PENGARUH METODE BERMAIN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN SOSIALISASI ANAK RETARDASI MENTAL DI SLB C YAKUT PURWOKERTO

Rahmaya Nova

Program Studi S1 Keperawatan STIKES Harapan Bangsa Purwokerto

ABSTRACT

Child " special needs" or children with special needs , including children who experience obstacles in development of behavior . The behavior of these children , which is comprised of speech and occupational not develop as a normal child . Both types of behavior are essential for communication and socialization , so that when these obstacles are not addressed quickly and appropriately , then the children's learning process will also be hampered . One of the educational game is a puzzle game . Puzzles can provide an opportunity to learn a lot . One of the benefits of playing puzzle is to improve social skills. The aim in this study was to determine the effect of the method of playing puzzle socialization skills of children with mental retardation in SLB C YAKUT Purwokerto. This study is a pre- experimental design while the study was non - randomized one-group pre - post test design . The sampling technique using a random sampling of 30 children. Statistical test using the Wilcoxon Signed Rank Test of significance $\alpha = 0.05$. The results showed the average value of the respondents' social skills before playing puzzle sebesar 20.17 and after 114.0 . Statistical analysis showed that the therapy puzzles have significant effects where $p = 0.001$ ($p < 0.05$) . The conclusion from this research that puzzle play therapy effective against social skills in children with mental retardation in SLB C YAKUT Purwokerto.

Keywords : puzzle , the ability of socialization , children with mental retardation

PENDAHULUAN

Anak “*special needs*” atau anak dengan kebutuhan khusus termasuk anak-anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan perilakunya. Perilaku anak-anak ini, yang antara lain terdiri dari wicara dan okupasi tidak berkembang seperti anak yang normal. Kedua jenis perilaku ini penting untuk komunikasi dan sosialisasi, sehingga bila

hambatan ini tidak diatasi dengan cepat dan tepat, maka proses belajar anak-anak tersebut juga akan terhambat. Intelegensi, emosi dan perilaku sosialnya tidak dapat berkembang dengan baik. Oleh karena itu sangat penting untuk melakukan deteksi sedini mungkin bagi anak-anak ini

Dengan munculnya banyak sekolah dan banyak orang tua yang memasukkan

anak-anak ke sekolah sejak usia dini, menandakan bahwa orang tua kini sangat mementingkan pendidikan pada putra-putri mereka. Sejak dini mereka sudah menerapkan permainan yang bersifat edukatif pada anak-anak mereka. Salah satu permainan edukatif adalah permainan puzzle. Puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Salah satu manfaat dari bermain puzzle adalah meningkatkan ketrampilan sosial. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain (Paud Seruni, 2009).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh metode bermain puzzle terhadap kemampuan sosialisasi anak retardasi mental di SLB C YAKUT Purwokerto?”. Sehingga tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui

pengaruh metode bermain puzzle terhadap kemampuan sosialisasi anak retardasi mental.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi profesi keperawatan dan dapat memberikan informasi mengenai manfaat dari sudut ilmu pengetahuan dan kajian ilmiah.

METODE

Penelitian ini merupakan pra-eksperimen sedangkan desain penelitiannya adalah *non-randomized one group pra-post test design* menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian di Sekolah Luar Biasa C Yakut Purwokerto dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Penelitian ini menggunakan desain *non-randomized one group pra-post test design*. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (bermain puzzle), dengan mengukur kemampuan sosialisasi pada anak retardasi mental sedang usia sekolah. Teknik pengambilan sampel menggunakan cara *random sampling*.

Analisis data secara univariat dan bivariat, serta uji korelasi dengan *Wilcoxon Signed Rank* (WSRT). Dari penelitian tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Karakteristik Responden

a. Jenis Kelamin

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di Sekolah Luar Biasa Yakut Purwokerto 2011

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-laki	18	60
2	Perempuan	12	40
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diuraikan distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki sebanyak 18 orang (60%), dan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 12 orang (40%).

b. Kemampuan Sosialisasi Anak

Tabel 4.2 Distribusi responden berdasarkan kemampuan sosialisasi anak sebelum pemberian permainan puzzle

No	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
1.	Baik	3	10
2.	Cukup	12	40
3.	Kurang	4	13,3
4.	Buruk	11	36,7
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diuraikan distribusi frekuensi responden berdasarkan kemampuan sosialisasi sebelum pemberian permainan puzzle dengan kriteria baik sebanyak 3 orang (10%), cukup sebanyak 12 orang (40%), kurang sebanyak 4 orang (13,3%), dan buruk sebanyak 11 orang (36,7%).

