



Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus

ISSN: 2598-5183 (Print) ISSN: 2598-2508 (Electronic)

Journal homepage: <https://jpkk.ppi.unp.ac.id/index/jpkk>
Email: jpkk@ppi.unp.ac.id



Efektivitas Penggunaan Media *Sand Magic* Untuk Meningkatkan Ketahanan Duduk Pada Anak Gangguan Spektrum Autisme

Rahmah Yulia¹, Rahmahtrisilvia²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Terkirim, 21 Okt 2022
Revisi, 19 Nov 2023
Diterima, 30 Nov 2023

Kata Kunci:

Ketahanan duduk;
Media *sand magic*;
Anak gangguan spectrum
autisme

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan di SLB YPPA Padang, terdapat siswa autisme berusia 7 tahun yang mengalami masalah dalam durasi ketahanan duduk yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media *sand magic* dalam meningkatkan ketahanan duduk anak gangguan spektrum autisme di SLB YPPA Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah Single Subject Research (SSR) dengan desain A - B - A. Pengumpulan data pada kondisi baseline (A1) secara kontiniu selama 4 kali, memberikan intervensi dengan menggunakan media *sand magic* (B) dilakukan selama 7 kali, melihat kondisi baseline yang kedua (A2) selama 4 kali. variabelnya dianalisis menggunakan persentase. Hasil analisis kemampuan ketahanan duduk saat proses pembelajaran melalui media *sand magic*. Pada kondisi Baseline (A1) 0%, kondisi Intervensi (B) 42%, dan pada kondisi Baseline (A2) 100%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media *sand magic* dapat meningkatkan ketahanan duduk pada siswa GSA.

ABSTRACT

This research was motivated by the problems found in SLB YPPA Padang, there were 7-year-old autistic students who experienced problems in the duration of low sitting endurance. This study aims to prove the effect of sand magic media in increasing the sitting endurance of children with autism spectrum disorders in SLB YPPA Padang. The research method used is Single Subject Research (SSR) with an A - B - A design. Data collection under baseline conditions (A1) is continuous for 4 times, providing intervention using sand magic media (B) is carried out for 7 times, looking at conditions the second baseline (A2) for 4 times. the variables were analyzed using percentages. The results of the analysis of the ability to sit endurance during the learning process through sand magic media. At baseline conditions (A1) 0%, intervention conditions (B) 42%, and at baseline conditions (A2) 100%. The results of the study can be concluded that through the use of sand magic media can increase sitting endurance in GSA students.



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.

Corresponding Author:

Rahmah Yulia
Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: Rahmahyulia090700@gmail.com

Pendahuluan

Gangguan spektrum autisme adalah salah satu gangguan perkembangan saraf ditandai dengan gangguan terus-menerus dalam komunikasi timbal balik dan interaksi sosial serta terbatas oleh perilaku, minat, atau aktivitas yang berulang (Campisi et al., 2018). Diartikan juga Gangguan Spektrum Autisme (GSA) adalah gangguan perkembangan pada anak yang gejalanya sudah timbul sebelum anak itu mencapai usia tiga tahun. Salah satu permasalahan dari anak GSA adalah *problems of control*: berbagai gangguan perkembangan neurologi di otak menjadikan masalah penyandang autisme menjadi makin kompleks. Mereka mengalami kesulitan mengontrol diri sendiri, yang terwujud dalam berbagai bentuk masalah perilaku. Sebagian dari mereka juga memiliki ketakutan yang luar biasa pada hal-hal yang tidak ia mengerti (Rahmahtrisilvia, 2015).

