

**TERAPI BERMAIN DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN DAYA INGAT JANGKA
PENDEK ANAK TUNAGRAHITA
(Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK
Sukarame Bandar Lampung)**

Skripsi

**Oleh :
RIRIN RAMAYANI
NPM : 1941040242**



Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024**

ABSTRAK

Terapi bermain dengan media puzzle dalam penelitian ini ini juga akan melihat kemampuan kognitif anak melalui memori jangka pendek sebelum dan setelah dilakukan terapi bermain. Menurut hasil wawancara pra penelitian dengan guru Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita ringan mengalami gangguan, seperti anak tunagrahita ringan kebanyakan mudah lupa. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*). Data primer didapatkan langsung dari wawancara sebanyak 7 orang yakni 1 orang Kepala Sekolah, 1 orang Guru terapi bermain, serta 5 orangtua siswa tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisa data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek anak tunagrahita Kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung dilaksanakan setiap hari Jum'at pada jam pelajaran selama 4 (empat) minggu dengan waktu pelaksanaan 1 (satu) kali dalam seminggu selama 30 menit setiap pertemuan. Terapi bermain dilaksanakan dengan 3 (tiga) tahap yaitu tahap persiapan dimana pada tahap ini Guru mempersiapkan ruang terapi, melakukan pengecekan kondisi siswa, dan mempersiapkan peralatan. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan yakni guru memberikan instruksi, anak merespon instruksi yang diberikan guru, serta guru memberikan bantuan, dorongan, dan arahan. Tahap ketiga adalah tahap akhir yaitu guru mencatat hasil terapi anak di buku penghubung. Kemudian mengevaluasi apakah ada perubahan atau tidak sebelum dan sesudah diberikannya terapi. Hasil terapi bermain

dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung yaitu selama 4 minggu mengikuti terapi, daya ingat jangka pendek anak tunagrahita meningkat. Anak tunagrahita sudah mampu mengurutkan huruf A-Z dan angka 1-9.

Kata Kunci : Terapi Bermain, Puzzle, Daya Ingat, Jangka Pendek, Anak Tunagrahita



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Ramayani
NPM : 1941040242
Jurusan/Prodi : Bimbingan Konseling Islam (BKI)
Fakultas : Dakwah Dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Terapi Bermain Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tuna Grahita (Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung)” benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Oktober 2023



Ririn Ramayani
NPM. 1941040242



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul : Terapi Bermain Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tuna Grahita (Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung)

Nama : Ririn Ramayani

NPM : 1941040242

Jurusan : Bimbingan Konseling Islam (BKI)

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

MENYETUJUI

Telah dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, M.Pd
NIP. 196909151994032002

Pembimbing II

Risna Rogamelia, M.Pd
NIP. 198702122020122009

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam

Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, M.Pd
NIP. 196909151994032002



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “Terapi Bermain Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tuna Grahita (Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung)”, disusun oleh Ririn Ramayani, NPM : 1941040242, Jurusan: Bimbingan Konseling Islam (BKI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal : Kamis /21 Desember 2023.

TIM PENGUJI

Ketua : Eni Amaliyah, S.Ag., S.S., M.Ag. (.....)

Sekretaris : Sri Wahyuni, M.Sos (.....)

Penguji I : Dr. Hj. Rini Setiawati, M.Sos.I (.....)

Penguji II : Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping : Risna Rogamelia, M.Pd (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi



Dr. Iki Indonegara Syukur, M.Ag
NIP. 1965110111995031001

MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا
يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٦٩﴾

“Dia (Allah) menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Siapa yang dianugerahi hikmah, sungguh dia telah dianugerahi kebaikan yang banyak. Tidak ada yang dapat mengambil pelajaran (darinya), kecuali ululalbab.”

(QS. Al-Baqarah (2) : 269)



PERSEMBAHAN

Dengan segala kebahagiaan penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Rusnan Riadi dan Ibu Maryani, yang telah mendoakan, melindungi, mengasuh, mengasihi, serta menyayangi Intan sampai sekarang. Penyemangat paling utama dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk segalanya. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memuliakan kalian, baik di dunia maupun akhirat.
2. Teruntuk adikku Zery Febrian, yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini



RIWAYAT HIDUP

Penulis skripsi ini Bernama Ririn Ramayani. Penulis dilahirkan pada tanggal 1 Agustus 1999 di Kota Besi. Penulis mulai menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Kota Besi dan lulus pada tahun 2012. Penulis melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di SMPN 1 Liwa dan lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan Pendidikan Menengah Atas di SMAN 1 Liwa dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Yang terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Prodi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI).



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Terapi Bermain Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tuna Grahita (Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung)” terselesaikan. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman. Skripsi ini ditulis dan diselesaikan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program Strata Satu (S1) Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi. Atas nama pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini, tak lupa penulis haturkan terimakasih sebesar-besarnya dan apresiasi setinggi-tinggimnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini, secara khusus penulis ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Abdul Syukur, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan sekaligus Pembimbing 1 penulis.
3. Ibu Risna Rogamelia, M.Pd selaku Pembimbing 2 penulis yang telah memberikan masukan, saran serta meluangkan waktunya untuk senantiasa memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
4. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

5. Kepala serta Staf perpustakaan pusat dan perpustakaan FDIK Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan berkah kemudahan dalam menyediakan referensi yang dibutuhkan
6. Kepala Sekolah, Guru, dan para siswa tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Bandar Lampung yang telah mengizinkan dan memberikan kesempatan untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuanganku Bimbingan dan Konseling Islam angkatan 2019.
8. Muhammad Farhan Rambani, terima kasih telah mensupportku dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku Amulkan Ferdiansyah S.P.W.K., Beriya Fikranabila, S.H., Avi Bestiva, dan Isnay Retniyanti, yang selalu memberiku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Almameter tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Semoga Bantuan serta segalanya yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan balasan yang berlipat serta pahala dari yang Maha Kuasa Allah SWT.

Wassalamualaikum, Wr.Wb.

Bandar Lampung, Oktober 2023

Ririn Ramayani
NPM. 1941040242

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	5
C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	10
H. Metode Penelitian	13
I. Sistematika Pembahasan	20
BAB II TERAPI BERMAIN, MEDIA PUZZLE, DAYA INGAT JANGKA PENDEK, DAN ANAK TUNAGRAHITA	23
A. Terapi Bermain.....	23
1. Pengertian Terapi Bermain	23
2. Pola Bermain Pada Masa Anak-Anak.....	25
3. Pengaruh Aktivitas Bermain	26
4. Fungsi Permainan	28
5. Manfaat Bermain	28
6. Tahapan Terapi Bermain	29

B. Puzzle	32
1. Pengertian Puzzle	32
2. Manfaat Permainan Puzzle	33
3. Tujuan Permainan Puzzle	34
C. Daya Ingat Jangka Pendek.....	35
1. Pengertian Daya Ingat Jangka Pendek	35
2. Fisiologi Daya Ingat Jangka Pendek	36
3. Tahapan Daya Ingat Jangka Pendek	37
D. Tunagrahita	38
1. Pengertian Tunagrahita	38
2. Klasifikasi Tingkat Intelegensi Tunagrahita	39
3. Penyebab Tunagrahita	40

