

EFEKTIVITAS MEDIA MAZE UNTUK MENINGKATKAN KETAHANAN DUDUK ANAK AUTISME KELAS VI DI SEKOLAH KHUSUS PELITA BUNDA SAMARINDA

Nabila Apsari Humaira¹, Mutia Mawardah²

^{1,2)} Program Studi Sosial dan Humaniora, Fakultas Psikologi, Universitas Bina Darma Palembang
e-mail: nabila.apsari123@gmail.com¹, mutia_mawardah @binadarma.ac.id²

Abstrak

Autisme merupakan gangguan perkembangan pervasif dengan ditandai adanya kegagalan dalam berhubungan dengan orang lain yang dikarenakan adanya keterbatasan bahasa, perilaku motorik yang terganggu, dan gangguan intelektual. Autisme dilengkapi dengan perilaku hiperaktivitas yang menyebabkan anak dengan gangguan tersebut memiliki ketahanan duduk yang rendah dengan jangka waktu yang lama. Dimana duduk dengan tenang merupakan modalitas salah satunya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Perilaku yang timbul ditandai dengan perilaku memukul meja, bertepuk tangan yang keras, menghentakkan kaki, dan berteriak sehingga dapat mengganggu anak dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dalam upaya untuk meningkatkan ketahanan duduk anak dengan gangguan autisme dilakukan metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi dengan media *maze* dengan pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Rendahnya ketahanan duduk anak dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi tantangan karena ketahanan duduk pada anak merupakan modalitas dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Hasil pengabdian ini diharapkan anak dengan gangguan autisme dapat meningkatkan ketahanan duduk anak dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kata kunci: Autisme, Ketahanan Duduk, Media Maze

Abstract

Autism is a pervasive developmental disorder characterized by failure to relate to others due to language limitations, impaired motor behavior, and intellectual impairment. Autism is equipped with hyperactivity behavior that causes children with the disorder to have low sitting endurance for long periods of time. Where sitting quietly is a modality, one of which is in teaching and learning activities at school. The behavior that arises is characterized by the behavior of hitting the table, clapping loudly, stomping feet, and shouting so that it can interfere with children in teaching and learning activities. So that in an effort to improve the sitting resilience of children with autism disorders, the Research and Development (R&D) method is carried out which refers to the ADDIE, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation with maze media with data collection, namely observation, tests, and documentation. The low sitting endurance of children in teaching and learning activities in the classroom is a challenge because sitting endurance in children is a modality in carrying out teaching and learning activities. The results of this service are expected that children with autism disorders can increase children's sitting endurance in teaching and learning activities in class.

Keywords: Autism, Sitting Endurance, Media Maze

PENDAHULUAN

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan anak yang dilahirkan dengan kebutuhan khusus yang disesuaikan dengan ketunaan, salah satunya autisme. Autisme merupakan suatu kondisi dimana adanya gangguan perpasif yang ditandai dengan adanya abnormalitas atau kelainan yang muncul sebelum anak berusia tiga tahun (Hallalan & Kauffmann dalam Mangungsong, 2014). Salah satu permasalahan pada anak dengan gangguan autisme adalah aspek perilaku, dimana memiliki dua macam, yaitu perilaku *eksesif* (berkelebihan) dan *deficit* (berkekurangan). Pada perilaku *eksesif* terdapat perilaku hiperaktif dan mengamuk (tantrum) yang berupa menggigit, menjerit, menyepak, memukul, dan lain sebagainya. Sedangkan perilaku *deficit* ditandai dengan perilaku gangguan bicara dan perilaku sosial yang kurang sesuai. Dalam perilaku hiperaktif yang masuk dalam kategori perilaku *eksesif*, menunjukkan adanya perilaku berlebihan seperti berlari, memanjat atau naik ke atas meja dan kursi, memukul – mukul meja, *impulsive*, terlalu banyak berbicara atau berteriak, mengganggu teman

atau orang disekitarnya, serta sering meninggalkan tempat duduk di kelas (kabur) sehingga menyebabkan anak tidak dapat duduk dengan tenang (ketahanan duduk yang rendah) di dalam kelas.

