

KEEFEKTIFAN METODE *PRETEND PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK *AUTISME SPECTRUM DISORDER* (ASD) DI KARASIDENAN SURAKARTA

Risma Rahayu^{1*}, Nadya Susanti², Dodiet Aditya Setyawan³

Program Studi Sarjana Terapan Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta^{1,2,3}

*Corresponding Author : rismarhy0@gmail.com

ABSTRAK

Autisme Spectrum Disorder (ASD) merupakan gangguan perkembangan saraf yang mempengaruhi kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta pola perilaku yang terbatas dan berulang. Anak dengan ASD sering mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitifnya. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD adalah metode *pretend play*. Metode ini melibatkan permainan imajinatif yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi peran dan situasi tertentu guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap dunia sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode *pretend play* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD di Karisidenan Surakarta. Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental* dengan rancangan *pre-test* dan *post-test* pada kelompok intervensi dan kontrol. Sampel penelitian terdiri dari anak-anak dengan ASD yang mengikuti terapi wicara dan bahasa di beberapa klinik dan sekolah luar biasa (SLB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak-anak yang diberikan intervensi *pretend play* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *pretend play* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD, khususnya dalam aspek pemrosesan informasi, memori, dan pemahaman sosial. Dengan demikian, metode *pretend play* dapat dipertimbangkan sebagai pendekatan terapeutik yang dapat digunakan dalam program intervensi bagi anak ASD untuk mendukung perkembangan kognitif mereka secara optimal.

Kata kunci : anak ASD, bermain pura-pura, intervensi, perkembangan kognitif, terapi wicara

ABSTRACT

Autism Spectrum Disorder (ASD) is a neurodevelopmental disorder that affects communication skills, social interactions, and restricted and repetitive behavior patterns. Children with ASD often experience difficulties in their cognitive development. One method that can be applied to improve the cognitive abilities of children with ASD is the pretend play method. This method involves imaginative play that allows children to explore certain roles and situations to improve their understanding of the world around them. This study aims to measure the effectiveness of the pretend play method in improving the cognitive abilities of children with ASD in the Surakarta Residency. This study used a quasi-experimental design with a pre-test and post-test design in the intervention and control groups. The study sample consisted of children with ASD who underwent speech and language therapy at several clinics and special schools (SLB). The results showed that there was a significant increase in the cognitive abilities of children who were given pretend play intervention compared to the control group who did not receive the intervention. This shows that pretend play is an effective method in improving the cognitive abilities of children with ASD, especially in the aspects of information processing, memory, and social understanding. Thus, the pretend play method can be considered as a therapeutic approach that can be used in intervention programs for children with ASD to support their optimal cognitive development.

Keywords : pretend play, ASD children, cognitive development, intervention, speech therapy

PENDAHULUAN

Autisme Spectrum Disorder (ASD) adalah gangguan perkembangan saraf yang mempengaruhi komunikasi, interaksi sosial, serta perilaku yang repetitif dan terbatas. Anak

dengan ASD mengalami hambatan dalam berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, sosial, dan emosional. Berdasarkan laporan WHO (2023), prevalensi ASD pada anak di dunia mencapai 16%, dengan kecenderungan meningkat setiap tahunnya. Di Indonesia, jumlah anak dengan ASD diperkirakan mencapai 2,4 juta dan terus bertambah sebanyak 500 anak per tahun (Purnama dkk., 2024). Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak, karena berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami konsep, memproses informasi, serta mengambil keputusan. Anak dengan ASD sering mengalami gangguan dalam aspek kognitif seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian, pemrosesan informasi yang lambat, serta keterbatasan dalam memahami hubungan sebab-akibat (Yusuf & Helmi, 2022). Jika tidak ditangani dengan baik, keterbatasan ini dapat menghambat perkembangan akademik dan sosial anak dalam jangka panjang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, berbagai metode intervensi telah dikembangkan guna meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah *pretend play*, yaitu permainan pura-pura yang melibatkan imajinasi anak dalam memainkan peran tertentu. Melalui permainan ini, anak dapat mengeksplorasi berbagai situasi sosial dan mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih fleksibel (Rayhani dkk., 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *pretend play* berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman emosi, keterampilan pemecahan masalah, serta kreativitas pada anak dengan ASD. Bermain pura-pura memungkinkan anak untuk terlibat dalam interaksi sosial secara lebih spontan, sehingga dapat meningkatkan komunikasi dan kemampuan adaptasi mereka dalam kehidupan sehari-hari (Hayati & Putro, 2021). Dengan demikian, metode ini memiliki potensi besar sebagai strategi intervensi bagi anak ASD yang mengalami keterbatasan kognitif.