BAB III TERAPI BERMAIN ANAK TUNAGRAHITA DI SEKOLAH DASAR LUAR BIASA NEGERI PKK SUKARAME BANDAR LAMPUNG..... 41

A. Gambaran Umum Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	41
1. Sejarah Berdirinya Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	41
2. Visi dan Misi Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	42
3. Tujuan dan Program Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung.....	43
4. Keadaan Guru Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	44
5. Keadaan Siswa Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	45
6. Keadaan Siswa Tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung.....	46
B. Daya Ingat Jangka Pendek Tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	47

C. Pelaksanaan Terapi Bermain Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung.....	59
D. Hasil Terapi Bermain Puzzle Dengan Media Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	113

BAB IV ANALISIS TERAPI BERMAIN DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT JANGKA PENDEK TUNAGRAHITA DI SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI PKK SUKARAME BANDAR LAMPUNG125

A. Terapi Bermain Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung	125
B. Temuan Penelitian.....	128

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	135
B. Rekomendasi	135

**DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini maka terlebih dahulu menguraikan beberapa istilah penting dari judul tersebut. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah “Terapi Bermain Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tuna Grahita (Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung)”. Uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul proposal ini yaitu, sebagai berikut :

Terapi bermain tersusun atas dua kata dasar, yaitu terapi dan bermain. Terapi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah usaha untuk memulihkan kesehatan orang yang sedang sakit, pengobatan penyakit, atau perawatan penyakit. Sedangkan bermain dalam kamus bahasa Indonesia berarti melakukan sesuatu dengan alat dan sebagainya untuk bersenang-senang.¹ Jadi terapi bermain adalah usaha untuk memulihkan keadaan dengan melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

Terapi bermain adalah penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi perilaku yang bermasalah atau dianggap menyimpang dengan melakukan suatu perubahan serta menempatkan anak dalam situasi bermain.² Terapi bermain adalah terapi yang menggunakan alat-alat permainan dalam situasi yang sudah dipersiapkan untuk membantu anak mengekspresikan perasaannya, baik senang,

¹ Stella Olivia, *Pendidikan Inklusi Untuk Anak-Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: PT Andi Offset, 2017).

² Nani Triani dan Amir, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar Slow Learner* (Jakarta: Luxima, 2016), 17.

sedih, marah, dendam, tertekan, atau emosi yang lain.³ Terapi bermain adalah penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis bermain menggunakan kekuatan terapeutik permainan untuk membantu konseli mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.⁴

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dipahami bahwa terapi bermain adalah proses penyembuhan atau pemberian bantuan yang dilakukan secara sistematis oleh seorang terapis kepada konseli guna membantu anak meminimisir kesulitannya dan meraih fungsi pengembangan potensi anak secara optimal dalam bidang fisik, intelektual, emosi, dan moral melalui aktivitas menyenangkan berupa permainan.

Puzzle merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.⁵ *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.⁶ *Puzzle* merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia.⁷ *Puzzle* merupakan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa melalui mencari potongan atau bagian dan menyusunnya sesuai ketentuan.⁸

³ Dian Andriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 4.

⁴ Edi Purwanto, *Modifikasi Prilaku Alternatif Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 5.

⁵ Cicik Mernawati, "Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2021, 6.

⁶ Een Y Haenilah, *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Media Akademi, 210AD), 12.

⁷ Muhammad Fadilah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Arus Media, 2016), 19.

⁸ Yuliana dan Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 20.

Media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media puzzle selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media puzzle adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan.⁹ Media permainan puzzle merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. Puzzle yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.¹⁰

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dipahami bahwa media puzzle adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun puzzle tersebut sehingga dapat meningkatkan daya ingat anak.

Daya ingat jangka pendek adalah informasi yang dipikirkan saat ini atau disadari oleh seseorang. Daya ingat jangka pendek adalah suatu proses aktif yang berlangsungnya terbatas, tidak meninggalkan bekas. Daya ingat jangka pendek adalah kapasitas kita untuk menyimpan informasi dalam suatu area penyimpanan sementara bersifat sangat terbatas dan rentan terhadap mudarnya informasi dengan cepat.¹¹ Daya ingat jangka pendek adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali hal atau informasi yang diberitahukan beberapa detik sebelumnya. Daya ingat jangka pendek merupakan memori penyimpanan sementara informasi-informasi sebelum diteruskan ke dalam memori jangka panjang. Daya ingat jangka pendek hanya mampu menampung sekitar 7 item. Sedangkan penyimpanan dalam daya ingat jangka pendek berupa deretan huruf, angka, warna, maupun nama yang dapat ditampilkan maupun dilafalkan dalam waktu 2 detik.

⁹ Yuli Astuti, *Cara Mudah Asah Otak Anak*. (Jakarta: FlashBooks, 2016), 18.

¹⁰ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017), 7.

¹¹ Syamsul Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 12.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dipahami bahwa daya ingat jangka pendek adalah ingatan tentang fakta, kata, bilangan, huruf, atau informasi kecil lainnya yang bertahan selama beberapa detik sampai satu menit atau lebih pada suatu waktu.

Tunagrahita berasal dari Bahasa Sansekerta, tuna artinya rugi, kurang; dan grahita artinya berfikir. Tuna grahita adalah sebutan bagi orang-orang dengan kemampuan intelektual dan kognitif yang berada di bawah rata-rata dibandingkan orang pada umumnya.¹² Tunagrahita adalah individu dengan hambatan mental yang memiliki intelegensi berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi lingkungan yang muncul dalam masa perkembangan.¹³ Tuna grahita adalah anak yang mempunyai IQ secara signifikan berada dibawah rata-rata yang disertai dengan ketidakmampuannya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.¹⁴

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dipahami bahwa tunagrahita adalah individu yang memiliki intelektual berada dibawah rata-rata karena ketidakmampuannya dalam menyesuaikan dengan norma yang ada didalam masyarakat dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan.

Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung adalah sekolah formal dengan tingkatan SD (Sekolah Dasar khusus untuk anak-anak yang memiliki kekurangan baik dalam fisik maupun intelektual).¹⁵ Dalam penelitian ini penulis meneliti siswa Kelas V dikarenakan siswa kelas V termasuk pada klasifikasi tunagrahita ringan yang memiliki tingkat kecerdasan paling tinggi dibandingkan kelas lainnya.

¹² Dinie Ratri Desiningrum, *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Psikosain, 2016), 45.

¹³ Hendra, *Buku Ajar Psikiatri Edisi Ke- 2* (Jakarta: UI Press, 2013), 13.

¹⁴ Davidson, *Psikologi Abnormal* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 28.

¹⁵ Profil Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung tahun 2022

Berdasarkan penjelasan judul yang telah dipaparkan, maksud dari judul skripsi ini adalah terapi bermain dengan menggunakan potongan-potongan gambar untuk meningkatkan daya ingat yang bersifat sementara pada anak yang memiliki kemampuan berfikir dibawah rata-rata di kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Tunagrahita masih merupakan dilema dan sumber kecemasan bagi keluarga dan masyarakat, karena kondisi ini menyebabkan anak mengalami hambatan dalam intelegensi dan interaksi sosialnya.¹⁶ Anak tunagrahita keadaan perkembangan pikirannya tertahan atau tidak komplit sehingga mempengaruhi kemampuan kognitif, keterbatasan dalam kemampuan kognitif erat kaitannya dengan proses berpikir seperti bahasa, belajar, dan ingatan.¹⁷ Hambatan yang dimiliki anak tunagrahita dalam kemampuan ingatan atau memori terutama kemampuan memori jangka pendek sehingga mengalami keterbatasan dalam mengingat, anak tunagrahita memiliki kemampuan memori jangka pendek yang rendah dari anak normal sedangkan kemampuan memori jangka panjang anak tunagrahita tidak berbeda dengan anak normal apabila ada pengulangan secara terus-menerus.