Duduk didefinisikan sebagai kegiatan meletakkan tubuh yang bertumpu pada bokong dengan beragam sikap posisi (bersila, bersimpuh, duduk di kursi, dan lain sebagainya). Dalam duduk terdapat istilah ketahanan duduk yang merupakan suatu modalitas atau kemampuan anak dapat duduk dengan durasi lama dengan tenang di tempat duduk dan tidak mengganggu selama proses pembelajaran. Daya tahan duduk anak tergantung pada kelasannya, menurut Tarmansyah (2010:123) seorang anak TK dapat duduk selama 25 – 30 menit, SD kelas I – III dapat duduk selama 30 – 35 menit, SD kelas IV – VI dapat bertahan duduk selama 40 – 45 menit. Namun pada anak gangguan autisme belum tentu dapat duduk dengan tenang sehingga mengalami kesusahan dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari (2014) perilaku hiperaktif yang menonjol yang dialami oleh anak dengan gangguan autisme adalah anak yang tidak dapat duduk tenang saat mengikuti pelajaran di kelas. Perilaku meninggalkan tempat duduk ini sering dilakukan anak saat sesi kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga muncul perilaku seperti duduk di bangku teman sekelasnya, duduk di bangku guru, mengganggu teman, serta sering keluar dari kelas.

Salah satu cara mengatasi perilaku hiperaktif anak adalah dengan melakukan permainan menurut Freeman dan Munandar (dalam Ismail 2009:27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak – anak mencapai perkembangan yang utuh baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, maupun emosional. Sehingga permainan edukatif seperti *maze*. Dapat dilakukan pada anak – anak. Maze atau yang lebih dikenal labirin merupakan sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku, Nurul Ihsan (2014:32). Sehingga dalam melakukan permainan media *maze* ini memerlukan konsentrasi dalam pengerjaannya yang membuat anak menjadi fokus dan dapat menekan perilaku hiperaktif pada anak dengan gangguan autisme.

Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda menjadi pilihan penulis untuk melakukan kegiatan pengabdian yang berlokasi di Samarinda yang beralamatkan Gedung Tunas Kelapa, Jl. M. Yamin, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Dimana pembelajaran yang dilakukan selama 6 hari, yaitu dari hari senin hingga hari sabtu. Sekolah Khusus Pelita Bunda merupakan sekolah yang memiliki siswa dengan ketunaan yang beragam, yaitu hambatan belajar (disleksia), hambatan berpikir (tuna grahita), *down syndrome*, dan autis. Sekolah Khusus Pelita Bunda memiliki jenjang SD, SMP, dan SMA. Pada jenjang SD terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan kelas B. Pada kelas A terdiri dari kelas 1 dan kelas 2 dengan rentang usia 7 tahun sampai dengan usia 9 tahun dan untuk kelas B terdiri dari kelas 3 hingga kelas 6 dengan rentang usia 10 tahun hingga 14 tahun. Baik kelas A dan kelas B sama-sama memiliki kondisi anak berkebutuhan khusus walaupun dengan jenis riwayat yang berbeda. Baik itu autis, *down syndrome*, maupun ADHD walaupun mayoritas dari mereka adalah dengan gangguan autis. Dari kedua kelas tersebut memiliki kesamaan, yaitu kondisi di dalam kelas anak-anak masih banyak yang belum dapat duduk tenang dan ketahanan duduk yang rendah, dimana mereka masih ada yang memukul-mukul meja, berlari ke luar kelas, mengganggu teman sekelasnya, tidak betah di tempat duduknya, duduk di kursi teman maupun guru. Hal tersebut membuat guru harus mengeluarkan energi ekstra untuk mengendalikan untuk tetap kondusif, namun hal tersebut tidak berlangsung lama karena anak-anak akan kembali berlari-lari, mengganggu temannya, memukul meja, dan lain sebagainya.