Selain itu, *pretend play* juga terbukti dapat membantu anak dalam mengembangkan memori kerja, atensi, serta keterampilan berpikir abstrak. Melalui permainan berbasis imajinasi, anak belajar mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya, sehingga dapat memahami suatu peristiwa secara lebih komprehensif (Purwanti & Yus, 2023). Oleh karena itu, pendekatan ini tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan aspek sosial dan emosional, tetapi juga dalam membangun dasar pemikiran yang lebih kompleks. Di Indonesia, penelitian mengenai efektivitas *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak ASD masih terbatas. Sebagian besar studi yang ada lebih berfokus pada aspek komunikasi dan interaksi sosial, sementara kajian tentang pengaruhnya terhadap kognitif masih jarang dilakukan, terutama di wilayah Karisidenan Surakarta. Padahal, metode ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas dalam berbagai setting terapi dan pendidikan inklusif.

Banyak orang tua dan pendidik masih kurang memahami manfaat *pretend play* dalam membantu perkembangan kognitif anak ASD. Mereka cenderung mengutamakan metode intervensi yang lebih konvensional seperti terapi okupasi dan terapi wicara, tanpa menyadari bahwa permainan imajinatif juga dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir anak (Richard et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai manfaat metode ini. Dalam konteks Karisidenan Surakarta, belum banyak sekolah maupun klinik terapi yang menerapkan *pretend play* sebagai bagian dari strategi intervensi bagi anak ASD. Kebanyakan program yang ada lebih menekankan pada pembelajaran akademik dan keterampilan sosial, tanpa mempertimbangkan aspek kognitif secara holistik. Padahal, perkembangan kognitif yang optimal dapat menjadi landasan penting bagi kemajuan anak dalam berbagai aspek kehidupan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode *pretend play* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD di Karisidenan Surakarta. Dengan pendekatan *quasi-experimental* yang melibatkan *pre-test* dan *post-test*, penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana metode ini dapat memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif anak ASD dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi serupa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas

pretend play dalam konteks terapi wicara dan pendidikan inklusif. Faktor-faktor seperti usia anak, tingkat keparahan ASD, serta dukungan lingkungan akan dianalisis untuk memahami bagaimana metode ini dapat dioptimalkan dalam berbagai kondisi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang lebih komprehensif bagi praktisi yang ingin menerapkan metode ini dalam program terapi anak ASD.

Dari sisi akademik, penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai intervensi berbasis permainan dalam terapi anak ASD. Dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan studi-studi terdahulu, diharapkan dapat diperoleh wawasan baru mengenai mekanisme kerja *pretend play* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan ASD. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi metode permainan lainnya dalam terapi anak berkebutuhan khusus. Selain kontribusi akademik, penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi berbagai pihak. Bagi para terapis wicara, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih metode intervensi yang lebih efektif untuk meningkatkan kognitif anak ASD. Bagi pendidik di sekolah inklusif, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *pretend play* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sehari-hari. Sementara bagi orang tua, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih strategi bermain yang dapat membantu anak mereka dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas *pretend play* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program terapi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak ASD di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya permainan imajinatif dalam mendukung perkembangan anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengangkat dua pertanyaan utama: (1) Apakah metode *pretend play* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD? dan (2) Sejauh mana metode ini berpengaruh terhadap perkembangan kognitif mereka? Dengan menjawab pertanyaan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas intervensi bagi anak ASD dan membantu mereka mencapai perkembangan kognitif yang lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental. Desain yang digunakan adalah one-group pretest-posttest, di mana kemampuan kognitif anak ASD diukur sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa metode *pretend play*. Desain ini dipilih untuk mengetahui secara langsung perubahan yang terjadi akibat intervensi yang diberikan. Dengan menggunakan metode ini, dapat dianalisis secara objektif apakah permainan pura-pura memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak ASD di Karisidenan Surakarta. Selain itu, pendekatan eksperimen memungkinkan penelitian ini mengontrol faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil, sehingga validitas penelitian lebih terjaga.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak dengan ASD yang terdaftar dalam program terapi di beberapa lembaga di Karisidenan Surakarta. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik total sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil, yaitu sebanyak 15 anak. Anak-anak ini berasal dari tiga tempat berbeda, yaitu Klinik Belajar Bahasa Bicara (3 anak), Klinik Intan Fisioterapi Anak (6 anak), dan SLB Autis Harmony (6 anak). Dengan menggunakan teknik total sampling, hasil penelitian ini diharapkan dapat mencerminkan kondisi anak ASD di wilayah tersebut secara lebih akurat. Selain itu, penggunaan sampel dari beberapa lokasi berbeda juga memungkinkan adanya variasi dalam

