

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kesehatan dan pendidikan sebagai bagian dari upaya membangun manusia seutuhnya menjadi sangat penting demi keberlangsungan hidup manusia. Menurut *World Health Organization* (WHO, 2016), sehat adalah suatu keadaan fisik, mental dan kesejahteraan sosial yang tidak dapat dipisahkan dan bukan hanya bebas dari penyakit atau kelemahan. Sehat harus berjalan seimbang dengan pendidikan. Menurut *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO, 2016), pendidikan memiliki peranan dasar yang penting dalam perkembangan manusia dalam aspek sosial dan ekonomi. Kedua aspek ini sangat penting demi mendukung pertumbuhan dan perkembangan seseorang baik secara fisik maupun mental. Salah satu gangguan pertumbuhan dan perkembangan yang sering muncul adalah *Autism Spectrum Disorder* (ASD).

*Autism Spectrum Disorder* (ASD) sering juga disebut dengan autis. Menurut *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC, 2016), ASD adalah sekelompok kelainan tumbuh kembang yang menyebabkan kelemahan yang signifikan dalam aspek sosial, komunikasi dan perilaku. ASD memiliki kaitan dengan otak. Menurut *American Psychiatric Association* (APA,

2016), ASD merupakan gangguan neurologis yang dapat mempengaruhi fungsi otak. Gangguan ini dapat muncul pada masa kanak-kanak dan dapat berlanjut hingga dewasa. Manifestasi atau gejala ASD dapat muncul pada usia 5 tahun (WHO, 2016) atau bahkan 3 tahun pertama (APA, 2013). Manifestasi yang timbul dapat bervariasi pada setiap orang (penyandang ASD) bergantung pada tingkat keparahan atau derajat ASD (APA, 2013).

Prevalensi ASD dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Tercatat sekitar 35 juta orang penyandang autisme di dunia (UNESCO, 2011). Menurut CDC (2016), terdapat 1 dari 68 anak teridentifikasi ASD. Di Indonesia belum ditemukan data yang akurat mengenai ASD namun dicurigai mengalami peningkatan. Menurut Klinik Autis (2015), jumlah penyandang autisme di Indonesia pada tahun 2000 diperkirakan terdapat satu per 500 anak, tahun 2010 diperkirakan terdapat satu per 300 anak dan tahun 2015 diperkirakan terdapat satu per 250 anak. Di Yogyakarta jumlah penyandang autisme juga mengalami peningkatan. Menurut Puspaningrum (2010), jumlah penyandang ASD di Yogyakarta pada tahun 2006 terdapat 187 anak dari 93.500 kelahiran, pada tahun 2007 terdapat 191 anak dari 95.500 kelahiran, tahun 2008 terdapat 196 anak dari 98.000 kelahiran, tahun 2009 terdapat 200 anak dari 100.000 kelahiran dan pada tahun 2010 terdapat 205 anak dari 102.500 kelahiran.

Kelainan yang ditunjukkan oleh penyandang ASD dalam bersosialisasi, komunikasi dan perilaku (APA, 2013) memiliki dampak secara langsung terhadap kehidupan mereka. Kelainan ini membuat penyandang ASD mengalami kesulitan dalam menjalani aktifitas atau kegiatan sehari-hari, bahkan penyandang ASD juga sering mendapatkan diskriminasi dan pelanggaran hak asasi manusia (WHO, 2016). Menurut APA (2013) dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-V), penyandang ASD juga mengalami kelainan atensi. Kelainan atensi yang muncul pada penyandang ASD dapat mengganggu mereka dalam menangkap, memahami dan memproses informasi ketika berkomunikasi di rumah, sekolah dan tempat umum (APA, 2013 dalam [DSM-V]).

Atensi merupakan bagian dari fungsi kognitif yang penting dalam kehidupan. Atensi adalah cara dimana seseorang memproses informasi yang tersedia (Robert J. Sternberg & Karin Sternberg, 2012). Kesadaran dan perasaan juga dipengaruhi oleh atensi (Gleitman, Gross & Reisberg, 2011). Atensi terlibat dalam segala aktifitas fungsi kognitif yang mengendalikan pikiran, perasaan dan tindakan secara fakultatif (Fan *et al.*, 2003 dalam Buxbaum, 2012). Gejala inatensi atau defisit atensi pada penyandang ASD memiliki kaitan dengan kelemahan pada aspek sosial, komunikasi dan perilaku serta *self-regulation* (Buxbaum, 2012).

