diperoleh dilapangan, maka peneliti ingin memberikan edukasi kepada orang tua tentang APE (*Puzzle*) terhadap kemampuan orang tua dalam melakukan APE (*Puzzle*) pada anak berkebutuhan khusus (autisme) usia prasekolah dalam upaya menstimulasui perkembangan motorik anak berkebutuhan khusus autis dan menganalisis pengaruh pemberian edukasi kepada orang tua tentang APE

(Puzzle) terhadap kemampuan orang tua melakukan APE (Puzzle) pada anak berkebutuhan khusus autisme. Karena jika orang tua mendapatkan edukasi dan memahami cara melakukan APE (Puzzle) dalam upaya melatih motorik anak berkebutuhan khusus sejak dini maka kemampuan motorik anak berkebutuhan khusus (autisme) dapat terlatih dengan maksimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan pendekatan *One Group Pretest – Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dengan anak berkebutuhan khusus autisme di wilayah Puskesmas Kendalsari Malang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Besar sampel sebanyak 12 orang dengan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*.

Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus (autisme) usia prasekolah, orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus (autisme) usia prasekolah yang belum pernah mendapatkan edukasi tentang alat permainan edukatif dan orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus (autisme) usia prasekolah yang bersedia menjadi responden. Sedangkan kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah Orang tua yang memiliki anak berkebutuhan

khusus (autisme) usia prasekolah yang bersekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan 6 kali kunjungan observasi dan Analisa data yang digunakan adalah *Wilcoxon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi frekuensi orang tua dengan anak berkebutuhan khusus (autisme) di wilayah kerja Puskesmas Kendalsari berdasarkan usia anak.

Usia	<i>f</i>	(%)
4 Tahun	3	25
5 Tahun	3	25
6 Tahun	6	50
Total	12	100

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa jumlah orang tua dengan anak berkebutuhan khusus (autisme) usia prasekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Kendalsari berjumlah 12 anak yang terdiri dari 3 orang tua dengan anak usia 4 tahun, 3 orang tua dengan anak usia 5 tahun dan 6 orang tua dengan anak usia 6 tahun.

Tabel 2. Distribusi frekuensi orang tua dengan anak berkebutuhan khusus (autisme) berdasarkan usia.

Usia	<i>f</i>	(%)
< 25 tahun	3	25
26 – 35 tahun	5	41,7
36 – 45 tahun	4	33,3
> 46 tahun	-	-
Total	12	100

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa di wilayah kerja puskesmas Kendalsari Malang dapat 3 orang tua dengan anak berkebutuhan khusus autisme yang berusia kurang dari 25 tahun, 5 orang tua dengan usia 26 – 35 tahun, dan 4 orang tua dengan usia 36 – 45 tahun.

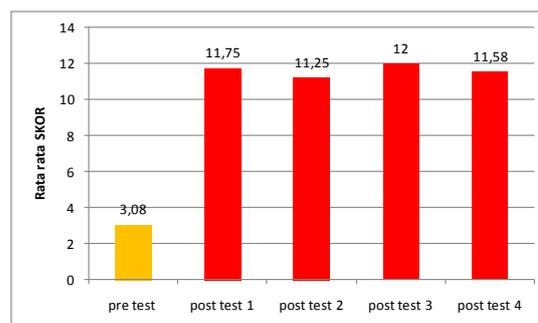
Tabel 3. Distribusi frekuensi orang tua dengan anak berkebutuhan khusus (autisme) berdasarkan pendidikan terakhir.

Pendidikan	f	(%)
SD	1	8,3
SMP	4	33,3
SMA	7	58,4
PERGURUAN TINGGI	0	-
Total	12	100

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa di wilayah kerja puskesmas Kendalsari Malang terdapat 1 orang tua dengan anak berkebutuhan khusus autisme yang memiliki pendidikan terakhir SD, 4 orang tua dengan pendidikan terakhir SMP, dan 7 orang tua dengan pendidikan terakhir SMA.

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa seluruh sampel dengan jumlah 12 orang tua memiliki rata rata skor pre test 3,08. Selanjutnya pada post test 1 seluruh orang tua (12 orang) memiliki rata rata skor 11,75, pada post test 2 memiliki rata rata skor 11,25, pada post test 3 memiliki rata rata skor 12, dan pada post test 4 seluruh orang tua

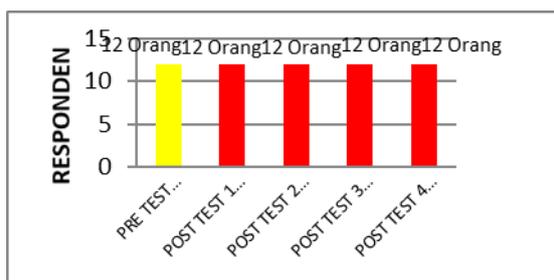
memiliki rata rata skor 11,58. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh orang tua mengalami peningkatan skor setelah diberikan edukasi.