karakteristik anak, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan, dengan intervensi dilakukan dalam enam sesi pertemuan yang masing-masing berlangsung selama 45 hingga 60 menit. Setiap sesi intervensi terdiri dari berbagai aktivitas *pretend play* yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, daya ingat, dan keterampilan pemecahan masalah anak ASD. Permainan yang diberikan mencakup skenario imajinatif, seperti berpura-pura menjadi dokter, kasir, atau tokoh dalam cerita tertentu. Dengan menggunakan metode ini, anak-anak dilatih untuk memahami konsep-konsep sosial, merancang strategi dalam bermain, dan melatih keterampilan komunikasi serta kognitif mereka secara bertahap. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *pretend play*, yaitu permainan yang melibatkan aktivitas berpura-pura yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir anak ASD. Sementara itu, variabel terikat adalah kemampuan kognitif anak, yang diukur berdasarkan beberapa aspek, seperti pemecahan masalah, daya ingat, pemahaman sosial, serta fleksibilitas berpikir. Dengan menghubungkan kedua variabel ini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *pretend play* dalam meningkatkan fungsi kognitif anak ASD dan apakah metode ini dapat menjadi salah satu strategi intervensi yang efektif untuk mereka.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cognitive Linguistic Evaluation (CLE), yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya sebagai alat ukur kemampuan kognitif pada anak dengan gangguan perkembangan. Instrumen ini mencakup tiga aspek utama, yaitu orientasi dan kesadaran, yang mengukur pemahaman dasar anak terhadap lingkungan sekitarnya; memori, yang menilai kemampuan anak dalam mengingat informasi dan mengikuti instruksi; serta pemahaman pemrosesan auditori, yang mengevaluasi sejauh mana anak dapat menginterpretasikan informasi verbal yang diberikan kepadanya. Setiap anak diberikan penilaian berdasarkan hasil pretest sebelum intervensi dan posttest setelah intervensi untuk melihat perubahan yang terjadi dalam aspek kognitifnya.

Proses penelitian diawali dengan pengukuran pretest, di mana setiap anak menjalani evaluasi awal untuk mengetahui kemampuan kognitif mereka sebelum diberikan intervensi. Setelah itu, intervensi *pretend play* dilakukan dalam enam sesi yang berlangsung selama enam minggu. Setiap sesi difokuskan pada satu jenis permainan imajinatif yang dirancang untuk merangsang berbagai aspek kognitif anak. Misalnya, pada sesi pertama anak diajak berpura-pura menjadi pelanggan di sebuah toko, di mana mereka harus mengingat daftar belanja dan melakukan transaksi imajiner. Pada sesi lain, anak-anak berpura-pura menjadi dokter yang merawat pasien boneka, sehingga mereka harus mengingat prosedur medis sederhana dan berkomunikasi layaknya dokter sungguhan. Setelah semua sesi intervensi selesai, dilakukan posttest untuk menilai apakah ada perubahan signifikan dalam kemampuan kognitif anak setelah mendapatkan intervensi *pretend play*.

Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan uji Wilcoxon. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta distribusi data, sementara uji Wilcoxon digunakan untuk menguji perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Uji Wilcoxon dipilih karena data dalam penelitian ini berskala ordinal dan tidak terdistribusi normal, sehingga metode statistik non-parametrik lebih sesuai. Melalui uji ini, dapat diketahui apakah intervensi *pretend play* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak ASD atau tidak. Jika hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan bahwa metode *pretend play* efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif anak ASD. Selain mempertimbangkan metode penelitian yang ketat, penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian. Sebelum penelitian dimulai, orang tua atau wali dari setiap anak diberikan informasi mengenai tujuan dan prosedur penelitian, serta diminta untuk menandatangani informed consent sebagai bentuk persetujuan. Selama penelitian, identitas anak dijaga kerahasiaannya dengan menggunakan kode anonim. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam lingkungan yang aman dan nyaman

bagi anak, sehingga tidak menimbulkan ketidaknyamanan atau tekanan psikologis bagi mereka. Jika sewaktu-waktu anak menunjukkan tanda-tanda stres atau kelelahan selama sesi intervensi, mereka diberikan waktu istirahat atau diperbolehkan untuk berhenti dari sesi tersebut.

Dengan desain penelitian yang sistematis, penggunaan instrumen yang valid, serta penerapan analisis data yang sesuai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode *pretend play* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para praktisi terapi wicara, pendidik, serta orang tua dalam merancang strategi intervensi yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan anak dengan ASD.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode *pretend play* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan ASD di Karisidenan Surakarta. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test dengan menggunakan instrumen Cognitive Linguistic Evaluation (CLE). Responden dalam penelitian ini berjumlah 15 anak, yang berasal dari tiga lokasi penelitian, yaitu Klinik Belajar Bahasa Bicara Sukoharjo, Klinik Intan Fisioterapi Anak Boyolali, dan SLB Autis Harmony Solo. Masing-masing anak mengikuti intervensi selama enam sesi pertemuan dengan durasi 45–60 menit per sesi. Setelah seluruh sesi intervensi selesai, dilakukan post-test untuk mengevaluasi perubahan dalam kemampuan kognitif anak.

Analisis deskriptif dilakukan untuk melihat karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia. Dari total 15 anak yang mengikuti penelitian, mayoritas responden adalah laki-laki sebanyak 10 anak (66,7%), sedangkan 5 anak lainnya adalah perempuan (33,3%). Berdasarkan distribusi usia, responden terdiri dari 2 anak (13,3%) berusia 5 tahun, 4 anak (26,7%) berusia 6 tahun, 5 anak (33,3%) berusia 7 tahun, dan 4 anak (26,7%) berusia 12 tahun. Mayoritas anak yang terlibat dalam penelitian ini memiliki hambatan dalam komunikasi dan pemecahan masalah sebelum diberikan intervensi *pretend play*. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam pemrosesan informasi, daya ingat, serta pemahaman sosial, dengan mayoritas berada dalam kategori di bawah rata-rata. Namun, setelah diberikan intervensi selama enam sesi, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak ASD, yang terlihat dari pergeseran nilai dari kategori di bawah rata-rata ke rata-rata dan di atas rata-rata. Berikut adalah hasil distribusi nilai pre-test dan post-test:

Tabel 1. Distribusi Nilai Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Kognitif Anak ASD

Kategori Kemampuan Kognitif	Pre-Test (n)	Pre-Test (%)	Post-Test (n)	Post-Test (%)
Di Bawah Rata-Rata (0–4)	12	80%	7	46,7%
Rata-Rata (5–7)	2	13,3%	6	40%
Di Atas Rata-Rata (8–10)	1	6,7%	2	13,3%