Allah Swt menggambaran daya ingat pada manusia dengan firman-Nya dalam surat al-Baqarah ayat 269 :

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا

كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٦٩﴾

¹⁶ Mangunsong, *Psikologi Dan Anak Berkebutuhan Khusus, Jilid 1* (Depok: Lembaga Sarana Pengukuran dan Pengembangan Psikologi, 2009), 28.

¹⁷ Afin Murtie, *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Redaksi Maksima, 2014), 18.

“Dia (Allah) menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Siapa yang dianugerahi hikmah, sungguh dia telah dianugerahi kebaikan yang banyak. Tidak ada yang dapat mengambil pelajaran (darinya), kecuali ululalbab.” (QS. Al-Baqarah (2) : 269)

Memori jangka pendek merupakan sistem memori yang memiliki kemampuan terbatas dan terlibat dalam proses mengingat informasi dalam waktu singkat. Memori jangka pendek tidak akan lama tersimpan kecuali ada proses pengulangan yang terus-menerus.¹⁸ Fungsi kognitif yang memiliki peran penting untuk kehidupan sehari-hari membuat fungsi kognitif menjadi perhatian utama yang harus diperbaiki untuk anak dengan tunagrahita. Dimensi perawatan utama untuk anak tunagrahita adalah fungsi kognitif dan keterampilan.¹⁹ Fungsi intelektual dan adaptasi dapat berubah sejalan dengan waktu dan dapat meningkat sesuai dengan fungsi maturasi dan respon terhadap pelatihan dan rehabilitasi. Anak dengan tunagrahita ringan masih memiliki kemampuan kognitif yang bisa diperbaiki dengan adanya pendidikan dan pelatihan dari pada anak tunagrahita dengan klasifikasi yang lain.²⁰

Penelitian Eza Rezci Oktafianto menjelaskan bahwa anak-anak berkebutuhan khusus dalam pembelajarannya dapat memanfaatkan permainan terapeutik yang meliputi permainan eksplorasi, permainan sosialisasi, permainan keterampilan, permainan imajinatif dan permainan memecahkan masalah melalui *puzzle* atau *puzzle it-out play*. Dengan model pengulangan, pemberian contoh dan arahan, ketekunan, kasih

¹⁸ Edi Purwanto, *Modifikasi Prilaku Alternatif Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 2.

¹⁹ Nani Triani dan Amir, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar Slow Learner* (Jakarta: Luxima, 2016), 7.

²⁰ Lisdiana Delani Arum, “Layanan Konseling Inklusi Dalam Menangani Masalah Interes Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Di Forum Anak Jombang,” *Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya*, 34.

sayang, pemecahan materi menjadi beberapa bagian kecil.²¹ Hal yang sama dijelaskan dalam penelitian Mernawati bahwa media permainan puzzle juga salah satu jenis permainan yang disukai oleh anak. Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan puzzle akan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *puzzle* secara tepat dan cepat.²² Jadi dapat dipahami bahwa puzzle dapat melatih nalar konstruktif benda dalam diri anak, melatih ingatan, merangsang imajinasi anak, mengajari anak rancang bangun sederhana, mengenalkan anak pada bentuk-bentuk atau pola-pola tertentu yang baru.

Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung adalah sekolah formal dengan tingkatan SD (Sekolah Dasar khusus untuk anak-anak yang memiliki kekurangan baik dalam fisik maupun intelektual).²³ Menurut hasil wawancara pra penelitian dengan guru Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita ringan mengalami gangguan, seperti anak tunagrahita ringan kebanyakan mudah lupa dengan pelajaran yang telah diberikan, kesulitan dalam belajar pengoperasian matematika dan ketika disuruh mengambil sesuatu, anak tunagrahita masih bingung, mudah lupa dan menanyakan kembali apa yang perintahkan.²⁴

Terapi bermain dengan media puzzle dalam penelitian ini ini juga akan melihat kemampuan kognitif anak melalui memori jangka pendek sebelum dan setelah dilakukan terapi bermain. Diharapkan dengan penerapan terapi bermain puzzle secara rutin

²¹ Eza Rezci Oktafianto, "Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis," *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2018, 4.

²² Cicik Mernawati, "Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2021, 7.

²³ Profil Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung tahun 2023.

²⁴ Yuliana, Guru, Wawancara dengan penulis, 10 Januari 2023.

dan terus menerus dengan menggunakan berbagai kombinasi puzzle agar anak tidak merasa bosan. Kemampuan kognitif anak akan terus meningkat pada anak tuna grahita yang dinilai dari kemampuan memori jangka pendeknya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul skripsi “Terapi Bermain Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Tuna Grahita (Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung)”.

C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

2. Sub Fokus Penelitian

Sub fokus dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Daya ingat jangka pendek anak tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung
- b. Proses terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.
- c. Hasil terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya

ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana diagnosis dalam mencari sebab masalah atau kegagalan yang terjadi di dalam sistem penilaian pelayanan yang sedang berjalan. Dengan demikian akan memudahkan pencarian alternatif pemecahan masalah-masalah tersebut.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyusun strategi pengembangan sistem penilaian pelayanan yang berjalan.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti

Sebagai pedoman dalam mempraktikkan terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek.

- b. Bagi lembaga

Hasil penelitian diharapkan ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian Eza Rezci Oktafianto tentang “Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis.” Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan yang dihasilkan dari permainan puzzle lantai yang diberikan pada fase intervensi (B) terhadap peningkatan frekuensi dan durasi kemampuan pemusatan perhatian anak autis.²⁵

Pada dasarnya terdapat kesamaan penelitian Eza Rezci Oktafianto dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu membahas tentang terapi bermain. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah penelitian Eza Rezci Oktafianto menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian Eza Rezci Oktafianto adalah pengaruh permainan puzzle lantai terhadap peningkatan kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

2. Penelitian Heny Nurmayunita yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain Kolase Terhadap Konsentrasi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Berbasis Inklusi SDN Bedali 5 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang.” Hasil penelitian didapatkan bahwa sebelum diberikan perlakuan hampir seluruhnya siswa berkebutuhan khusus memiliki konsentrasi cukup (95,2%), setelah diberikan perlakuan hampir seluruhnya siswa berkebutuhan khusus memiliki konsentrasi baik (90,5%) dan terdapat pengaruh antara tingkat konsentrasi anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan di SDN Bedali 5 Lawang Kabupaten Malang dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,703 dan nilai Sig 2 tailed 0,000. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

²⁵ Eza Rezci Oktafianto, “Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis,” *Jurnal Pendidikan Khusus*, (2018), 2.

masukannya pada sekolah untuk memodifikasi desain pembelajaran yang lebih menarik siswa agar konsentrasi siswa bisa meningkat dan anak menjadi termotivasi untuk belajar.²⁶

Pada dasarnya terdapat kesamaan penelitian Heny Nurmayunita dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu membahas tentang terapi bermain. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah penelitian Heny Nurmayunita menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan metode kualitatif.