Gambar 1. Grafik rata-rata kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme sebelum dan setelah diberikan edukasi

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui bahwa pada pre test seluruh orang tua (12 orang) memiliki kemampuan yang kurang dalam melakukan kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah (3 – 6 tahun) di wilayah kerja Puskesmas Kendalsari Malang setelah diberikan edukasi. Sedangkan pada post test 1 sampai dengan post test 4 seluruh orang tua (12 orang) memiliki kemampuan yang baik dalam melakukan kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah (3 – 6 tahun) di wilayah kerja Puskesmas Kendalsari Malang setelah diberikan

edukasi. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh orang tua mengalami peningkatan skor setelah diberikan edukasi.



Gambar 2. Grafik analisa pengukuran kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme sebelum dan setelah diberikan edukasi

Tabel 4. Test statistik wilcoxon sebaran data kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum dan sesudah diberikan edukasi.

	Post Test 1 (Total Skor) – Pre Test (Total Skor)	Post Test 3 (Total Skor) – Pre Test (Total Skor)	Post Test 4 (Total Skor) – Pre Test (Total Skor)
Z	-3.109 ^a	-3.140 ^a	-3.077 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002	.002	.002

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$) yang artinya data

skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum dan setelah diberikan menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna.

Analisa Kemampuan Orang Tua Dalam Melakukan Permainan Menggunakan APE (*Puzzle*) Pada Anak Berkebutuhan Khusus Autisme Sebelum Diberikan Edukasi

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa seluruh orang tua (12 orang) memiliki skor rata – rata 3,08 yang berarti bahwa seluruh orang tua memiliki kemampuan yang kurang dalam melakukan kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah (3 – 6 tahun) di wilayah kerja Puskesmas Kendalsari Malang.

Kurangnya pengetahuan dan kemampuan orang tua dalam melakukan permainan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia prasekolah di wilayah puskesmas kendalsari disebabkan karena orang tua belum pernah memperoleh edukasi dan wawasan tentang alat permainan edukatif dari pihak manapun, selain itu factor pendidikan orang tua yang terbatas juga mempengaruhi pengetahuan orang tua mengenai penggunaan dan manfaat alat permainan edukatif *puzzle*. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Priyoto (2014)

bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku dan kemampuan seseorang, salah satunya adalah faktor pendidikan. Seseorang yang berpendidikan tinggi akan berbeda perilakunya dengan orang yang berpendidikan rendah. Sedangkan menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Kurniasih (2013), penggunaan alat permainan edukatif secara tepat dapat membantu perkembangan anak berkebutuhan khusus.

Ada berbagai macam cara untuk menambah pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam melakukan kegiatan bermain menggunakan APE *puzzle*, salah satunya dengan edukasi. Edukasi merupakan proses untuk belajar mengajar yang sangat perlu diberikan kepada produsen, konsumen dan pengambil kebijakan agar dapat mengubah perilakunya untuk menjadi lebih baik. Perilaku sebagai tujuan belajar diartikan sebagai segala tindak tanduk seseorang yang dapat diamati, didengar dan dirasakan oleh orang lain (Tyastuti, 2008). Pemberian edukasi dalam penelitian ini diharapkan dapat mengubah wawasan dan perilaku orang tua dalam melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah karena jika orang tua dapat menerapkan dan membimbing secara maksimal maka kegiatan bermain yang dilakukan dapat memiliki manfaat yang cukup baik bagi

perkembangan anak berkebutuhan khusus autisme.

Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain (Adriana, 2011) meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih logika, melatih kesabaran, dan memperluas pengetahuan.

Analisa Kemampuan Orang Tua Dalam Melakukan Permainan Menggunakan APE (*Puzzle*) Pada Anak Berkebutuhan Khusus Autisme Setelah Diberikan Edukasi

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa pada post test 1 seluruh orang tua (12 orang) memiliki rata rata skor 11,75, pada post test 2 memiliki rata rata skor 11,25, pada post test 3 memiliki rata rata skor 12, dan pada post test 4 seluruh orang tua memiliki rata rata skor 11,58. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua orang tua memiliki kemampuan yang baik dalam melakukan kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah (3 – 6 tahun) di wilayah kerja Puskesmas Kendalsari Malang setelah diberikan edukasi dan wawasan mengenai alat permainan edukatif *puzzle*.