Kesulitan dalam mengontrol diri tersebut juga dapat mempengaruhi ketahanan duduk anak GSA pada saat proses pembelajaran. Perilaku yang rutin anak lakukan setiap hari adalah duduk. Karena duduk merupakan perilaku diam yang kita lakukan dengan bertumpu atau meletakkan tubuh pada pinggul. Duduk biasanya dilakukan orang dengan bersila dilantai atau menggunakan kursi. Duduk juga dilakukan dimana saja, dan tidak membahayakan pada diri sendiri. Aktivitas duduk yang rutin dilakukan setiap anak, biasanya memiliki ketahanan duduk. Ketahanan duduk yang dimaksud yaitu anak memiliki kemampuan untuk duduk dengan durasi yang bisa dihitung. Ketahanan duduk anak sesuai dengan usia dan jenjang kelasnya, pada anak TK durasi ketahanan duduknya 25-30 menit, SD kelas 1-3 durasi ketahanan duduknya 30-35 menit, dan SD kelas 4-6 SD memiliki durasi ketahanan duduk berkisar sekitar 40-45 menit (Tarmansyah, 2010). Nilai tersebut sebagai standar minimal sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan berdasarkan usia anak (*daya tahan duduk sesuai usia*). Biasanya durasi ketahanan duduk memiliki durasi pendek dan durasi yang panjang.

Dalam proses pembelajaran akademik maupun non akademik sangat diperlukan daya konsentrasi yang penuh, ketahanan duduk dan perhatian. Hal ini bertujuan agar materi yang diajarkan guru dapat dipahami. Apabila ketahanan duduk anak dalam belajar dapat bertahan dan dapat duduk dengan tenang maka konsentrasi dan perhatian anak akan terfokus pada pelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SLB YPPA Padang, saat melakukan observasi peneliti menemukan salah satu anak berinisial G berumur 7 tahun. Informasi yang didapatkan dari guru bahwa subjek G tersebut merupakan anak GSA. Peneliti melakukan identifikasi dan asesmen kembali kepada G menggunakan *Modified Checklist for Autism Toddler (M-CHAT)*. Hasil menunjukkan bahwa anak menunjukkan gejala gangguan spektrum autisme. Penilaian melalui M-CHAT anak gagal pada enam buah instrumen dari 23 instrumen yang ada. Anak dinyatakan gagal M-CHAT jika 2 atau lebih pada item kritis gagal atau gagal pada tiga item apa saja.

Peneliti melakukan asesmen perilaku kepada G. Dari hasil asesmen yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa anak GSA tersebut memiliki gangguan perilaku hampir 100%, salah satunya perilaku suka berdiri saat pembelajaran, maka dari itu peneliti ingin menfokuskan pada perilaku anak yang tidak betah duduk tenang di kursi pada saat pembelajaran.

Lebih lanjut peneliti melakukan asesmen ketahanan duduk terhadap G. dari hasil asesmen yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan G tidak mampu duduk tenang pada tempat duduk. Subjek G hanya mampu duduk dalam rentang waktu 5 menit. Dan saat berbaris pun anak tidak tenang pada barisan, anak berlari keluar dari barisan.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru kelas, Subjek G memiliki perilaku yang tidak tenang saat di tempat duduk. Lebih lanjut subjek G memiliki perilaku berdiri saat melakukan kegiatan pembelajaran, suka mengoceh tidak jelas dan tidak bisa duduk diam dan bertahan duduk

dalam kelas juga, anak tidak mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, jika guru memberikan tugas kepada anak, anak sering menolak mengerjakannya, materi pelajaran tidak sepenuhnya ia dapatkan karena kurangnya focus dan konsentrasi pada anak. Berdasarkan dari hasil analisis *assessment* yang peneliti lakukan, peneliti mengkonfirmasi kepada guru, dan melakukan wawancara dengan guru. Guru mengatakan bahwa anak ini memiliki perilaku yang hiperaktif. Anak dan tidak tenang di tempat duduk, dan saat berbaris pun anak berlari keluar dari barisan sehingga materi pelajaran tidak sepenuhnya ia dapatkan.