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul Meningkatkan Ketahanan Duduk dalam Proses Pembelajaran Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Media Maze, meneliti seberapa lama ketahanan duduk anak dengan gangguan tunagrahita saat sebelum diberi media *maze* dan sesudah diberi media *maze*. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk anak di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. Penelitian inilah yang menginspirasi penulis untuk mengangkat tema dan isu yang sama dengan subjek yang berbeda, yaitu anak dengan gangguan autisme pada anak kelas VI SD.

Dari permasalahan di atas, penulis menemukan fakta bahwa anak dengan gangguan autisme memiliki perilaku hiperaktif yang menyebabkan anak tersebut salah satunya memiliki daya tahan duduk yang rendah sehingga menyebabkan perilaku eksekutif pada kegiatan belajar mengajar seperti bertepuk tangan dengan keras secara berulang, memukul – mukul meja, menggoyang – goyangkan meja, hingga berteriak. Sehingga solusi yang dilakukan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak adalah dengan menggunakan media permainan edukatif, yaitu media *maze* untuk mereduksi perilaku

hiperaktivitasnya dan fokus pada pengerjaannya. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan ketahanan duduk anak melalui permainan edukatif, yaitu media *maze*.

METODE

Metode pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan sebuah produk, berupa media *maze* dengan berbagai level. Metode yang dipakai ialah metode R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dengan pengumpulan data yang dipakai ialah observasi, tes, dan dokumentasi. Metode ini dilakukan di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda yang beralamatkan Gedung Tunas Kelapa, Jl. M. Yamin, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur.

Pada metode pengembangan ini menggunakan model ADDIE, berikut langkah – langkahnya :

1. Analisis

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik butuhkan dalam meningkatkan ketahanan duduk berdasarkan masalah yang ada dalam observasi. Analisis ini dilakukan melalui observasi di kelas, peneliti melaksanakan kegiatan sebagai berikut :

- a. Analisis perilaku yang muncul saat kegiatan belajar dimulai di kelas.
- b. Menganalisis apakah media yang cocok untuk digunakan dalam praktek meningkatkan ketahanan duduk anak.
- c. Menganalisis apakah dalam kegiatan tersebut siswa dapat menjaga fokusnya dan mengurangi hiperaktivitas anak.

2. Desain

Setelah analisis kebutuhan dilakukan langkah selanjutnya, ialah tahap desain. Tahap desain yang dilakukan peneliti, yaitu desain program untuk meningkatkan ketahanan duduk dengan memberikan level – level dalam setiap lembar *maze* yang sesuai dengan kemampuan anak.

3. Pengembangan

Tahap ketiga dalam model ini adalah pengembangan. Kegiatan pada tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga kegiatan ini menghasilkan standar ukuran produk pengembangan.

Proses pengembangan terdiri dari desain permainan serta langkah – langkah dalam permainan sehingga permainan yang akan digunakan dalam program tersebut menjadi lebih efektif dan menarik. Media *maze* ini berbentuk selembaran kertas yang sudah dilengkapi dengan berbagai level. Dimana terdiri dari 3 level, yang dimana setiap level memiliki pola labirin yang berbeda – beda. Dari yang sederhana hingga pola labirin yang lebih rumit. Sehingga dapat menraik fokus dan menurunkan kebiasaan anak yang berhubungan dengan hiperaktivitasnya seperti memukul meja, menggerakkan kursi, hingga bertepuk tangan dengan frekuensi sering dan juga keras.