Meningkatnya kemampuan orang tua dalam melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dipengaruhi juga oleh

kunjungan berulang secara bertahap dan praktek secara langsung yang di observasi oleh peneliti sehingga orang tua lebih memahami bagaimana proses pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan APE *puzzle* secara tepat, selain itu usia orang tua yang masih tergolong usia produktif mempermudah pemahaman orang tua ketika diberikan edukasi. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Priyoto (2014) yaitu orang tua dengan rentan usia produktif memiliki pemahaman dengan tingkat yang lebih baik.

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Adriana, 2013), Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya.

Autisme dapat dikatakan sebagai gangguan pada anak yang ditandai dengan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, serta interaksi social. Dengan adanya metode diagnosis yang kian berkembang, jumlah anak yang mengidap autisme dipercaya semakin bertambah. Namun demikian, sampai saat ini penyebab autisme masih misterius serta menjadi

bahan perdebatan di antara para ahli dan dokter di dunia.

Manfaat alat permainan edukatif untuk anak berkebutuhan khusus menurut Sayudi antara lain yaitu untuk melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengenalkan konsep sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan dan mengenalkan warna dan bentuk.

Analisa Perbedaan Kemampuan Orang Tua Dalam Melakukan Permainan Edukatif *Puzzle* Pada Anak Berkebutuhan Khusus Autisme Sebelum dan Setelah Diberikan Edukasi

Berdasarkan Gambar 1 dan 2 dapat diketahui bahwa data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum diberikan edukasi dibandingkan dengan pada saat post test ke-1 mempunyai rata-rata sebesar 3,08 dan 11,75, dengan selisih sebesar 8,67. Adapun dari hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum dan setelah diberikan menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna.

Perbandingan data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra

sekolah sebelum diberikan edukasi dibandingkan dengan pada saat post test ke-2 mempunyai rata-rata sebesar 3,08 dan 11,25, dengan selisih sebesar 8,17. Adapun dari hasil uji *paired samples test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif puzzle pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum dan setelah diberikan edukasi menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna.

Perbandingan data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum diberikan edukasi dibandingkan dengan pada saat post test ke-3 mempunyai rata-rata sebesar 3,08 dan 12,0, dengan selisih sebesar 8,92. Adapun dari hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif puzzle pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum dan setelah diberikan edukasi menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna.

Adapun perbandingan data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum diberikan edukasi dibandingkan dengan pada saat post test ke-4 mempunyai rata-rata

sebesar 3,08 dan 11,58, dengan selisih sebesar 8,5. Adapun dari hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum dan setelah diberikan menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna.

Perubahan kemampuan orang tua dalam melakukan kegiatan bermain dengan APE *Puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah terjadi karena edukasi dan kunjungan secara berulang yang telah dilakukan dapat mengubah wawasan dan perilaku orang tua dalam melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tyastuti (2008) yaitu Edukasi merupakan proses untuk belajar mengajar yang sangat perlu diberikan kepada produsen, konsumen dan pengambil kebijakan agar dapat mengubah perilakunya untuk menjadi lebih baik. Perilaku sebagai tujuan belajar diartikan sebagai segala tindak tanduk seseorang yang dapat diamati, didengar dan dirasakan oleh orang lain.

KESIMPULAN

Penelitian tentang pengaruh edukasi tentang alat permainan edukatif (*puzzle*) pada orang tua terhadap kemampuan orang tua dalam melakukan APE (*puzzle*) pada anak berkebutuhan khusus autisme usia prasekolah di puskesmas Kendalsari Malang menyimpulkan bahwa dari hasil uji *Wilcoxon*, selisih pre test dan post test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa data skor kemampuan orang tua dalam melakukan permainan edukatif *puzzle* pada anak berkebutuhan khusus autisme usia pra sekolah sebelum diberikan edukasi dan pada setelah diberikan edukasi menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2013. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Brodjonegoro, Satryo Soemantri. 2007. *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan; Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Gunawan, Adi W. 2007. *Mengembangkan Kecerdasan Anak Sejak Dini*. Bandung : Mizan.

- Kurniasih, Nuraini. 2013. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mahadul Qur'an*. Surakarta.
<http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/files/2013/01/Jurnal-Nuraini-Kurniasih-10030058.pdf>. Diakses tanggal 17 November 2016.
- Pink, Daniel H. 2007. *Misteri Otak Kanan Manusia*. Yogyakarta : Think
- Priyoto. 2014. *Teori Sikap & Perilaku Dalam Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta : Power Books (IHDINA).