Tabel 4.3 Distribusi responden berdasarkan kemampuan sosialisasi anak setelah pemberian permainan puzzle

No.	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik	4	13,3
2.	Cukup	12	40
3.	Kurang	6	20
4	Buruk	8	26,7
Jumlah		30	100

Pada tabel 4.3, Berdasarkan tabel diatas dapat diuraikan distribusi frekuensi responden berdasarkan kemampuan sosialisasi setelah pemberian permainan puzzle dengan kriteria baik sebanyak

4 orang (13,3%), cukup sebanyak 12 orang (40%), kurang sebanyak 6 orang (20%), dan buruk sebanyak 8 orang (26,7%).

2. Pengaruh metode bermain puzzle terhadap kemampuan sosialisasi anak retardasi mental

Tabel 4.4 Pengaruh metode bermain puzzle terhadap kemampuan sosialisasi anak retardasi mental

Variable	N	Mean	Z	P
Kemampuan Sosialisasi Sebelum Intervensi	Negatif 4	20,17	3,4	
Kemampuan Sosialisasi Sesudah Intervensi	Positif 26	14,0		
Total	30			

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat diuraikan distribusi frekuensi responden dengan arah negatif (kemampuan sosialisasi sebelum intervensi < kemampuan sosialisasi sesudah intervensi) sebanyak 3 orang, positif (kemampuan sosialisasi sebelum intervensi > kemampuan sosialisasi sesudah intervensi) sebanyak 26 orang, dan ties (kemampuan sosialisasi sebelum

intervensi = kemampuan sosialisasi sesudah intervensi) sebanyak 1 orang. Pada p-value didapatkan nilai 0,001, berarti pada alpha 5% terlihat ada perbedaan yang signifikan rata-rata kemampuan sosialisasi anak retardasi mental sebelum dan sesudah pemberian permainan puzzle yang dapat dilihat dari pengukuran pertama dan kedua.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan akan dipaparkan tentang hasil penelitian yang dipadukan dengan hasil penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama bulan Juni 2011 di Sekolah Luar Biasa C Yakut Purwokerto dengan jumlah responden sebanyak 30 orang, yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan sosialisasi sebelum dan sesudah pemberian permainan puzzle

Berdasarkan hasil penghitungan tabel 2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa dari 30 orang responden dengan kemampuan sosialisasi sebelum dan sesudah pemberian permainan puzzle sebagian besar dengan kriteria cukup yaitu 40%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden sudah memiliki

kemampuan yang cukup. Hal ini selaras dengan teori yang diungkapkan oleh Abdulsyani (2002), menjelaskan bahwa sosialisasi merupakan proses dimana anak belajar akan peranan-peranan didalam masyarakat agar ia mengerti dengan apa yang seharusnya mereka lakukan dalam rangka berinteraksi dengan anggota masyarakat.

Sosialisasi adalah proses perkembangan sosial dalam memperoleh kemampuan berfikir yang sesuai dengan tuntunan sosial (Ratna, 2006). Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam bersosialisasi, dan dapat juga sebagai bentuk proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, dan menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerjasama (Yusuf, 2006).

Sosialisasi ini mengajari kita secara terus-menerus sepanjang kehidupan kita didalam masyarakat. Secara dominan sosialisasi dilakukan dengan sengaja, tetapi sosialisasi juga terjadi tanpa disadari ketika individu mengambil petunjuk

mengenai norma-norma sosial tanpa pengajaran khusus mengenai hal itu. Sosialisasi sangat penting artinya dalam mempersiapkan setiap individu anggota masyarakat agar dapat memahami peranan-peranan orang lain dan peranan dirinya bagi orang lain dalam kehidupan masyarakat (Sutarya, 2005).