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi, sebanyak 12 anak (80%) memiliki kemampuan kognitif di bawah rata-rata, sementara hanya 2 anak (13,3%) berada dalam kategori rata-rata, dan 1 anak (6,7%) memiliki kemampuan kognitif di atas rata-rata. Setelah enam sesi intervensi *pretend play*, terjadi peningkatan yang cukup signifikan, di mana jumlah anak yang berada dalam kategori di bawah rata-rata menurun menjadi 7 anak (46,7%), sementara yang berada dalam kategori rata-rata meningkat menjadi 6 anak (40%), serta jumlah anak yang memiliki kemampuan kognitif di atas rata-rata meningkat menjadi 2 anak (13,3%). Untuk mengetahui apakah perubahan yang terjadi antara pre-test dan post-test signifikan, dilakukan uji Wilcoxon. Hasil uji statistik menunjukkan nilai $Z = -3,425$ dengan $p\text{-value} = 0,001$. Karena $p\text{-value} < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan antara pre-test dan post-test, yang berarti metode *pretend play* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Kognitif

Variabel	Z-Score	p-Value	Kesimpulan
Pre-Test vs Post-Test	-3,425	0,001	Signifikan

Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi *pretend play* berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir anak ASD, terutama dalam pemrosesan informasi, pemahaman konsep sosial, dan daya ingat. Selama sesi intervensi, anak-anak dilatih untuk berpikir secara fleksibel melalui permainan imajinatif yang melibatkan peran sosial, seperti menjadi dokter, kasir, atau pelanggan di toko. Permainan ini memungkinkan anak untuk berlatih menghubungkan konsep, memahami alur percakapan, serta meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Selain itu, peningkatan kognitif juga terlihat dalam kemampuan anak untuk mengikuti instruksi dengan lebih baik setelah diberikan intervensi. Pada awal penelitian, banyak anak yang kesulitan memahami dan meniru perilaku dalam permainan pura-pura, namun setelah beberapa sesi, mereka mulai menunjukkan respons yang lebih baik terhadap permainan dan mampu mengikuti alur cerita dengan lebih lancar. Beberapa anak yang sebelumnya hanya mengamati, mulai aktif berpartisipasi dalam permainan, menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir abstrak dan pemecahan masalah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan imajinatif dapat meningkatkan fungsi eksekutif, fleksibilitas kognitif, dan keterampilan komunikasi anak ASD (Rayhani dkk., 2021). Selain itu, penelitian ini juga menguatkan temuan bahwa *pretend play* dapat meningkatkan pemahaman sosial, keterampilan berinteraksi, serta kemampuan dalam mengolah informasi verbal dan non-verbal (Hayati & Putro, 2021). Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung bahwa metode *pretend play* dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan intervensi yang efektif bagi anak ASD, khususnya dalam meningkatkan aspek kognitif mereka. Namun, keberhasilan intervensi *pretend play* dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti dukungan orang tua, lingkungan bermain, dan intensitas stimulasi yang diberikan di luar sesi intervensi. Anak-anak yang mendapatkan latihan tambahan di rumah bersama orang tua cenderung menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan anak-anak yang hanya mendapatkan stimulasi dari sesi intervensi saja. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi lebih efektif jika diterapkan secara berkelanjutan dan dikombinasikan dengan metode intervensi lainnya, seperti terapi wicara dan terapi okupasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *pretend play* dapat digunakan sebagai strategi intervensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak ASD. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan berbasis permainan ini dapat diterapkan dalam berbagai setting terapi dan pendidikan inklusif untuk membantu anak ASD dalam mengembangkan keterampilan berpikir, pemahaman sosial, dan interaksi yang lebih baik. Penelitian ini juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai bagaimana *pretend play* dapat dioptimalkan dengan strategi lain guna memberikan manfaat yang lebih besar bagi anak dengan kebutuhan khusus.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *pretend play* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dengan ASD. Sebelum diberikan intervensi, mayoritas anak menunjukkan keterbatasan dalam pemrosesan informasi, pemecahan masalah, dan daya ingat, yang ditunjukkan dengan hasil pre-test di mana 80% anak berada

dalam kategori kemampuan kognitif di bawah rata-rata. Namun, setelah intervensi *pretend play* diberikan selama enam sesi, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan jumlah anak yang berada dalam kategori rata-rata dan di atas rata-rata meningkat dari 20% menjadi 53,3%. Perubahan ini menunjukkan bahwa permainan imajinatif yang diberikan melalui metode *pretend play* dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang lebih abstrak. Temuan ini juga didukung oleh hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai $Z = -3,425$ dan $p\text{-value} = 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah intervensi dilakukan.