4. Implementasi

Implementasi adalah tahap permainan yang diujikan langsung kepada subjek penelitian, yaitu 1 siswa SD kelas VI di kelas B dengan gangguan utism di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda. Pengujian ini dilakukan untuk melakukan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan dengan menulis lamanya durasi terhadap ketahanan duduk yang dilakukan anak. Tahap implementasi ini dapat memakan waktu yang cukup lama sesuai dengan respon pengguna terhadap produk yang diuji cobakan. Setelah produk diimplementasikan selanjutnya memasuki tahap akhir, yaitu tahap evaluasi.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah tahap akhir dalam model penelitian ADDIE, yaitu tahap dari hasil implentasi dapat dianalisa untuk melihat bagaimana kualitas serta kuantitas dari produk yang dikembangkan. Apabila setelah dievaluasi produk masih terdapat kekurangan maka bisa dilakukan proses atau tahap awal untuk melakukan pembenahan

Dalam pengumpulan data yang dilakukan terdapat tiga, yaitu :

Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipasi dengan jenis partisipasi pasif. Dalam observasi partisipasi peneliti terlibat dengan kegiatan orang yang diamati. Namun, pada pelaksanaannya peneliti tidak terlalu terlibat dalam kegiatan informan yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat partisipasi pasif dimana peneliti hanya menjelaskan cara dan mengarahkan tetapi tidak ikut membantu dalam pengerjaan tersebut. Observasi digunakan untuk

memperoleh gambaran secara jelas mengenai ketahanan duduk dan perilaku apa saja yang ditunjukkan anak saat di dalam kelas selama kegiatan belajar mengajar di kelas B Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda. Pelaksanaan pengumpulan data menggunakan teknik observasi adalah dengan mengadakan pengamatan langsung di kelas ketika pembelajaran berlangsung.

Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian adalah kemampuan anak dalam mencari jalan keluar dalam labirin atau maze. Dalam penelitian ini pengukuran perilaku sasaran dilakukan berulang – ulang dengan periode waktu tertentu, yaitu per hari. Perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dengan kondisi yang berbeda. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes dengan media maze yang disusun dalam Program Pembelajaran Individual (PPI) untuk mengetahui kemampuan dalam ketahanan duduk siswa. Materi tes terdiri dari 3 item level dengan pola labirin yang berbeda. Kriteria penilaian adalah panduan dalam menentukan besar kecilnya durasi yang didapat anak selama melakukan setiap tes yang diberikan. Dengan mengamati dan menghitung durasi waktu anak bertahan duduk ketika bermain maze yang dilakukan anak dalam satu kondisi.

Dokumentasi

Teknik dokumentasi sebagai sarana untuk mengumpulkan data dari sumber non-insani, sumber ini berisi gambar dan foto. Sehingga dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti akan lebih dapat dipercaya jika dilengkapi dengan dokumentasi yang berasal dari lokasi yang diamati. Sehingga diambil kesimpulan bahwa peneliti menggunakan dokumentasi sebagai penunjang data akurat mengenai kegiatan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam program kegiatan ini dirancang untuk melihat keefektivan media maze untuk meningkatkan ketahanan duduk siswa kelas VI dengan gangguan autisme. Dimana, anak – anak dengan autisme memiliki kesulitan dan keterbatasan atas kendali untuk duduk dengan tenang. Dorongan tersebut dikarenakan adanya hiperaktivitas dan gangguan pada pemusatan konsentrasi yang menyebabkan anak tidak dapat duduk dengan tenang. Perilaku yang dimunculkan karena rendahnya ketahanan duduk adalah tidak dapat duduk dengan tenang kurang dari 1 – 2 menit, memukul – mukul meja, kabur dari kelas, mengganggu teman, dan perilaku lainnya. Sehingga dengan adanya media maze diharapkan untuk mereduksi perilaku hiperaktivitas dan dapat meningkatkan ketahanan duduk. Hal ini dikarenakan, dalam pengerjaan media maze anak harus fokus untuk keluar dari labirin yang berliku. Kefokusian tersebut, dapat menurunkan intensitas hiperaktivitas dan membuat anak dapat duduk lebih lama dan dapat duduk lebih tenang dengan durasi yang lebih panjang. Dalam penelitian sebelumnya media maze terbukti berpengaruh dapat meningkatkan ketahanan duduk pada anak tuna grahita ringan. Sehingga peneliti ingin meneliti pengaruh permainan media maze pada anak dengan gangguan autisme.