Menurut asumsi peneliti, anak retardasi mental memiliki hambatan dalam kemampuan berfikir terkadang disertai dengan kelainan fisik. Sehingga anak retardasi mental membutuhkan bantuan dari orang-orang terdekatnya untuk dapat menumbuhkan rasa percaya diri untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya maupun dengan teman-tamannya. Kemampuan sosialisasi anak retardasi mental tidak hanya didapatkannya dalam lingkungan sekolah tetapi dalam lingkungan keluarga juga dapat mempengaruhi kemampuan sosialisasi anak. Dalam lingkungan keluarga, orang tua perlu lebih banyak menggali informasi bagaimana dan sejauh mana anak memiliki kemampuan sosialisasi. Kemampuan sosialisasi anak juga

didapat dari lingkungan sekolah seperti guru dan teman sebaya.

Hal diatas selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Herman (2008) yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan sosialisasi diantaranya adalah keluarga. Bagi keluarga inti (*nuclear family*) agen sosialisasi meliputi ayah, ibu, saudara kandung, dan saudara angkat yang belum menikah dan tinggal secara bersama-sama dalam satu rumah. Sedangkan pada masyarakat yang menganut sistem kekerabatan diperluas (*extended family*), agen sosialisasinya menjadi lebih luas karena dalam satu rumah dapat saja terdiri atas beberapa keluarga yang meliputi kakek, nenek, paman, dan bibi disamping anggota keluarga inti. Selain keluarga, teman pergaulan juga merupakan faktor yang mempengaruhi sosialisasi. Pada awalnya, teman bermain dimaksudkan sebagai kelompok yang bersifat rekreatif, namun dapat pula memberikan pengaruh dalam proses sosialisasi setelah keluarga. Kelompok bermain lebih banyak berperan dalam membentuk kepribadian seorang individu.

Lembaga pendidikan formal (sekolah) juga salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan sosialisasi anak. Sekolah luar biasa sebagai tempat pendidikan formal bagi anak cacat yaitu penderita tunanetra, tunarungu, tunagrahita, penyandang cacat tubuh dan tunalaras. Adapun SLB diselenggarakan di Taman Kanak-Kanak Luar Biasa (TKLB), Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Luar Biasa (SLTPLB) dan Sekolah Menengah Luar Biasa (SMLB).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Afit Fajar Rahmanto (2010), dengan judul "hubungan antara kemampuan berbahasa dengan kemampuan sosialisasi anak retardasi mental sedang di SLB Negeri Sukoharjo" dengan menggunakan rumus chi square dan didapatkan hasil terdapat hubungan antara kemampuan berbahasa dengan kemampuan sosialisasi anak retardasi mental di SLB Negeri Sukoharjo.

2. Kemampuan sosialisasi anak retardasi mental sebelum dan sesudah pemberian permainan puzzle.

Berdasarkan hasil penghitungan pada tabel 4 dan 5 dapat disimpulkan bahwa dari 30 orang responden dengan hasil negatif (kemampuan sosialisasi sebelum intervensi kurang dari kemampuan sosialisasi sesudah intervensi) sebanyak 3 orang, positif (kemampuan sosialisasi sebelum intervensi lebih dari kemampuan sosialisasi sesudah intervensi) sebanyak 26 orang, dan ties (kemampuan sosialisasi sebelum intervensi sama dengan kemampuan sosialisasi sesudah intervensi) sebanyak 1 orang. Pada p-value didapatkan nilai 0,001, berarti pada alpha 5% terlihat ada perbedaan yang signifikan rata-rata kemampuan sosialisasi anak retardasi mental sebelum dan sesudah pemberian permainan puzzle yang dapat dilihat dari pengukuran pertama dan kedua.