Metode *pretend play* terbukti efektif karena memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam skenario permainan yang menyerupai situasi kehidupan nyata. Dalam sesi intervensi, anak-anak terlibat dalam berbagai skenario sosial yang menuntut mereka untuk memahami peran yang dimainkan, mengingat informasi tertentu, dan merespons interaksi dengan teman sebaya maupun terapis. Proses ini membantu mereka dalam meningkatkan fleksibilitas berpikir, melatih memori kerja, serta memperkuat kemampuan mereka dalam memahami hubungan sebab-akibat. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1962), yang menyatakan bahwa bermain berperan penting dalam pembentukan struktur kognitif anak, karena melalui permainan mereka dapat membangun pemahaman tentang dunia sekitar dengan cara yang menyenangkan dan tidak tertekan.

Selain itu, peningkatan yang terlihat dalam kemampuan kognitif anak ASD setelah intervensi juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan imajinatif dapat merangsang perkembangan fungsi eksekutif anak. Rayhani dkk. (2021) menemukan bahwa *pretend play* dapat membantu anak ASD dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial mereka. Hal ini karena dalam *pretend play*, anak-anak dihadapkan pada berbagai tantangan yang memerlukan mereka untuk menggunakan daya imajinasi dan berpikir secara strategis untuk menyelesaikan masalah. Dengan melibatkan anak dalam permainan simbolik, mereka tidak hanya belajar meniru perilaku orang lain tetapi juga memahami emosi, ekspresi, dan respons sosial yang dapat membantu mereka beradaptasi lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, peningkatan kemampuan kognitif anak ASD dalam penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan konsep *scaffolding*, di mana anak diberikan dukungan bertahap dalam bermain oleh terapis dan pengasuh hingga mereka mampu bermain secara mandiri. Dalam setiap sesi *pretend play*, anak-anak diberikan arahan awal tentang cara memainkan suatu skenario, tetapi mereka juga diberi kebebasan untuk mengeksplorasi permainan sesuai dengan kreativitas mereka sendiri. Pendekatan ini membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir mandiri dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Dengan demikian, penelitian ini juga mendukung teori Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yang menyatakan bahwa anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi jika diberikan bimbingan yang sesuai dalam proses belajar mereka.

Namun, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas *pretend play*, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilannya. Salah satunya adalah dukungan lingkungan dan keterlibatan orang tua dalam proses bermain anak. Anak-anak yang mendapatkan stimulasi tambahan dari orang tua di rumah menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam kemampuan kognitif mereka dibandingkan anak-anak yang hanya menerima intervensi di klinik atau sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa keberlanjutan latihan dan praktik di luar sesi terapi sangat berpengaruh terhadap efektivitas intervensi. Oleh karena itu, pendekatan *pretend play* sebaiknya tidak hanya diterapkan dalam lingkungan terapi tetapi juga didorong untuk menjadi bagian dari aktivitas harian anak di rumah dan sekolah. Selain faktor lingkungan, intensitas dan durasi intervensi juga memainkan peran penting dalam keberhasilan

metode *pretend play*. Dalam penelitian ini, intervensi dilakukan selama enam sesi, yang terbukti cukup untuk menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak. Namun, beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa intervensi yang lebih panjang dapat memberikan dampak yang lebih besar dan berkelanjutan. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa efek positif dari *pretend play* dapat bertahan dalam jangka panjang, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan durasi intervensi yang lebih lama serta evaluasi lanjutan untuk melihat apakah peningkatan kemampuan kognitif tetap stabil setelah intervensi dihentikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *pretend play* merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan ASD. Dengan melibatkan anak dalam permainan simbolik yang menarik, mereka dapat belajar mengembangkan pemikiran abstrak, memperbaiki daya ingat, serta memahami konsep sosial dengan lebih baik. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik, terapis, dan orang tua dalam memilih strategi intervensi yang sesuai bagi anak ASD. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana *pretend play* dapat dikombinasikan dengan metode terapi lainnya untuk memberikan manfaat yang lebih optimal bagi perkembangan anak dengan ASD.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *pretend play* memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan ASD. Sebelum diberikan intervensi, mayoritas anak berada dalam kategori kemampuan kognitif di bawah rata-rata, dengan keterbatasan dalam pemrosesan informasi, pemecahan masalah, dan daya ingat. Namun, setelah enam sesi intervensi *pretend play*, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana lebih banyak anak yang mampu memahami konsep sosial, mengingat informasi dengan lebih baik, serta menunjukkan fleksibilitas berpikir dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan. Hasil uji statistik Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, yang mengonfirmasi efektivitas metode ini dalam mendukung perkembangan kognitif anak ASD.