Berhubungan dengan masalah diatas, guru telah melakukan berbagai upaya agar anak ini mau belajar dengan baik di dalam kelas, seperti menggunakan imbalan kepada anak, dan berbagai metode pembelajaran yang menarik, seperti sebelum belajar bernyanyi dan mengajak anak untuk kembali ke dalam kelas untuk mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu anak X tidak mengikuti pelajaran dengan sepenuhnya. Untuk itu, penulis tertarik untuk memberikan suatu media khusus untuk membantu anak sehingga dapat belajar dengan tenang ditempat duduk dan ketahanan duduk nya. Dalam proses pembelajaran, media bisa menjadi salah satu yang bisa digunakan untuk membuat anak lebih bersemangat dan berkonsentrasi. media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran terasa menyenangkan dan menunjang keahlian anak tersebut.

Media Magic sand merupakan mainan yang mirip dengan pasir namun memiliki tekstur yang lebih halus. Media pasir merupakan media yang mengasah kemampuan psikomotorik, kognitif, sensoris, sosial-emosional, bahasa pada saat yang sama (Muthiah, 2020). Pasir suatu benda yang mudah untuk dipegang dan dibentuk. Pembelajaran melalui media pasir dapat merangsang perkembangan anak, mengasah kemampuan sensori melalui sentuhan kulit serta merangsang syaraf taktil jari anak untuk semakin aktif, dan anak mudah untuk berkreasi sambil bermain.

Beberapa penelitian mengatakan bahwa media sand magic mampu meningkatkan ketahanan duduk bagi anak GSA. Salah satunya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ismudar.Y, 2020) dalam Jurnal JPPLB menjelaskan bahwa ketahanan duduk anak dapat ditingkatkan melalui suatu permainan.

Terkait media sand magic melibatkan indera peraba maka peneliti melakukan sensori taktil. Dari hasil asesmen taktil yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa anak mampu menguasai sebanyak 3 sub aspek perkembangan sensori dalam aspek taktil. Terdapat sub aspek identifikasi permukaan benda mendapatkan hasil 100 %, sub aspek identifikasi sifat benda mendapatkan hasil 66.6 % dan sub aspek identifikasi suhu benda mendapatkan hasil 100 %. Hasil seluruh asesmen sensori taktil yaitu 88.8% menandakan bahwa perkembangan sensori taktil kategori sedang. Terlihat bahwa anak menyukai media pasir tersebut.

Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak GSA melalui media sand magic yang terlihat anak tidak dapat duduk tenang di tempat duduknya. Anak hanya mampu duduk tenang dalam rentang waktu 5 menit. Dengan media sand magic ini penulis berharap anak GSA di SLB YPPA Kota Padang dapat belajar sambil bermain sehingga dapat bereksplorasi dan mengekspresikan sesuka hati yang diinginkan anak GSA, sehingga ketahanan duduknya dapat di tingkatkan.

Berdasarkan paparan di atas dari permasalahan anak GSA dalam ketahanan duduk yang mana anak memiliki ketahanan duduk yang rendah, maka penulis tertarik melakukan penelitian untuk menguji keefektifan penggunaan media *sand magic* dalam meningkatkan ketahanan duduk anak GSA di SLB YPPA Padang.