Dalam program yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak SD, sehingga menjadi modalitas anak untuk dapat duduk dengan tenang. Adapun tahapan yang dilakukan selama program berlangsung, yaitu :

1. Tahap Observasi

Tahap ini dilakukan observasi (pengumpulan data) terlebih dahulu. Langkah awal yang dilakukan dalam pengambilan data, yaitu dengan melakukan pengumpulan data mengenai durasi sebelum pengerjaan maze dan melihat berapa lama durasi siswa dapat duduk dengan tenang. Tahap observasi ini dilakukan selama 5 kali dalam seminggu.

2. Tahap persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan siswa untuk menjadi dasar pengetahuan siswa sebelum memasuki tahap pelaksanaan, dimana adanya pemberian materi terkait.

Tabel 1. Tahap Observasi

| No. | Kegiatan | Tujuan |
|-----|---|--|
| 1. | Mengenalkan apa itu <i>maze</i> | Siswa mampu mengetahui media permainan <i>maze</i> |
| 2. | Memberi tahu peraturan dalam pengerjaan media <i>maze</i> | Siswa dapat mengetahui cara main terhadap media maze apa |

| | | |
|----|---|--|
| | | yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan |
| 3. | Mencontohkan cara mengerjakan <i>maze</i> | Siswa dapat memahami alur bermain dan dapat mengerjakannya |

3. Tahap pengerjaan

Tahap pengerjaan berisi latihan – latihan yang akan dilakukan di kelas selama program tersebut berlangsung dan dilakukan di waktu yang sama. Adapun kegiatan pengerjaan sebagai berikut :

Tabel 2 Tahap pengerjaan

| No. | Jenis pengerjaan | Kegiatan | Tujuan |
|-----|---|--|--|
| 1. | Pengerjaan dengan melihat contoh dengan pola sederhana | Mengerjakan maze dengan mencontoh edukator hingga ke garis finish | Siswa mampu memahami mengenai cara mengerjakan permainan maze ini hingga garis finish dengan fokus dan durasi ketahanan meningkat |
| 2. | Pengerjaan dengan diarahkan dengan pola sederhana menuju sedang | Mengerjakan maze dengan memberikan arahan dari edukator hingga ke garis finish | Siswa mampu mengerjakan dan mendengarkan arahan dari edukator mengenai permainan maze ini dengan pola sederhana dan sedang hingga garis finish dengan fokus sehingga durasi ketahanan meningkat, menurunkan perilaku memukul meja, menaik turunkan meja, hingga berteriak. |
| 3. | Pengerjaan secara mandiri pola sederhana, sedang, dan rumit | Mengerjakan maze secara mandiri tanpa diberikan arahan dan contoh dari edukator hingga ke garis finish | Siswa mampu mengerjakan permainan maze ini dengan pola sederhana, sedang, dan rumit hingga garis finish dengan fokus sehingga durasi ketahanan meningkat menurunkan perilaku memukul meja, menaik turunkan meja, hingga berteriak. |

Pada tahap ini dilakukan sebanyak 7 kali dengan durasi sebanyak 30 menit. Intervensi ini diberikan sesuai dengan satuan perencanaan intervensi yang telah dibuat berdasarkan hasil observasi awal. Tahap intervensi ini untuk mengukur efektivitas media maze untuk meningkatkan ketahanan duduk anak autisme kelas VI di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda. Adapun tahapan intervensi adalah sebagai berikut :

- a. Mengenalkan permainan media *maze* kepada siswa dengan menunjukkan penampilan visual pada lembar *maze*, cara mengerjakan permainan, dan aturan dalam pengerjaannya dalam media *maze*.
- b. Mencontohkan cara mengerjakan *maze*

- c. Meminta siswa untuk duduk dengan sikap yang baik sebelum diberikan lembar *maze*
- d. Memberikan lembar *maze* dengan level mudah (level 1)
- e. Siswa diarahkan cara mengerjakan sampai ke garis finish
- f. Siswa diberikan waktu dalam pengerjaannya secara mandiri
- g. Siswa akan diobservasi selama pengerjaannya dengan menghitung berapa lama siswa dapat duduk dengan tenang dan dihitung melalui timer.
- h. Setelah selesai mengerjakannya, maka kertas tersebut akan diambil kembali.
- i. Jika dapat melakukan di level mudah (level 1), maka aka dilanjut dengan level selanjutnya (level 2 dan level 3).