3. Penelitian Eka Adimayanti, Dewi Siyamti, dan Tri Susilo tentang “Terapi Bermain Peran Dengan Program Bimbingan Melalui Terapi Bermain Untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif Pada Anak Berkebutuhan Khusus.” Hasil penelitian mengemukakan bahwa terapi bermain untuk menilai kemampuan menolong diri sendiri, kemampuan menolong diri sendiri dalam hal makan dan berpakaian, kemampuan bertindak sendiri, kemampuan bekerja dan mengisi waktu, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bergerak, kemampuan sosialisasi. Hasil yang didapatkan adalah kemampuan adaptif anak mulai meningkat dengan adanya program bimbingan melalui terapi bermain.²⁷

Pada dasarnya terdapat kesamaan penelitian Eka Adimayanti, Dewi Siyamti, dan Tri Susilo dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu membahas tentang terapi bermain dan metode penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah penelitian Eka Adimayanti, Dewi Siyamti, dan Tri Susilo fokus pada terapi bermain untuk mengembangkan perilaku adaptif pada anak

²⁶ Heny Nurmayunita, “Pengaruh Terapi Bermain Kolase Terhadap Konsentrasi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Berbasis Inklusi SDN Bedali 5 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang,” *JKM* 3, no. 2 (2018): 2.

²⁷ Eka Adimayanti, Dewi Siyamti, and Tri Susilo, “Terapi Bermain Peran Dengan Program Bimbingan Melalui Terapi Bermain Untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif Pada Anak Berkebutuhan Khusus,” *Jurnal Pengabdian Kesehatan* 2, no. 2 (2019): 2.

berkebutuhan khusus. Sedangkan penulis berfokus pada terapi bermain puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek anak tuna grahita.

4. Penelitian Siti Aminah yang berjudul “Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis di Yayasan Rumah Mentari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Pringsewu.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain untuk meningkatkan interaksi sosial pada anak autis di Yayasan Rumah Mentari kecamatan Sidoharjo Kabupaten Pringsewu sangat efektif karena adanya perubahan yang signifikan sebelum diberikan terapi bermain dan ketika sudah diberikannya terapi bermain.²⁸

Pada dasarnya terdapat kesamaan penelitian Siti Aminah dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu membahas tentang terapi bermain dan metode penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah penelitian Siti Aminah fokus pada terapi bermain untuk meningkatkan interaksi sosial pada anak autis. Sedangkan penulis berfokus pada terapi bermain puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek anak tuna grahita.

5. Penelitian Cicik Mernawati tentang “Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan.” Hasil analisis relevansi tersebut diperoleh bahwa peran permainan puzzle memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak tunagrahitan ringan.²⁹

Pada dasarnya terdapat kesamaan penelitian Cicik Mernawati dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu membahas tentang terapi bermain puzzle dan metode penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Perbedaan antara kedua

²⁸ Siti Aminah, “Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Di Yayasan Rumah Mentari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Pringsewu,” *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 2021, 2.

²⁹ Cicik Mernawati, “Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan,” *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2021, 2.

penelitian ini adalah penelitian Cicik Mernawati berfokus pada penerapan permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak tunagrahita ringan. Sedangkan penulis berfokus pada terapi bermain puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek anak tuna grahita.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.³⁰ Untuk memperoleh data data yang diinginkan sesuai dengan tujuan peneliti sebagai bagian dari langkah pengumpulan data merupakan langkah yang sukar karena data data yang salah akan menyebabkan kesimpulan-kesimpulan yang ditarik akan salah pula. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan dari perilaku yang dapat diamati.³¹

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan *field research*, yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan dan lembaga pemerintahan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yakni suatu penelitian yang bertujuan untuk menerangkan fenomena sosial atau suatu peristiwa.

Penelitian dalam skripsi ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) karena penelitian ini mengumpulkan data yang dilakukan di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung dan

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 60.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 22.

bertujuan untuk menerangkan tentang terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita.

b. Sifat Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan data sedetail mungkin tentang objek yang akan diteliti sesuai dengan keadaan yang ada dilapangan saat penelitian dilangsungkan dan menggambarkan secara lengkap.³²

Penelitian ini menyajika data sedetil mungkin dan menggambarkan secara lengkap tentang terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden. Sumber data adalah subjek penelitian di mana data menempel. Sumber dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat, dan sebagainya.³³

Data adalah semua fakta dan angka-angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun sebuah informasi.³⁴ Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh.³⁵ Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

- a. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber

³² Afifuddin dan Beni Ahmad, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 40.

³³ Dudung Abdurahman, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003), 21.

³⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 127.

³⁵ Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: UMM Press, 2008), 45.

pertamanya.³⁶ Adapun yang menjadi informan sebagai sumber data primer dalam penelitian ini adalah Bapak Endin (Kepala Sekolah) untuk mendapatkan data tentang gambaran Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung. Dalam hal ini penulis mewawancarai Bapak Endin dikarenakan Beliau adalah Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

Informan kedua yaitu Ibu Yuliana (Guru Kelas V). Data yang diperoleh yaitu tentang terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

Kemudian informan selanjutnya adalah 5 orang tua siswa tunagrahita yang menerima terapi bermain puzzle di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung. Data yang diperoleh mengenai daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

Kemudian penulis mengobservasi 5 orang siswa tunagrahita. Dalam penelitian ini penulis meneliti siswa Kelas V dikarenakan siswa kelas V termasuk pada klasifikasi tunagrahita ringan yang memiliki tingkat kecerdasan paling tinggi dibandingkan kelas lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, responden dalam penelitian ini berjumlah 12 orang yaitu 1 orang Kepala Sekolah, 1 orang Guru yang menerapkan terapi bermain puzzle pada siswa, 5 orang tua siswa tunagrahita serta 5 orang siswa tunagrahita yang menerima terapi bermain puzzle di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 40.

bentuk dokumen-dokumen.³⁷ Dalam penelitian ini, dokumentasi, buku-buku, dan situs internet.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.³⁸

a. Observasi

Teknik utama pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi (sumber data primer). Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.³⁹ Adapun macam-macam observasi yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan.⁴⁰

Adapun observasi yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis observasi observasi partisipan. Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas pelaksanaan terapi yang dilakukan oleh konselor yaitu dari tahap awal sampai tahap akhir dan tentang terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada 5 orang siswa tunagrahita yang menerima terapi bermain puzzle di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk menunjang teknik observasi dalam penelitian ini adalah wawancara (sumber data sekunder). Wawancara

³⁷ Afifuddin dan Beni Ahmad, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 40.

³⁸ Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: UMM Press, 2008), 46.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 45.

⁴⁰ Nur Indriantoro and Bambang Supomo, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Rienka Cipta, 2010), 15.

digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.⁴¹

Metode wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁴² Wawancara dapat dibedakan dalam dua jenis berikut ini:⁴³

1) Wawancara terstruktur

Dalam wawancara terstruktur, pertanyaan dan alternatif jawaban yang diberikan kepada interview telah ditetapkan terlebih dahulu.

2) Wawancara tak terstruktur.

Wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan-pertanyaan tentang pandangan hidup, sikap, keyakinan subjek atau tentang keterangan lainnya dapat diajukan secara bebas kepada subjek.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara tak berstruktur, karena alternatif jawaban tidak ditentukan oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan kepada 1 orang Kepala Sekolah, 1 orang Guru yang menerapkan terapi bermain puzzle pada siswa, 5 orang tua siswa tunagrahita yang

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 132.

⁴² Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 20.