Penanganan yang tepat menjadi kunci dalam menangani masalah atensi pada penyandang ASD. Penggunaan obat-obatan seperti *methylphenidate*, *clonidine* dan *atomoxetine* efektif dalam menurunkan gejala tersebut (Gabbard, 2014) namun terdapat terapi alternatif lain yang bisa menjadi pilihan, salah satunya adalah terapi bermain. Bermain dengan teman sebaya menggunakan teknik-teknik tertentu dapat berguna bagi penyandang ASD untuk belajar berbicara, komunikasi dan interaksi sosial (Yuwono, 2012). Bermain merupakan salah satu cara terbaik untuk membantu anak-anak penyandang ASD belajar dan mengembangkan kemampuan atensi (Raising Children, 2016). Pemilihan media dan tujuan yang ingin dicapai dalam terapi bermain merupakan hal yang harus dipertimbangkan.

*Puzzle* adalah sebuah permainan yang dapat digunakan sebagai media dalam terapi bermain pada individu, kelompok dan keluarga (Crenshaw & Stewart, 2015). Penyajian *puzzle* dapat berupa media elektronik maupun nonelektronik (*printed*), sehingga dapat beradaptasi dalam banyak situasi (Roberts & Smith, 2010). *Puzzle* juga dapat digunakan oleh semua tingkatan usia (Park Young & Lee, 2011), sehingga cocok untuk digunakan sebagai media terapi bermain. *Puzzle* berguna dalam mengoptimalkan perkembangan otak dan menjaga kesehatan mental (Park *et al.*, 2011). *Puzzle* memiliki fungsi untuk membangun fungsi kognitif (Nurvita, 2014), meningkatkan konsentrasi (Aliyyah, 2014) dan meningkatkan kemampuan atensi (Autism Treatment Center of America, 2016).

Permata Ananda merupakan salah satu pusat terapi untuk anak berkebutuhan khusus bagi penyandang ASD dan *Attention Deficit/ Hyperactivity Disorders* (ADHD) yang berlokasi di Yogyakarta. Sarana dan prasarana di pusat terapi ini dirancang khusus untuk anak berkebutuhan khusus. Pusat terapi ini memiliki asrama dengan kapasitas 10 orang. Staf pengajar atau terapis berjumlah 28 orang. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dari hari senin sampai dengan jumat dan dimulai pukul 08.00-15.00 WIB. Jumlah siswa di pusat terapi ini berjumlah 43 orang dan 31 diantaranya terdiagnosis ASD.

Studi awal yang dilakukan di pusat terapi Permata Ananda pada 12 sampai dengan 19 februari 2016 melalui observasi pada 5 penyandang ASD, peneliti menemukan beberapa indikasi yang menunjukkan inatensi, seperti ketika diajak bicara tidak ada kontak mata dan fokus atau terpaku pada objek tertentu. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa staf pengajar yang mengatakan bahwa, “siswa di sini kebanyakan sulit ketika diminta untuk memperhatikan, berbicara yang bukan merupakan topik dan kadang-kadang tidak menjawab atau menoleh ketika dipanggil namanya”.

Penyandang ASD di pusat terapi ini dibagi ke dalam 4 kelas, yaitu wicara, bahasa, akademik dan keterampilan. Pusat terapi ini memiliki beberapa program terapi atau metode pembelajaran, seperti *Applied Behavior Analysis* (ABA), *Picture Exchange Communication System* (PECS), *roleplay*, dan senam (dilakukan setiap hari jumat) yang dilakukan dengan tujuan

membantu siswa dalam belajar dan membangun kemandirian dalam melakukan aktifitas atau kegiatan. Di pusat terapi ini belum pernah dilakukan terapi bermain *Puzzle*. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Atensi Penyandang *Autism Spectrum Disorder* di Pusat Terapi Permata Ananda Yogyakarta Tahun 2016”.

## **B. Rumusan Masalah**

Adakah pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap atensi penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) di pusat terapi Permata Ananda Yogyakarta Tahun 2016?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap atensi penyandang ASD di pusat terapi Permata Ananda Tahun 2016.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan usia, anak ke, jenis kelamin, dan derajat ASD.
- b. Untuk mengetahui atensi penyandang ASD sebelum terapi bermain *puzzle*.
- c. Untuk mengetahui atensi penyandang ASD sesudah terapi bermain *puzzle*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi tenaga kesehatan khususnya yang berkecimpung di bidang anak dan orang berkebutuhan khusus dalam memahami pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap atensi penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD).

