



STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

SKRIPSI

PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP ATENSI

PENYANDANG *AUTISM SPECTRUM DISORDER*

DI PUSAT TERAPI PERMATA ANANDA

YOGYAKARTA AGUSTUS 2016

PETRUS KINGKIN PRAHARA

1002082

PROGRAM STUDI S-1 ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDAYAKKUM

YOGYAKARTA TAHUN 2016

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP ATENSI
PENYANDANG *AUTISM SPECTRUM DISORDER*
DI PUSAT TERAPI PERMATA ANANDA
YOGYAKARTA AGUSTUS 2016**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Keperawatan

PETRUS KINGKIN PRAHARA

1002082

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM
YOGYAKARTA 2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Atensi Penyandang *Autism Spectrum Disorder* di Pusat Terapi Permata Ananda Yogyakarta Agustus 2016” yang saya kerjakan ini, untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Keperawatan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta dan bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan institusi maupun Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagai mana mestinya. Jika dikemudian hari didapati bahwa skripsi ini adalah hasil tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yaitu pencabutan gelar sarjana saya.

Yogyakarta, Agustus 2016

(Petrus Kingkin Prahara)
(1002082)



**Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada 19 September 2016**

Penguji I

Ruthy Ngapiyem, S. Kp., M. Kes

: _____

Penguji II

Yokhanan Muryadi, APP, MPH

: _____

Penguji II

Vivi Retno Intening, S. Kep., Ns., MAN

: _____

Mengesahkan,

**Ketua STIKES Bethesda Yakkum
Yogyakarta**

Mengetahui,

**Ka Prodi S-1
Ilmu Keperawatan**



Niken W.N. Palupi, S. Kp., M. Kes

(Ethic Palupi, S. Kep., Ns., MNS)

MOTTO

*“However difficult may seem, there is always something
you can do and succeed at”.*

-Stephen Hawking

*“Mintalah maka akan diberikan kepadamu; carilah maka
kamu akan mendapat; ketoklah maka pintu akan
dibukakan padamu”.*

~(Matius 7:7)

*“You have two hands, one to help yourself, the second to
help others”*

~Peter Prahara

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan sebagai ucapan syukur dan terimakasih untuk :

1. Tuhan Yesus Kristus.
2. Kedua orangtua Bpk. Fransiskus Veni Yono dan Ibu Rusworo Ani, kedua saudara Lukas S. W. Jati dan Yosep Y. J. Pamungkas, Siswanti Agustina, Magdalena Dian Pratiwi beserta seluruh keluarga besar.
3. Kepada Bpk. Yokhanan selaku pembimbing I, Ibu Vivi selaku pembimbing II, Ibu Ruthy selaku penguji dan Bpk. Suradal selaku Kepala Sekolah Permata Ananda I dan Bpk. Elias selaku Kepala Sekolah Permata Ananda II Yogyakarta.
4. Kepada teman-teman yang telah mendukung, membantu dan selalu memberikan semangat.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

PETRUS KINGKIN PRAHARA. “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Atensi Penyandang *Autism Spectrum Disorder* di Pusat Terapi Permata Ananda Yogyakarta Agustus 2016”.

Latar Belakang: Atensi terbagi dalam tiga komponen, yaitu: *alerting, orienting* dan *executive control*. Ketiga fungsi ini berperan dalam memperoleh, mempertahankan dan merespon sebuah stimulus. Defisit atensi sering ditemukan pada penyandang ASD. Stimulus yang tepat dapat meningkatkan kemampuan atensi. Terapi bermain *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan atensi.

Tujuan: Mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap atensi penyandang *Autism Spectrum Disorder* di pusat terapi Permata Ananda Yogyakarta Agustus 2016.

Metode: Desain penelitian ini adalah *pre experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest*. *Treatment* berupa terapi bermain *puzzle* dan dilakukan lima kali pada 31 responden penyandang *Autism Spectrum Disorder* di pusat terapi Permata Ananda Yogyakarta Agustus 2016. Analisis data menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test*.

Hasil: Sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* dari 31 responden 20 responden (65%) memiliki kategori atensi cukup, 10 responden (32%) kategori kurang setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* sebanyak 11 responden (35%) memiliki kategori cukup dan 7 responden (23%) kategori kurang. Analisis statistik menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test* menunjukkan hasil dengan signifikansi $p=0,044$ dengan $\alpha=0,05$, sehingga ($p<0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan: Ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap atensi penyandang *Autism Spectrum Disorder* di pusat terapi Permata Ananda Yogyakarta Agustus 2016.