⁴³ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan)* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 19.

menerima terapi bermain puzzle di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan untuk menunjang teknik observasi selain teknik wawancara yaitu dokumentasi (sumber data sekunder). Teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁴⁴

Dokumentasi ini untuk memperoleh data mengenai struktur organisasi, keadaan Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung dan pelaksanaan terapi bermain dengan media puzzle di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

4. Metode Pengolahan Data

a. Pengumpulan Data

Data yang sudah ada perlu dikumpulkan semua agar mudah untuk mengecek apakah semua data yang dibutuhkan sudah terekap semua. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Penyusunan data harus dipilih data yang ada hubungannya dengan penelitian, dan benar-benar otentik. Adapun data yang diambil melalui wawancara harus dipisahkan antara pendapat responden dan pendapat *interviewer*.⁴⁵

b. Klasifikasi data

Klasifikasi data merupakan usaha menggolongkan, mengelompokkan, dan memilah data berdasarkan pada klasifikasi tertentu yang telah dibuat dan ditentukan oleh

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 202.

⁴⁵ *Ibid.*, 147.

peneliti. Keuntungan klasifikasi data ini adalah untuk memudahkan pengujian hipotesis.⁴⁶

c. Pengolahan data

Pengolahan data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis yang akan diuji harus berkaitan dan berhubungan dengan permasalahan yang akan diajukan. Semua jenis penelitian tidak harus berhipotesis akan tetapi semua jenis penelitian wajib merumuskan masalahnya.⁴⁷

d. Interpretasi Hasil Pengolahan Data

Tahap ini menerangkan setelah peneliti menyelesaikan analisis datanya dengan cermat. Kemudian langkah selanjutnya peneliti menginterpretasikan hasil analisis akhirnya peneliti menarik suatu kesimpulan yang berisikan intisari dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian dan membuat rekomendasinya. Menginterpretasikan hasil analisis perlu diperhatikan hal-hal antara lain interpretasi tidak melenceng dari hasil analisis, interpretasi harus masih dalam batas kerangka penelitian, dan secara etis peneliti rela mengemukakan kesulitan dan hambatan-hambatan sewaktu dalam penelitian.⁴⁸

5. Analisis Data

Analisa data dilakukan dengan metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴⁹ Metode penelitian kualitatif dalam pembahasan skripsi ini adalah dengan mengemukakan analisis dalam bentuk uraian kata-kata tertulis, dan tidak

⁴⁶ Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)*. (Jakarta: GP Press, 2008), 44.

⁴⁷ Ibid., 148.

⁴⁸ Ibid., 245.

⁴⁹ Jujun S. Suriasumantri, *Filsafat Ilmu* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), 47–48.

berbentuk angka-angka. Dengan metode analisis inilah peneliti berusaha untuk menggambarkan sekaligus menganalisa secara deskriptif dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Prosedur analisis data terhadap masalah lebih difokuskan pada upaya menggali fakta sebagaimana adanya (*natural setting*), dengan teknik analisis pendalaman kajian (*verstegen*). Untuk memberikan gambaran data hasil penelitian maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

- a. Tahap penyajian data yaitu data disajikan dalam bentuk deskripsi yang terintegrasi.
- b. Tahap komparasi merupakan proses membandingkan hasil analisis data yang telah deskripsikan dengan interpretasi data untuk menjawab masalah yang diteliti. Data yang diperoleh dari hasil deskripsi akan dibandingkan dan dibahas berdasarkan landasan teori.
- c. Tahap penyajian hasil penelitian

Tahap ini dilakukan setelah tahap komparasi, yang kemudian dirangkum dan diarahkan pada kesimpulan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan peneliti.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

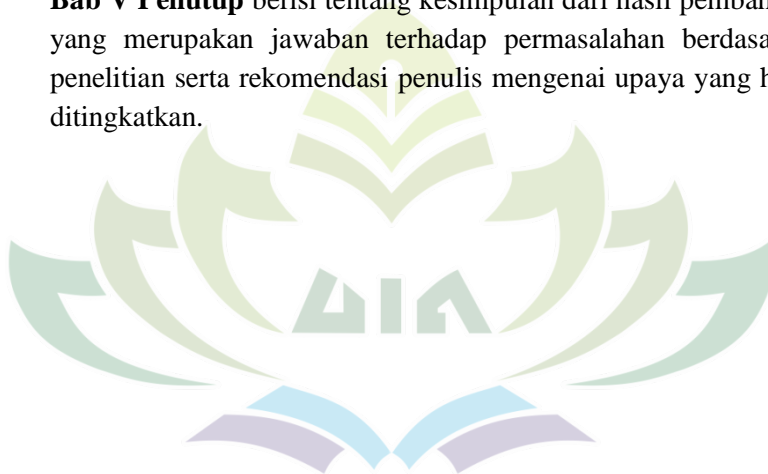
Bab I Pendahuluan, bab ini menguraikan tentang pegelasan judul, latar belakang masalah, fokus dan sub fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, bab ini mengemukakan tentang pengertian terapi bermain, puzzle, daya ingat jangka pendek., dan tunagrahita

Bab III Metode Penelitian berisi tentang gambaran Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung dan pelaksanaan terapi bermain puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

Bab IV Analisis penelitian berisi tentang analisa Pelaksanaan terapi bermain puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung dan analisa hasil terapi bermain puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Kota Bandar Lampung.

Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dari hasil pembahasan yang merupakan jawaban terhadap permasalahan berdasarkan penelitian serta rekomendasi penulis mengenai upaya yang harus ditingkatkan.





BAB II

TERAPI BERMAIN, MEDIA PUZZLE, DAYA INGAT JANGKA PENDEK, DAN TUNAGRAHITA

A. Terapi Bermain

1. Pengertian Terapi Bermain

Bermain menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children, play, and development*, mengatakan bahwa permainan merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan bermain harus ada lima unsur di dalamnya antara lain mempunyai tujuan yakni untuk mendapatkan kepuasan, memilih dengan bebas atas kehendak sendiri tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, menyenangkan dan dapat menikmati, menghayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas, melakukan secara aktif dan standar.⁵⁰

Hetherington dan Parke mendefinisikan permainan sebagai :

“a nonserious and self contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings.”⁵¹

Jadi permainan bagi anak- anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata- mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

Hurlock menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang serius, selanjutnya ia menjelaskan bahwa bermain memberikan kesempatan bagi banyak bentuk belajar. Dua diantaranya yang sangat penting adalah pemecahan masalah

⁵⁰ Huges, *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pliar Media, 2009), 10.

⁵¹ Hetherington and Parke, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 20.

dan kreativitas. Tanpa bermain dasar kreativitas dan dasar pemecahan masalah tidak dapat diletakkan sebelum anak mengembangkan kebiasaan untuk menghadapi lingkungan dengan cara yang tidak kreatif.⁵²

Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang, maka taraf kecerdasan seseorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya jika anak memiliki kecerdasan rata-rata kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan dengan anak seusianya.⁵³

Terapi bermain adalah penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi perilaku yang bermasalah atau dianggap menyimpang dengan melakukan suatu perubahan serta menempatkan anak dalam situasi bermain.⁵⁴ Terapi bermain adalah terapi yang menggunakan alat-alat permainan dalam situasi yang sudah dipersiapkan untuk membantu anak mengekspresikan perasaannya, baik senang, sedih, marah, dendam, tertekan, atau emosi yang lain.⁵⁵ Terapi bermain adalah penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis bermain menggunakan kekuatan terapeutik permainan untuk membantu konseli mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.⁵⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa terapi bermain adalah proses penyembuhan atau pemberian bantuan yang dilakukan secara sistematis

⁵² Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2002), 18.