2. Bagi Institusi Permata Ananda

Sebagai acuan dalam mengembangkan metode terapi bermain pada anak didik demi perkembangan kognitif terutama pada fungsi atensi dan afektif penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) di pusat terapi Permata Ananda.

3. Bagi Subyek Penelitian

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan mutu atensi sekaligus mengembangkan kemampuan dalam interaksi sosial, komunikasi dan perilaku pada penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) di pusat terapi Permata Ananda.

4. Bagi Peneliti

Merupakan sebuah pengalaman besar dan berharga dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan menerapkan teori-teori yang didapat dalam ilmu keperawatan sekaligus sebagai acuan atau referensi para peneliti dalam mengembangkan penelitian ini.

### **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian tentang “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Atensi Penyandang *Autism Spectrum Disorder* di Pusat Terapi Permata Ananda Yogyakarta Tahun 2016” ini, merupakan penelitian atensi yang pertama di pusat terapi Permata Ananda, tetapi penelitian serupa telah dilakukan. Keaslian penelitian ini dijelaskan pada tabel 1. Keaslian Penelitian pada halaman 9.

STIKES BETHESDA YAKKUM



**Tabel 1.**  
**Keaslian Penelitian**

No	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1	Nur Aliyyah (2014)	Penggunaan Permainan Edukatif <i>Puzzle</i> Gambar Untuk Peningkatan Konsentrasi Anak ADHD di SPLB-C YPLB Cipanganti.	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain A-B-A. Sampel yang digunakan adalah <i>Single Subject Research</i> (SSR), yaitu satu orang ADHD dengan kriteria anak yang memiliki hambatan dalam memusatkan perhatian. Uji statistik dilakukan dengan melakukan analisis data dalam kondisi dan antar kondisi.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif <i>puzzle</i> dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain A-B-A sedangkan peneliti menggunakan <i>quasi eksperimen</i> , sampel merupakan <i>single subject</i> yang ditentukan dengan cara <i>quota sampling</i> dan responden merupakan anak ADHD sedangkan peneliti menggunakan total populasi dan responden merupakan penyandang ASD. Uji statistik dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi sedangkan peneliti menggunakan uji <i>Wilcoxon Sign Rank Test</i> dengan menganalisis data sebelum dan sesudah intervensi.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu pemilihan <i>puzzle</i> untuk treatment atau intervensi untuk anak berkebutuhan khusus dengan kriteria memiliki masalah dalam memusatkan perhatian.
2	Yudha Perdana (2013)	Penanganan Anak Hiperaktif Melalui	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sampel ditentukan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terapi bermain <i>puzzle</i>	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu penelitian ini menggunakan metode deskriptif	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan

No	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil	Perbedaan	Persamaan
		Terapi Bermain <i>Puzzle</i> di TK Al Firdaus Matesih Kabupaten Karanganyar.	dengan cara <i>convinence sampling</i> , yaitu dua anak hiperaktif. Uji statistik yang digunakan adalah kualitatif interaktif (reduksi data dan penyajian data dilakukan secara bersamaan untuk menarik kesimpulan).	dapat meningkatkan kepatuhan dan kognitif pada kedua responden hiperaktif. Atensi dan konsentrasi pada salah satu responden baik dan yang satu belum baik dan masih membutuhkan bimbingan.	kualitatif sedangkan peneliti menggunakan <i>quasi eksperimen</i> , teknik pengambilan sampel menggunakan <i>convinence sampling</i> sedangkan peneliti menggunakan total populasi.	peneliti, yaitu penggunaan <i>puzzle</i> sebagai media terapi bermain dan bertujuan untuk mengetahui peningkatan atensi.
3	Fitri Nurvita (2014)	Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri.	Penelitian ini menggunakan metode <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>one group pretest-posttest</i> , sampel ditentukan dengan total populasi yang berjumlah 20 anak. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial, uji statistik yang digunakan adalah Uji T-test.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan <i>puzzle</i> berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu penelitian ini menggunakan uji T-test sedangkan peneliti menggunakan uji <i>Wilcoxon Sign Rank Test</i> . Responden yang digunakan adalah anak <i>normal</i> sedangkan responden yang ditentukan oleh peneliti adalah penyandang ASD, tujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif sedangkan peneliti ingin mengetahui peningkatan atensi.	Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>one group pretest-posttest</i> , teknik pengambilan sampel menggunakan total populasi.