Gambar 1. Mengerjakan level 2 dan level 3

4. Tahap pembiasaan

Tahap monitoring berisi pembiasaan dari latihan tersebut yang telah dilakukan di tahap pelaksanaan, namun dalam penerapannya siswa dapat melakukan pengerjaan media maze tanpa diberi instruksi dan efek setelah tidak mengerjakan permainan media maze tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perilaku apa saja yang muncul dan berapa lama siswa dapat duduk tenang saat mengerjakaan dan setelah tidak diberikan media tersebut. Sehingga menghasilkan table yang berisi jumlah durasi di setiap sesinya baik dalam tahap observasi, tahap pengerjaan, dan tahap pembiasaan, yakni sebagai berikut :

Tabel 3. Tahap pembiasaan

| Tanggal | Pertemuan | Durasi |
|--|-----------|--------|
| Observasi Sebelum Tahap Pengerjaan | | |
| 13 November 2023 | 1 | 1 |
| 14 November 2023 | 2 | 1 |
| 15 November 2023 | 3 | 2 |
| 16 November 2023 | 4 | 1 |
| 17 November 2023 | 5 | 1 |
| Tahap Pengerjaan | | |
| 20 November 2023 | 7 | 2 |
| 21 November 2023 | 8 | 3 |
| 22 November 2023 | 9 | 3 |
| 23 November 2023 | 10 | 6 |
| 24 November 2023 | 11 | 6 |
| 25 November 2023 | 12 | 6 |
| 27 November 2023 | 13 | 6 |
| Tahap Pembiasaan Setelah Tahap Pengerjaan | | |
| 28 November 2023 | 14 | 4 |
| 29 November 2023 | 15 | 5 |
| 30 November 2023 | 16 | 6 |

| | | |
|-----------------|----|---|
| 1 Desember 2023 | 17 | 6 |
| 2 Desember 2023 | 18 | 6 |

Sehingga dalam program efektivitas media *maze* untuk meningkatkan daya ketahanan duduk pada anak autis kelas VI di Sekoah Khusus Pelita Bunda Samarinda yang telah dilaksanakan dapat dilihat bahwa proses perkembangan ketahanan duduk siswa dengan gangguan autisme yang melibatkan kefokus an anak dalam pengerjaannya sehingga menunjukkan hasil signifikan terkait ketahanan duduk siswa.

Ketahanan duduk anak menunjukkan adanya kenaikan durasi, yaitu 4 – 6 menit lebih lama dari sebelumnya. Serta menurunnya perilaku memukul meja, berteriak, bertepuk tangan dengan keras, dan perilaku ekse sif lainnya.

Dalam pengerjaan awal siswa masih harus diarahkan dengan penyampaian instruksi (penggunaan bahasa dan cara komunikasi) yang mudah dimengerti dan sederhana untuk mudah dimengerti oleh siswa dengan gangguan autisme. Hal ini dikarenakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu informasi serta dapat mengerjakan dengan benar sesuai dengan aturan yang ada.

Pada dasarnya, siswa dengan gangguan autisme membutuhkan latihan yang repetitif (berulang) untuk dapat memahami, mengingat, dan terbiasa dengan pola pengerjaannya dan paham akan konsep dalam media *maze*, sehingga siswa mampu mengerjakan secara mandiri dan meningkatkan daya fokus serta menurunkan perilaku hiperaktif pada siswa.