⁵³ Dian Andriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 43.

⁵⁴ Nani Triani dan Amir, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar Slow Learner* (Jakarta: Luxima, 2016), 17.

⁵⁵ Dian Andriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011) 4.

⁵⁶ Edi Purwanto, *Modifikasi Prilaku Alternatif Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 5.

oleh seorang terapis kepada konseli guna membantu anak meminimisir kesulitannya dan meraih fungsi pengembangan potensi anak secara optimal dalam bidang fisik, intelektual, emosi, dan moral melalui aktivitas menyenangkan berupa permainan. Terapi bermain merupakan penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi perilaku yang bermasalah atau dianggap menyimpang dengan melakukan suatu perubahan serta menempatkan anak dalam situasi bermain.

2. Pola Bermain Pada Masa Anak-anak

Pola bermain pada anak-anak dikategorikan sebagai berikut⁵⁷:

a. Bermain dengan mainan

Pada permulaan masa awal kanak-kanak bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup.

b. Dramatisasi

Sekitar usia 3 tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan temannya seperti polisi dan perampok, penjaga toko, berdasarkan cerita-cerita yang dibacakan kepada mereka atau bisa juga berdasarkan acara film dan televisi yang mereka lihat.

c. Konstruksi

Anak-anak mulai membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, krayon, sebagian besar konstruks yang

⁵⁷ Dian Andriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 54.

dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari- hari atau dari televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak- kanak, anak- anak sering menambahkan kereativitasnya kedalam konstruksi- konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatan- pengamatannya dalam kehidupan sehari- hari.

d. Permainan

Dalam tahun keempat anak mulai lebih mempunyai permainan yang dimainkan bersama dengan teman- teman sebayanya dari pada dengan orang- orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa permainan dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji ketrampilan adalah melempar dan menangkap bola.

e. Membaca

Anak- anak senang dibacakan dan melihat gambar dari buku, yang sangat menarik adalah dongeng- dongeng dan nyanyian anak- anak, cerita tentang hewan, dan kejadian sehari- hari.

f. Film radio dan televisi

Anak- anak jarang melihat bioskop namun anak- anak suka melihat filem kartun, filem tentang binatang, dan filem rumah tentang anggota keluarga. Anak- anak juga senang mendengarkan radio tetapi lebih senang melihat televisi. Ia lebih suka melihat acara anak- anak yang lebih besar dari pada usia prasekolah.

3. Pengaruh Aktivitas Bermain

Menurut Elizabeth B. Hurlock, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar diantaranya adalah sebagai berikut :⁵⁸

⁵⁸ Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2002), 27.

a. Perkembangan fisik.

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh.

b. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat berkomunikasi dengan anak lain.

c. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan cara bermain.

d. Sumber belajar.

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, majalah, dan lingkungan.

e. Rangsangan bagi kreativitas

f. Perkembangan wawasan diri.

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya (*self concept*) dengan lebih pasti dan nyata.

g. Belajar bermasyarakat dan bersosialisasi.

h. Belajar bermain sesuai dengan peran dan jenis kelamin.

i. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Hal ini bisa dilihat dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

4. Fungsi Permainan

Hetherington dan Parke menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan yakni :⁵⁹

- a. Fungsi kognitif permainan yang membantu perkembangan kognitif anak. Dengan melalui permainan ini anak akan lebih mudah menjelajah lingkungannya serta mempelajari objek- objek yang ada disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Piaget (1962) percaya bahwa stuktur kognitif anak juga perlu untuk dilatih, dan permainan merupakan seting yang sempurna bagi latihan ini, melalui permainan anak-anak mungkin akan mengembangkan kompetensi- kompetensi dan ketrampilan- ketrampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.
- b. Fungsi sosial permainan yakni permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak belajar memahami orang lain dan peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.
- c. Fungsi emosi permainan memungkinkan anak memecahkan sebagian dari emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Karena permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan- perasaan yang terpendam.

5. Manfaat Bermain

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan disetiap kali pembelajaran

⁵⁹ Hetherington and Parke, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 28.

anak. Bermain bagi anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, kerja sama, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, dan menjunjung tinggi sportivitas. Disamping itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka, bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.⁶⁰ Lebih jelasnya, berikut beberapa manfaat bermain bagi anak:

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktivitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak, Misalnya, unsur-unsur kesehatan, ketrampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting perasaan, emosi, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat aktivitas bermain untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu, manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

6. Tahapan Terapi Bermain

Menurut Dian Andriana dalam buku *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain*, tahapan penerapan terapi

⁶⁰ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017), 16.

bermain dibagi menjadi tiga yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.⁶¹

a) Tahap awal

1) Persiapan ruang terapi

Penataan ruangan menjadi hal yang harus diperhatikan agar anak tidak merasa bosan dan menikmati setiap keberlangsungan terapi.

2) Persiapan anak

Sebelum dilakukannya terapi terapis harus melihat kondisi anak apakah sehat atau sakit apakah mood nya sedang baik atau sedang unmoed. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi sikap anak pada saat kegiatan terapi sedang berlangsung.

3) Persiapan peralatan

Peralatan terapi termasuk dalam *feed back* yang diberikan terapis merespons yang anak lakukan. Peralatan sangat menunjang kegiatan.

b) Tahap pelaksanaan

1) Intruksi

Intruksi yang diberikan sangat singkat, jelas dan konsisten, dan hanya diberikan sekali, jangan diulang-ulang. Jadi, hanya ucapan satu kata kuncinya saja dari apa yang terapis intruksikan. Berikan dengan suara netral, cukup keras, dan tegas, tetapi tidak membentak-bentak. Saat belajar, anak mungkin akan diam dan asik dengan dunianya sendiri saat diberikan intruksi.

2) Respon

Dalam merespon intruksi terapis, anak mungkin melakukannya dengan benar, setengah

⁶¹ Dian Andriana, Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak, (Jakarta: Selemba, 2011), 84.

benar, salah atau tidak merespon sama sekali. Respon yang benar segera beri imbalah. Respon yang setengah benar segera lakukan prompt, lalu beri imbalan. Setelah memberikan imbalan tersebut (pada respon benar atau setengah benar + prompt), hitungan kembali ke intruksi pertama, tidak melanjutkan ke hitungan berikutnya. Akhirnya, anak akan merespon segera setelah intruksi yang pertama dengan intruksi cukup satu kali. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar anak dapat memberikan respon sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh terapis.

3) *Prompt* (bantuan, dorongan, dan arahan)

Prompt adalah setiap bantuan yang diberikan pada anak untuk menghasilkan respon yang benar. Jadi prompt merupakan tambahan, tidak selalu digunakan jika memang tidak diperlukan, bahkan saat pertama latihan pun. Maka dari itu prompt dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu prompt lisan, prompt contoh, prompt fisik, prompt dengan menunjuk, prompt visual, prompt posisi, prompt dengan ukuran benda. Misalnya jika instruksi “angkat tangan” diberikan dan anak tidak merespon, terapis dapat melakukan prompt secara fisik dengan menggerakkan tangan anak ketika memberikan instruksi “angkat tangan”. Prompt dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menunjuk, gerak tubuh, dengan pandangan mata ataupun dengan cara verbal.