Keberhasilan metode *pretend play* dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui peran permainan dalam membangun keterampilan berpikir abstrak, meningkatkan fungsi eksekutif, serta memperbaiki pemahaman anak terhadap lingkungan sosial. Melalui skenario permainan yang menyerupai situasi kehidupan nyata, anak-anak ASD mendapatkan pengalaman langsung dalam memahami hubungan sebab-akibat, meningkatkan memori kerja, serta berlatih keterampilan komunikasi yang lebih efektif. Selain itu, interaksi yang terjadi selama permainan memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, seperti menunggu giliran, mengikuti instruksi, serta meniru ekspresi dan perilaku yang sesuai dalam suatu konteks sosial.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas *pretend play*, seperti dukungan lingkungan, keterlibatan orang tua, serta durasi dan intensitas intervensi. Anak-anak yang mendapatkan stimulasi tambahan di rumah cenderung mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan mereka yang hanya menerima intervensi di klinik atau sekolah. Oleh karena itu, implementasi *pretend play* sebagai metode intervensi bagi anak ASD sebaiknya tidak hanya terbatas pada sesi terapi, tetapi juga diterapkan dalam aktivitas sehari-hari di lingkungan keluarga dan sekolah. Dengan pendekatan yang lebih holistik, metode ini dapat memberikan dampak yang lebih optimal dan berkelanjutan bagi perkembangan kognitif anak ASD. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *pretend play* dapat menjadi strategi intervensi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan ASD. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik, terapis, dan orang tua dalam memilih metode yang tepat untuk mendukung

perkembangan anak berkebutuhan khusus. Ke depan, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan cakupan sampel yang lebih luas dan durasi intervensi yang lebih panjang untuk mengeksplorasi bagaimana *pretend play* dapat dikombinasikan dengan metode terapi lainnya guna memberikan manfaat yang lebih besar bagi anak dengan ASD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terimakasih atas dukungan, inspirasi dan bantuan kepada semua pihak dalam membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini, termasuk pada peserta yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian*. 2(2).
- Amanullah, A. S. R. (2022). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus: TunaGrahita, Down Syndrom Dan Autisme. *Jurnal Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–14. <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/almurtaja/article/view/1793/1113>
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *PENDAHULUAN Penelitian merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan suatu gejala melalui cara tersendiri sehingga diperoleh suatu informasi . Pada dasarnya , informasi tersebut merupakan jawaban atas masalah-masalah yang dipertanyakan sebelumnya . Oleh ka.* 14(1), 15–31.
- Aziz, A. (2020). Pengaruh Bermain Peran (Pretend Play) Pada Anak Dengan Gangguan Spektrum Autis Terhadap Kemampuan Sosialisasi. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 8(1), 4–13. <https://doi.org/10.32534/jjb.v8i1.1076>
- Esaputri, I. M., Putri, A. R., & Gunawan. (2022). The Relationship of Mother Language Activities With Reading Fluency Ability in Children With Autism Spectrum Disorder At Gentaralam Special School , Palembang City. *Medical Journal of Nusantara*, 1(1), 26–34.
- Firmansyah, D. (2022). *Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian : Literature Review General Sampling Techniques in Research Methodology : Literature Review*. 1(2), 85–114.
- Frahsek, S., Mack, W., Mack, C., Pfalz-blezinger, C., Knopf, M., & Goethe-universita, J. W. (2010). Copyright © The British Psychological Society *Assessing different aspects of pretend play within a play setting : Towards a standardized assessment of pretend play in young children* Copyright © The British Psychological Society. 331–345. <https://doi.org/10.1348/026151009X413666>
- Handayani, N., & Pangestu, M. (2023). Studi Q-EEG: Analisis Konektivitas Fungsional Otak Pada Anak Autism Spectrum Disorder (ASD). *Lontar Physics Today*, 2(1), 39–47. <https://doi.org/10.26877/lpt.v2i1.14784>
- Harahap, N. H. A., Milfyetty, S., & Fadilah, R. (2021). Efektivitas Neurofeedback Training Terhadap Kognitif dan Perilaku Pada Anak Autis Di Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Pascasarjana Universitas Medan Area. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 3(1), 41–56. <https://doi.org/10.31289/tabularasa.v3i1.424>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. 4.
- Irfan Abraham, Y. S. (2022). *Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur*. 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Katilik, A. N., & Djie, J. A. (2022). Penerapan Pendekatan Orff-Schulwerk untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) dalam