Saran: Terapis dan tenaga kesehatan lain perlu membangun pendekatan personal dalam memberi *treatment* pada penyandang *Autism Spectrum Disorder*.

Kata Kunci: Terapi Bermain *Puzzle*, Atensi, Penyandang ASD
xix+102Halaman+12Tabel+2Skema+12Lampiran.

Kepustakaan: 52, 2010-2016.

ABSTRACT

PETRUS KINGKIN PRAHARA. "Effect of Puzzle Game Therapy to Attention in People with Autism Spectrum Disorder at Permata Ananda Therapy Center Yogyakarta on August 2016".

Background: Attention comprises by three components: alerting, orienting and executive control. These function typically involved obtaining, maintaining and responding to a stimulus. Attention deficit often found in people with ASD. Attention can be improved by providing the right stimulus. Puzzle game therapy can be used to improve attention.

Objective: To determine the effect of puzzle game therapy to attention in people with Autism Spectrum Disorder at Permata Ananda Therapy Center Yogyakarta on August 2016.

Methods: The study was a pre experimental design with one group pretest-posttest. The treatment was puzzle game therapy that gave five times to 31 respondents in people with Autism Spectrum Disorder at Permata Ananda therapy center Yogyakarta on August 2016. Data were analyzed using Wilcoxon Sign Rank Test.

Results: Before puzzle game therapy, 20 respondents (65%) are categorized in enough attention while 10 respondents (32%) are in lacking attention and after puzzle game play therapy 11 respondents (35%) are categorized in enough attention while 7 respondents (13%) are in lack of attention. Statistical analyzes by Wilcoxon Sign Rank Test show significance $p=0.044$ with $\alpha=0.05$, therefore ($p < 0.05$), which means that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Conclusion: There is an effect of puzzle game therapy to attention in people with Autism Spectrum Disorder at Permata Ananda therapy center Yogyakarta on August 2016.

Suggestion: The care givers and other health professionals need to build a personal approach when giving treatment in people with Autism Spectrum Disorder.

Keywords: Puzzle Game Therapy, Attention, People with ASD.
xix+102Pages+12Tabels+2Schemas+12Appendices.

Bibliography: 52, 2010-2016.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih dan karunia-Nya yang telah diberikan sepanjang hidup peneliti. Berkat kasih-Nya pula, peneliti diberikan anugerah dan penguatan yang luar biasa selama menjalani proses pembuatan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Atensi Penyandang *Autism Spectrum Disorder* di Pusat Terapi Permata Ananda Yogyakarta Tahun 2016”. Penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh program strata satu (S1) di STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta. Selama penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bpk. Suradal selaku Kepala Sekolah Permata Ananda I dan Bpk. Elias Sumar selaku Kepala Sekolah Permata Ananda II beserta para staf pengajar yang telah memberikan informasi data yang dibutuhkan oleh peneliti.
2. Ibu Niken. WN. Palupi, S. Kp., M. Kes., selaku Ketua STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
3. Ibu Ruthy Ng, S. Kp., M. Kes., selaku penguji I yang selalu menyediakan waktu dan memberi dukungan serta motivasi melalui kritikan dan saran yang membangun bagi peneliti.

4. Ibu Ethic Palupi, S. Kep., Ns., MNS., selaku Kepala Program Studi S-1 Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
5. Bapak Yokhanan Muryadi, APP., MPH., selaku pembimbing I yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, kritikan dan saran yang membangun kepada peneliti.
6. Ibu Vivi Retno Intening S. Kep., Ns., MAN., selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, kritikan dan saran yang membangun kepada peneliti.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
8. Kedua orangtua dan saudara yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.
9. Teman-teman dan pihak yang mendukung penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti meminta saran dan kritikan yang membangun demi perbaikan selanjutnya.