4) Imbalan

Terapis harus memiliki pengetahuan yang cukup dengan imbalan bagi anak. Imbalan mempunyai aspek tergantung jenis dan bagaimana cara memberikannya. Ciri umum imbalan adalah benda atau aktivitas pasti, misalnya makanan,

pelukan, dan pujian. Imbalan mempunyai aspek terpenting, yaitu : jenis imbalan, pemadaman, hukuman, time out, dan cara memberikan imbalan.

c) Tahap akhir

Setelah tahap proses selesai dilakukan, masuklah ke tahap akhir yakni tahap penutup. Tahap akhir yang dilakukan oleh terapis adalah mencatat hasil terapi anak di buku penghubung, buku penghubung tersebut adalah untuk mengetahui hasil dari terapi bermain yang diberikan oleh terapis kepada anak setiap minggunya. Kemudian terapis mengevaluasi apakah ada perubahan atau tidak sebelum dan sesudah diberikannya terapi.

B. Puzzle

1. Pengertian Puzzle

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Permainan puzzle dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru. Puzzle merupakan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa melalui mencari potongan atau bagian dan menyusunnya sesuai ketentuan.⁶²

Sedangkan puzzle juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar. Puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak.

⁶² Nurla Isna Aunillah, *Tips Dan Trik Mudah Melejitkan Daya Ingat Anak* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 14.

Berbagai cara sebenarnya banyak memberikan arti dan manfaat dalam hidup anak. Salah satu permainan edukatif untuk anak-anak adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia". *Puzzle* dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain.⁶³

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Disini peneliti menggunakan puzzle dengan gambar angka untuk melatih kognitif anak.

2. Manfaat Permainan Puzzle

Penggunaan media Puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media puzzle :⁶⁴

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih daya ingat.
- 3) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya satu gambar yang utuh.

⁶³ Yuli Astuti, *Cara Mudah Asah Otak Anak*. (Jakarta: FlashBooks, 2016), 16.

⁶⁴ Yuliana dan Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 28.

- 4) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
- 5) Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana lek kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- 6) Melatih kesabaran, aktivitas bermain bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 7) Melatih pengetahuan, bermain puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

3. Tujuan Permainan Puzzle

Tujuan permainan puzzle sebagai berikut :⁶⁵

- a. membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
- b. peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- c. melatih kecerdasan logis matematis peserta.
- d. menumbuhkan rasa solidaritas sesama.

⁶⁵ Cicik Mernawati, "Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2021, 17.

- e. menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- f. melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa
- g. menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa
- h. menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa
- i. menghibur para siswa di dalam kelas.

Tujuan permainan puzzle berdasarkan penjelasan di atas adalah untuk membentuk jiwa kerjasama, lebih konsisten, melatih kecerdasan logis, menumbuhkan rasa solidaritas, kekeluargaan, dan saling menghormati dan menghargai.⁶⁶

C. Daya Ingat Jangka Pendek

1. Pengertian Daya Ingat Jangka Pendek

Daya ingat bisa disebut juga dengan memori. Memori adalah kemampuan untuk menyandikan, menyimpan, menyaji, mengontrol, dan kemudian mengingat kembali informasi dan pengalaman masa lalu tersebut dalam otak manusia. Memori adalah total dari apa yang kita ingat, yang membuat kita mampu mempelajari dan beradaptasi dari pengalaman masa lalu.⁶⁷

Ingatan jangka pendek ialah ingatan mengenai beberapa fakta, kata, bilangan, huruf, atau keterangan kecil selama beberapa detik sampai satu menit atau lebih pada saat tertentu. Kegiatan ini biasanya terbatas pada tujuh keterangan kecil. Salah satu segi yang terpenting dari informasi dalam ingatan jangka pendek inisegera tersedia sehingga tidak perlu mencari informasi yang telah disimpan dalam simpanan

⁶⁶ Eza Rezci Oktafianto, "Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis," *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2018, 15.

⁶⁷ Nilawati Tadjudin, Shofyan Sholeh, and Untung Nopriyansyah, "Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2022): 18.

ingatan jangka panjang.⁶⁸ Daya ingat jangka pendek adalah informasi yang dipikirkan saat ini atau disadari oleh seseorang. Daya ingat jangka pendek adalah suatu proses aktif yang berlangsungnya terbatas, tidak meninggalkan bekas.

Daya ingat jangka pendek adalah kapasitas kita untuk menyimpan informasi dalam suatu area penyimpanan sementara bersifat sangat terbatas dan rentan terhadap mudarnya informasi dengan cepat.⁶⁹ Daya ingat jangka pendek adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali hal atau informasi yang diberitahukan beberapa detik sebelumnya. Daya ingat jangka pendek merupakan memori penyimpanan sementara informasi-informasi sebelum diteruskan ke dalam memori jangka panjang. Daya ingat jangka pendek hanya mampu menampung sekitar 7 item. Sedangkan penyimpanan dalam daya ingat jangka pendek berupa deretan huruf, angka, warna, maupun nama yang dapat ditampilkan maupun dilafalkan dalam waktu 2 detik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa daya ingat jangka pendek adalah ingatan tentang fakta, kata, bilangan, huruf, atau informasi kecil lainnya yang bertahan selama beberapa detik sampai satu menit atau lebih pada suatu waktu.

2. Fisiologi Daya Ingat Jangka Pendek

Mekanisme daya ingat sama kompleksnya dengan mekanisme pikiran. Karena untuk memberikan daya ingat, sistem saraf harus menciptakan kembali pola perangsang ruang dan waktu yang sama di dalam susunan saraf pusat pada suatu saat di masa yang akan datang. Penyimpanan informasi merupakan proses daya ingat yang melibatkan fungsi sinaps yaitu setiap kali suatu saraf sensoris tertentu

⁶⁸ Yuliana dan Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 10.

⁶⁹ Syamsul Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 12.

melalui serangkaian sinaps, sinaps yang bersangkutan akan menghantarkan isyarat yang sama pada kesempatan berikutnya.⁷⁰

Proses ini disebut fasilitasi. Bila isyarat tersebut melalui sinaps berulang-ulang, ia akan menjadi demikian terfasilitasi sehingga isyarat dari pusat pengatur di otak menyebabkan hantaran impuls melalui rangkaian sinaps yang sama meskipun unput sensoris tidak di rangsang. Hal ini menyebabkan orang mengalami perasaan yang asli meskipun sebenarnya itu hanya suatu ingatan mengenai perasaan tersebut.⁷¹

3. Tahapan Daya Ingat Jangka Pendek

Saat individu mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian sebelumnya, ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali. Atkinson berpendapat bahwa, para ahli psikologi membagi tiga tahapan ingatan, yaitu :⁷²

a) Memasukkan pesan dalam ingatan (*encoding*)

Mengacu kepada perubahan fenomena fisik yang diterima oleh indera menjadi sejenis kode yang ditempatkan dalam memori.

b) Penyimpanan ingatan (*storage*)

Mengacu kepada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori.

c) Mengingat kembali (*retrieval*)

Mengacu kepada bagaimana individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori.

⁷⁰ Darmiah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia MI.," *Jurnal. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 2019, 17.

⁷¹ Aisyahsiti, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia D dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 11.

⁷² Suciaty, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya* (Yogyakarta: Diva Press, 2010), 10.