- Pembelajaran Instrumen Ritmis Sederhana. *Seni Musik*, 12(1), 91–109.
- Kesumaningsari, N. P. A. (2020). Profil Gaya Kognitif Empathizing-Systemizing pada Anak Indonesia. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 108–121. <https://doi.org/10.24123/soshum.v1i2.3100>
- Lestari, P. R., Saqila, S., & Ulya, R. (2024). *Analisis Perkembangan Kognitif Pada Anak Autis di Flexi School Banda Aceh*. 2(2), 84–91.
- Mardi Fitri, D. G. R. K. Z. P. (2021). Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus Dan Klasifikasi Abk. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 40. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10424>
- Mendelson, G. (1995). Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fourth edition (DSM-IV). In *Australasian Psychiatry* (Vol. 29, Issue 3). <https://doi.org/10.3109/00048679509064964>
- Metode, P., Pretend, B. P., Murdianti, D., Veronika, D., & Kaloeti, S. (2019). *Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini kali lipat selama kurang dari satu tahun , kemudian terdapat pula pengurangan jaringan secara simbolis , bahasa yang sistematis , dan imitasi . Semua proses tersebut menunjukkan bahwa anak*. 8, 221–227.
- Puji Utami. (2012). *Program studi s1 keperawatan fakultas ilmu keperawatan dan kesehatan universitas muhammadiyah semarang 2012*. 46, 56.
- Purnama, O. A., Lestari, N. E., Anindya, I., & Rokhmianti, E. (2024). *Hubungan Kecemasan dengan Gangguan Tidur pada Anak Autism Spectrum Disorder (ASD) di Peduli ASD Research Center Tahun 2022*. 1149–1154. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v3i3.237>
- Purwanti, D., & Yus, A. (2023). *The Influence of Playdough Media on the Achievement of Cognitive Development of Children Aged 4-5 Years in TK Negeri 2 Pembina Medan Pengaruh Media Playdough Terhadap Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan*. 2(3), 381–392.
- Rayhani, R., Widyorini, E., & Roswita, M. Y. (2021). Pretend Play pada Anak Autism Spectrum Disorder (ASD) ditinjau dari Secure Attachment. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 5(2), 263. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i2.3412>
- Richard, S., Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2023). Pretend play-based training improves some socio-emotional competences in 5–6-year-old children: A large-scale study assessing implementation. *Acta Psychologica*, 238(June), 103961. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103961>
- Senjaya, S., Sriati, A., & Maulana, I. (2022). 1,2,3,4. 2(3), 1003–1010.
- Setyawan, D. A. (2022). *Buku Ajar Statistika Kesehatan : Analisis Bivariat pada Hipotesis Penelitian* (Issue July).
- Shipley, Kenneth G., McAfee, J. G. (2021). *Assessment Pathology in*.
- Wijayanti, F., & Oktarina, N. D. (2023). Efektifitas Pretend Play Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Dengan Retardasi Mental. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 12(2), 149. <https://doi.org/10.31596/jcu.v12i2.1557>
- Yusuf, R. N., & Helmi, H. (2022). Perkembangan Otak dan Fungsi Kognitif Anak: Peran Nutrisi dan Sistem Imun pada Awal Kehidupan. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1036. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6289>
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>