SIMPULAN

Ketahanan duduk merupakan modalitas dalam kehidupan sehari – hari, bahkan dalam kegiatan belajar mengajar sekalipun. Dalam kegiatan belajar mengajar sangat menunjang keberhasilan anak dalam belajar dan menangkap pelajaran di dalam kelas. Dimana ketahanan duduk diperlukan saat belajar di kelas, kondisi yang memerlukan ketenangan, bahkan di ruang publik sekalipun. Menurut Tarmansyah (2010:123) seorang anak TK dapat duduk selama 25 – 30 menit, SD kelas I – III dapat duduk selama 30 – 35 menit dan anak SD kelas IV – VI dapat bertahan selama 40 – 45 menit. Namun, pada kasus anak berkebutuhan khusus, yaitu anak dengan gangguan autisme belum tentu dapat duduk tenang sehingga mengalami kesusahan dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari (2014) perilaku hiperaktif yang menonjol dialami anak dengan riwayat autis adalah anak yang tidak dapat duduk tenang saat mengikuti pelajaran di kelas. Permasalahan dalam pemusatan konsentrasi dan perilaku hiperaktif tersebut yang menyebabkan anak dengan gangguan autisme tidak dapat duduk dengan tenang dan tidak dapat tahan duduk di kelas dalam kurun waktu yang lama. Sehingga dengan mengerjakan media *maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk, hal ini dikarenakan dalam mengerjakan media *maze* diperlukan konsentrasi yang kuat sehingga menurunkan perilaku hiperaktif dan meningkatkan ketahanan duduk dibandingkan sebelum diberikan tes (intervensi). Hal ini ditunjukkan pada hasil observasi di lapangan yang ditunjukkan pada hasil *timer* yang menunjukkan adanya peningkatan dalam durasinya, walaupun tidak masuk dalam kriteria yang disebutkan oleh Tarmansyah (2010) mengenai durasi ketahanan duduk yang berdasarkan jenjang dan usia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *maze* efektif untuk meningkatkan ketahanan duduk anak dengan gangguan autisme pada kelas VI SD di Sekolah Khusus Pelita Bunda.

SARAN

Saran yang diajukan yang berhubungan pada hasil ini adalah perlunya peningkatan performa pada alat media yang bisa lebih dikembangkan dan dapat lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan apa yang akan atau mau ditingkatkan. Selain itu dapat diaplikasikan untuk ketunaan anak lainnya tidak hanya untuk anak dengan gangguan autisme dan tuna grahita saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Pelita Bunda Education Centre Samarinda, Kepala Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda, dan semua guru di Sekolah Khusus Pelita Bunda yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, N. I. (2021). Pengembangan Media Maze Zoo dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun. Bengkulu: Tesis.
- Ismudar, Y., & Damri, D. (2021). Meningkatkan Ketahanan Duduk Saat Proses Pembelajaran Melalui Pemberian Reward kepada Siswa Autisme. *Al-Murabbi : Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 142-150.
- Khairi, N., & Kasiyati. (2021). Efektivitas Teknik Reinforcement (Verbal) Untuk Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autisme Kelas VII di SLB Autisma YPPA Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 628-635.
- Khairi, N., & Kasiyati. (2021). Efektivitas Teknik Reinforcement (verbal) untuk Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autisme Kelas VII di SLB Autisma YPPA Padang (Single Subject Research). *Journal of Basic Education Studies*, 628-635.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). Sistematika Literatur Review : Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 119-124.
- Sari, P. P. (2018). Meningkatkan Ketahanan Duduk dalam Proses Pembelajaran pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Media Maze. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 350-359.
- Suela, I. K. (2015). Permainan Maze untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation pada Anak Autis. Surabaya: Skripsi.
- Syukria, E., & Rahmahtrisilvia, R. (2022). Efektivitas Token Economy dalam Meningkatkan Ketahanan Duduk pada Anak ADHD. *MSI Transaction on Education*, 30-35.
- Utami, S. P., & Armaini. (2019). Meningkatkan Ketahanan Duduk Melalui Media Mozaik bagi Anak Autis di SLB Autisma YPPA Padang. *Journal of Residu*, 86-89.