D. Tunagrahita

1. Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita berasal dari kata tuna dan grahita. Tuna yang berarti luka atau rusak atau ketiadaan dan grahita dari kata grahito yang berarti akal. Tunagrahita ditandai dengan ciri utamanya adalah kelemahan dalam berfikir atau ketidakmampuan dalam berperilaku adaptif.⁷³

Tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata, dan mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Tunagrahita (*intellectual disability*) atau dalam perkembangan sekarang sering dikenal dengan istilah *developmental disability* secara historis terdapat lima basis yang dapat dijadikan pijakan konseptual dalam memahami tunagrahita.⁷⁴

Tuna grahita adalah individu dengan hambatan mental yang memiliki intelegensi berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi lingkungan yang muncul dalam masa perkembangan.⁷⁵ Tunagrahita adalah anak yang mempunyai IQ secara signifikan berada dibawah rata-rata yang disertai dengan ketidakmampuannya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.⁷⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa tunagrahita adalah individu yang memiliki intelektual berada dibawah rata-rata karena ketidakmampuannya dalam menyesuaikan dengan norma yang ada didalam masyarakat dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Seseorang dikategorikan berkelainan mental subnormal atau tunagrahita, jika ia memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (dibawah normal), sehingga untuk

⁷³ Dinie Ratri Desiningrum, *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Psikosain, 2016), 20.

⁷⁴ Mangunsong, *Psikologi Dan Anak Berkebutuhan Khusus, Jilid 1* (Depok: Lembaga Sarana Pengukuran dan Pengembangan Psikologi, 2009), 18.

⁷⁵ Hendra, *Buku Ajar Psikiatri Edisi Ke- 2* (Jakarta: UI Press, 2013), 13.

⁷⁶ Davidson, *Psikologi Abnormal* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 28.

meneliti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikannya. Seseorang dikategorikan tunagrahita apabila kecerdasannya secara umum dibawah rata-rata dan mengalami kesulitan penyesuaian sosial dalam setiap fase perkembangannya.

2. Klasifikasi Tingkat Intelegensi Tunagrahita

Seorang psikolog mengklasifikasikan tunagrahita berdasarkan tingkat intelegensinya dan indikasinya dapat dilihat pada angka hasil tes kecerdasan, seperti IQ 0-25 dikategorikan idiot, IQ 25-50 dikategorikan imbecile, dan IQ 50-75 dikategorikan debil atau moron.⁷⁷

Klasifikasi anak tunagrahita sebagai berikut :⁷⁸

a. Anak tunagrahita mampu didik (debil)

Adalah anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal. Kemampuan yang dapat dikembangkan pada anak tunagrahita mampu didik antara lain: 1) membaca, menulis, mengeja, dan berhitung, 2) menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain, 3) ketrampilan yang sederhana untuk kepentingan kerja dikemudian hari.

b. Anak tunagrahita mampu latih (imbecil)

Adalah anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan yang sedemikian rendahnya sehingga tidak mungkin untuk mengikuti program yang diperuntukkan bagi anak tunagrahita mampu didik. Kemampuan yang dapat dikembangkan antara lain seperti: 1) belajar

⁷⁷ Yuliana dan Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 19.

⁷⁸ Lisdiana Delani Arum, "Layanan Konseling Inklusi Dalam Menangani Masalah Interes Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Di Forum Anak Jombang," *Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya*, 2020, 36.

mengurus dirinya sendiri misalnya makan, tidur dan mandi sendiri, 2) belajar menyesuaikan dilingkungan rumah atau sekitarnya, 3) mempelajari kegunaan ekonomi dirumah, dan ketrampilan yang lain.

c. Anak tunagrahita mampu rawat (idiot)

Adalah anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan sangat rendah sehingga ia tidak mampu mengurus diri sendiri atau sosialisasi, dan untuk mengurus diri sendiri sangat membutuhkan orang lain.

3. Penyebab Tunagrahita

Tunagrahita muncul karena otak tidak berkembang dengan baik. Perkembangan otak dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Penyebabnya antara lain:⁷⁹

- a. Terjadinya berbagai gangguan sebelum anak lahir yaitu nutrisi ibu yang kurang, ibu mengkonsumsi alkohol berlebihan dan jenis-jenis infeksi tertentu pada ibu (ada beberapa tempat didunia dimana terdapat kadar yodium yang rendah pada garam, anak mungkin lahir dengan kondisi fungsi hormon tiroid yang rendah dan retardasi mental)
- b. Gangguan selama persalinan, seperti persalinan terlambat atau terlilit tali pusar di leher bayi
- c. Gangguan dalam satu tahun pertama kehidupan, seperti infeksi saluran otak, terus berlanjut dan berat, kejang yang tidak terkontrol, kecelakaan dan malnutrisi berat
- d. Masalah cara merawat anak, seperti kurangnya rangsangan, kekerasan terhadap anak dan pelentaraan secara emosional.

⁷⁹ Edi Purwanto, *Modifikasi Prilaku Alternatif Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 18.

DAFTAR RUJUKAN**A. Buku**

- Abdurahman, Dudung. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003.
- Ahmad, Afifuddin dan Beni. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Aisyahsiti. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Ddini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013.
- Amir, Nani Triani dan. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar Slow Learner*. Jakarta: Luxima, 2016.
- Andriana, Dian. *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Astuti, Yuli. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Jakarta: FlashBooks, 2016.
- Aunillah, Nurla Isna. *Tips Dan Trik Mudah Melejitkan Daya Ingat Anak*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Bambang, Yuliana dan Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Desiningrum, Dinie Ratri. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain, 2016.
- Edi Purwanto. *Modifikasi Prilaku Alternatif Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Hamidi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press, 2008.
- Hetherington, and Parke. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Huges. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pliar Media, 2009.
- Hurlock. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Indriantoro, Nur, and Bambang Supomo. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Rieneka Cipta, 2010.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif*

- Dan Kualitatif*). Jakarta: GP Press, 2008.
- Mangunsong. *Psikologi Dan Anak Berkebutuhan Khusus, Jilid 1*. Depok: Lembaga Sarana Pengukuran dan Pengembangan Psikologi, 2009.
- Murtie, Afin. *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Redaksi Maksima, 2014.
- Narbuko, Cholid. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan)*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Suriasumantri, Jujun S. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Syamsul Yusuf LN. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.

B. Jurnal

- Adimayanti, Eka, Dewi Siyanti, and Tri Susilo. "Terapi Bermain Peran Dengan Program Bimbingan Melalui Terapi Bermain Untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif Pada Anak Berkebutuhan Khusus." *Jurnal Pengabdian Kesehatan 2*, no. 2 (2019).
- Aminah, Siti. "Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Di Yayasan Rumah Mentari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Pringsewu." *Skripsi UIN Raden Intan Lampung* (2021).
- Arum, Lisdiana Delani. "Layanan Konseling Inklusi Dalam Menangani Masalah Interes Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Di Forum Anak Jombang." *Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya* (n.d.).
- Darmiah. "Perkembangan Kognitif Anak Usia MI." *Jurnal. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh* (2019).
- Mernawati, Cicik. "Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan."

Jurnal Pendidikan Khusus (2021).

Nurmayunita, Heny. “Pengaruh Terapi Bermain Kolase Terhadap Konsentrasi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Berbasis Inklusi SDN Bedali 5 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang.” *JKM* 3, no. 2 (2018).

Oktafianto, Eza Rezci. “Pengaruh Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis.” *Jurnal Pendidikan Khusus* (2018).

Tadjudin, Nilawati, Shofyan Sholeh, and Untung Nopriyansyah. “Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2022).