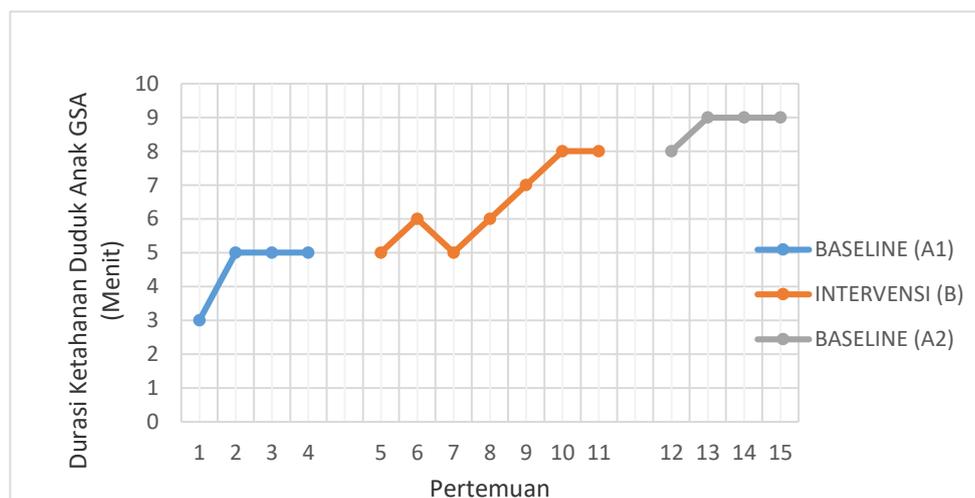
Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian eksperimen, dengan metode penelitian SSR (Single Subject Research). Menurut (Marlina, 2021) SSR merupakan suatu strategi dalam penelitian untuk mendokumentasikan segala perubahan perilaku (target behavior). Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan anak GSA dalam durasi ketahanan duduk. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Untuk tahap A-1 merupakan tahapan pengumpulan data sebelum melakukan intervensi yang dilakukan sampai adanya kestabilan data. Tahap B merupakan intervensi yang akan diberikan untuk subjek. Tahapan A2 pengukuran yang akan dilakukan setelah adanya intervensi dengan ketercapaian data yang relatif stabil. Pada penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikatnya yaitu ketahanan duduk. Sedangkan variabel bebasnya yaitu *sand magic*. Subjek penelitiannya adalah anak gangguan spektrum autisme berinisial G, jenis kelamin laki-laki, berumur 7 tahun di SLB YPPA Padang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah efektivitas *sand magic* dapat meningkatkan ketahanan duduk pada anak gangguan spektrum autisme. Penelitian ini dilakukan melalui pengukuran durasi ketahanan duduk anak gangguan spectrum autisme melalui stopwatch pada saat proses pembelajaran tia pertemuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan selama 15 kali pertemuan dalam 3 kondisi yaitu A-B-A. Dimana, pada baseline pertama (A1) atau kemampuan awal anak sebelum diberikan intervensi, dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan pencatatan durasi ketahanan duduk yaitu 3 menit, 5 menit, 5 menit, dan 5 menit. Kemudian pada intervensi (B) atau ketahanan duduk anak gangguan spectrum autisme saat menggunakan media *sand magic*, dilakukan selama 7 kali pertemuan dengan durasi ketahanan duduk anak yaitu 5 menit, 6 menit, 5 menit, 6 menit, 7 menit, 8 menit, dan 8 menit. Setelah intervensi, pada hari ke-12 peneliti melakukan pengamatan pada baseline (A2) atau kemampuan anak setelah diberikan intervensi yang dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan durasi ketahanan duduk anak gangguan spectrum autisme yaitu 8 menit, 9 menit, 9 menit, dan 9 menit. Berdasarkan pengamatan dari 3 kondisi tersebut, terlihat kemampuan anak mengalami peningkatan saat diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik. 1. Kondisi (A1), Intervensi (B), dan kondisi A2



Kesimpulan

Penelitian yang telah dianalisis dan dijabarkan dalam rangka meningkatkan ketahanan duduk melalui *sand magic* bagi anak gangguan spektrum autisme di SLB YPPA Padang. Penelitian ini dilakukan 4 kali pertemuan dikondisi baseline pertama (A1), 7 kali pertemuan dikondisi intervensi (B), dan 4 kali pertemuan dikondisi *baseline* kedua (A2).

Dikondisi sebelum intervensi (A1) ketahanan duduk anak meningkat mean levelnya 4,5. Selanjutnya, Dikondisi intervensi (B) ketahanan duduk anak meningkat dan stabil dengan mean levelnya 6,571. Kemudian pada kondisi setelah intervensi (A2) didapatkan data bahwa kemampuan anak stabil dengan mean level 8,75.

Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa ketahanan duduk pada anak GSA di SLB YPPA Padang meningkat akibat intervensi yang diberikan yaitu menggunakan *Sand Magic*. Hal ini terlihat pada kondisi anak selama dan setelah diberikan intervensi berupa *Sand Magic*. Berdasarkan persentase skor yang diperoleh siswa pada kondisi *baseline* kedua (A2), yaitu 100% pada 3 kali berturut-turut, maka dapat diketahui bahwa ketahanan duduk anak tersebut telah meningkat.

Bermain pasir dapat mengembangkan kemampuan otot-otot kecil pada anak gangguan spektrum autisme, antara lain: mengembangkan keterampilan jari-jari tangan, melalui gerakan meremas, menggenggam serta dapat meningkatkan ketahanan duduk anak. Melalui media *sand magic* ini kemampuan ketahanan duduk anak meningkat, karena media *sand magic* ini memiliki daya tarik tersendiri seperti anak dapat memilih warna pasir yang sesuai dengan keinginannya sehingga membuat kreativitas anak dalam bermain meningkat dan ketahanan duduk anak juga akan meningkat (Herawati & Aristina, 2019).

Pembelajaran dengan media *sandmagic* mengaplikasikan gaya belajar taktil dan visual. Gaya belajar adalah cara pandang seseorang dalam menentukan bagaimana mereka belajar agar lebih efektif (Rahmahtrisilvia et al., 2021). Seperti halnya dalam menggunakan media *sandmagic* gaya belajar yang digunakan adalah taktil dan visual. Seseorang dengan gaya belajar taktil sering menggunakan indera peraba, sedangkan seseorang dengan gaya belajar visual akan lebih suka menggunakan indera (EPorter et al., 2014). Untuk penggunaan media *sandmagic* ini, juga menfokuskan pada warna, karena warna dapat memengaruhi kondisi suasana hati (mood) dan kreatifitas seseorang. Tidak hanya itu, warna juga dapat memberikan efek psikologis bagi manusia. Dalam penelitian Aflah & Anisa, (2020) bagi anak dengan gangguan spectrum autisme, penggunaan warna menjadi salah hal yang harus diperhatikan

Daftar Rujukan

- Aflah, S. Z., & Anisa, A. (2020). Analisis Warna dan Bentuk terhadap Kemampuan Visual Anak Autis Pada Fasilitas Pendidikan. *Jurnal Linears*, 3(1), 01–19. <https://doi.org/10.26618/j-linears.v3i1.3214>
- Campisi, L., Imran, N., Nazeer, A., Skokauskas, N., & Azeem, M. W. (2018). Autism spectrum disorder. *British Medical Bulletin*, 127(1), 91–100. <https://doi.org/10.1093/bmb/ldy026>
- EPorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie., S. (2014). *Quantum Teaching*. PT Mizan Pustaka.
- Herawati, M., & Aristina, N. E. (2019). *Pedoman Permainan Asosiatif “Magic Sand.”*
- Ismudar, Y., & Damri, D. (2021). Meningkatkan Ketahanan Duduk Saat Proses Pembelajaran melalui Pemberian Reward kepada Siswa Autisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 142–150. <https://doi.org/10.53627/jam.v7i2.4254>

-
- Marlina, M. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. Rajagrafindo Persada.
- Muthiah, Sumardi, & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik untuk Memfasilitasi Kemampuan Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 207–21
- Rahmahtrisilvia, Setiawan, R., Fatmawati, & Sopandi, A. A. (2021). *Asesmen Gaya Belajar Anak Gangguan Spektrum Autisme*. UNP Press.
- Rahmahtrisilvia, R. (2015). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Autistik Menggunakan Dukungan Visual. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v15i1.5254>
- Tarmansyah. (2010). *Terapi Okupasional*. Direktorat Pendidikan Luar Biasa.