Yogyakarta, Agustus 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SKEMA	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7

E. Keaslian Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teori	11
1. <i>Autism Spectrum Disorder (ASD)</i>	11
a. Pengertian ASD	11
b. Prevalensi ASD	11
c. Penyebab ASD	12
d. Karakteristik dan Manifestasi ASD	19
e. Diagnosis ASD	21
f. Derajat ASD	24
g. Dampak ASD terhadap Aspek Kehidupan	26
h. Penanganan ASD	27
2. Atensi	32
a. Pengertian Atensi	32
b. Fungsi Atensi	33
c. Proses dan Penerapan Atensi dalam Kehidupan	38
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Atensi	43
e. Atensi pada Penyandang ASD	45
f. Alat Ukur Atensi	49
3. Terapi Bermain	51
a. Pengertian Terapi Bermain	51
b. Macam-macam Terapi Bermain	52
c. Fungsi dan Penerapan Terapi Bermain	56

4. <i>Puzzle</i>	57
a. Pengertian <i>Puzzle</i>	57
b. Manfaat dan Fungsi <i>Puzzle</i>	58
c. Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	59
d. Penggunaan dan Penerapan <i>Puzzle</i>	61
e. Prosedur Pelaksanaan Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	62
B. Kerangka Teori	63
C. Kerangka Konsep	64
D. Hipotesis Penelitian	65
E. Variabel Penelitian	65
1. Definisi Konseptual	66
2. Definisi Operasional	67
BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Desain Penelitian	68
B. Tempat dan Waktu Penelitian	69
C. Populasi dan Sampel	69
1. Populasi	69
2. Sampel	69
D. Alat Ukur Penelitian	69
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	71
F. Etika Penelitian	72
G. Prosedur Pengumpulan Data	73
H. Analisis Data	77

BAB IV HASIL DAN PEMBAHSAN.....	83
A. Hasil Penelitian	84
B. Pembahasan.....	93
C. Keterbatasan Penelitian	99
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. Kisi-kisi Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	70
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Untuk Mengukur Atensi	71
Tabel 4. Distribusi Frekwensi Responden Berdasarkan Usia	84
Tabel 5. Distribusi Frekwensi Responden Berdasarkan Anak ke.....	84
Tabel 6. Distribusi Frekwensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	85
Tabel 7. Distribusi Frekwensi Responden Berdasarkan Derajat <i>Autism Spectrum Disorder (ASD)</i>	85
Tabel 8. Distribusi Frekwensi Responden Berdasarkan Atensi Sebelum Dilakukan Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	86
Tabel 9. Distribusi Frekwensi Responden Berdasarkan Atensi Sesudah Dilakukan Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	86
Tabel10. Perbandingan Karakteristik Responden dengan Atensi Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	88
Tabel11. Hasil Interpretasi Tes Atensi Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	90
Tabel12. Hasil Uji Statistik <i>Wilcoxon Sign Rank Test</i>	91

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 1. Kerangka Teori.....	63
Skema 2. Kerangka Konsep	64

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Broadbent's Model</i>	35
Gambar 2. <i>Treisman's Model</i>	35
Gambar 2. <i>Deutsch & Deutsch Late Filter Model</i>	36
Gambar 4. <i>Devided Attention</i>	37
Gambar 5. Area Otak yang Terlibat dalam Fungsi <i>Alerting, Orienting</i> dan <i>Executive Control</i>	39
Gambar 6. <i>Crosswords Puzzle</i>	59
Gambar 7. <i>Sudoku Puzzle</i>	59
Gambar 8. <i>Alphabets Puzzle</i>	60
Gambar 9. <i>Jigsaw Puzzle</i>	60
Gambar 10. <i>Number Puzzle</i>	61

DAFTAR ISTILAH

- ASD : Singkatan dari *Autism Spectrum Disorder*.
- Puzzle* : Permainan menyusun objek yang telah dibagi menjadi kepingan (*pieces*) menjadi sebuah objek yang komplit atau bermakna melalui instruksi-instruksi tertentu.

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Permohonan Uji Validitas, Surat Balasan Uji Validitas, Surat Permohonan Penelitian dan Surat Balasan Penelitian.
- Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Responden.
- Lampiran 3. Lembar Persetujuan Menjadi Responden.
- Lampiran 4. Lembar Persetujuan Menjadi Asisten Penelitian.
- Lampiran 5. Lembar Observasi Atensi.
- Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.
- Lampiran 7. SOP Terapi Bermain *Puzzle*.
- Lampiran 8. *SWAN Rating Scale* dan *Vanderbilt Assesment Scale*.
- Lampiran 9. Hasil Pengukuran Atensi Responden Sebelum dan Sesudah Terapi Bermain *Puzzle* dan Karakteristik Responden.
- Lampiran 10. Hasil Perhitungan *Univariat*, *Bivariat* dan Uji Statistik *Wilcoxon Sign Rank Test*.
- Lampiran 11. Jadwal Kegiatan dan Anggaran Penelitian
- Lampiran 12. Lembar Konsultasi