Menurut asumsi peneliti, dengan bermain puzzle anak harus dapat bekerjasama dengan teman sekelompoknya untuk dapat menyusun gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Sehingga anak retardasi mental dapat melakukan kerjasama dan saling

berkomunikasi dengan teman-temannya untuk meningkatkan kemampuan sosialisasinya. Dalam melakukan permainan, anak lebih cenderung melakukannya sesuai dengan keinginan mereka tanpa harus dipaksa dengan aturan-aturan yang memberatkan mereka dikarenakan anak retardasi mental memiliki keterbatasan dalam kemampuan berfikirnya dan juga hambatan dalam perkembangan fisiknya. Sehingga anak retardasi mental lebih menyukai permainan yang mudah dilakukan dan tidak mengharuskan mereka untuk berfikir keras. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Danuatmaja (2005) bermain merupakan kegiatan spontan anak. Tidak ada peraturan yang mengikat saat anak bermain. Oleh karena itu, bermain memberi anak peluang berkembang tanpa melalui aturan ketat. Jika seorang anak terlalu banyak dihadapkan aturan, ada kemungkinan anak tumbuh menjadi individu penuh keraguan, pasif, selalu menunggu perintah, dan tidak memiliki inisiatif. Salah satu fungsi bermain adalah untuk petkembangan sosial.

Perlembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Pada saat melakukan aktifitas bermain, anak berinteraksi dengan teman, memahami lawan bicara, dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompoknya.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara (Wong, 2000).

Anak retardasi mental lebih cenderung susah untuk menerima pelajaran yang diberikan oleh guru karena kemampuan berfikir yang kurang atau IQ dibawah 70. Sehingga dalam melakukan belajar anak retardasi mental menggunakan metode bermain dahulu untuk dapat memasuki pelajaran yang akan

diberikan. Selain itu, dengan adanya metode bermain, anak-anak retardasi mental dapat bersosialisasi dengan teman-teman lainnya. Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan dan kedukakaan, bersifat memerdekaan jiwa. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira (Indah Rahmawati, 2009). Salah satu fungsi utama bermain menurut Danuatmaja (2005) adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain membantu anak mengembangkan hubungan sosial, belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan

aktifitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompoknya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian tentang pengaruh metode bermain puzzle terhadap kemampuan sosialisasi anak retardasi mental di SLB C YAKUT Purwokerto, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan sosialisasi anak retardasi mental sebelum pemberian permainan puzzle dengan kriteria baik sebanyak 3 orang (10%).
2. Kemampuan sosialisasi anak retardasi mental setelah pemberian permainan puzzle dengan kriteria baik sebanyak 4 orang (13,3%).
3. Ada pengaruh metode bermain puzzle terhadap kemampuan sosialisasi anak retardasi mental dengan p-value didapatkan nilai 0,001, berarti pada alpha 5%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh metode bermain puzzle terhadap kemampuan sosialisasi anak retardasi mental maka

terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi profesi keperawatan

Penelitian ini dapat menjadi metode baru dalam meningkatkan kemampuan profesi keperawatan dalam melakukan tindakan keperawatan pada anak-anak retardasi mental. Dapat pula dijadikan sebagai referensi untuk menangani pasien retardasi mental oleh profesi keperawatan dengan menggunakan metode yang lain. Karena dalam menangani anak retardasi mental membutuhkan waktu yang lama dalam pendekatannya.

2. Bagi SLB C YAKUT Purwokerto

Hasil penelitian ini hendaknya dapat digunakan sebagai metode dalam meningkatkan proses pembelajaran bagi anak retardasi mental. Dalam melakukan proses pembelajaran, lebih memperbanyak lagi jenis permainannya sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi anak retardasi mental. SLB diharapkan juga mempunyai target dalam menangani anak retardasi mental terlebih terhadap perkembangan sosialisasi.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam melakukan penelitian hendaknya lebih dapat menggali tentang alasan-alasan yang ada, tidak hanya menggunakan pengamatan saja akan tetapi menggunakan metode lain misalnya, dengan menggunakan cara Terapi Aktifitas Kelompok (TAK) yang dilakukan pada anak retardasi mental. Dapat pula dengan membandingkan antara dua permainan yang berbeda kemudian dibandingkan dan diukur kemampuan sosialisasi anak retardasi mental.

REFERENSI

- Abdulsyani 2002. *Sosiologi Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: T Bumi Angkasa.
- Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Cecily & Linda. 2009. *Buku Saku Keperawatan Pediatri*. Jakarta: EGC.
- Danuatmaja, Bonni. 2005. *Terapi Anak autis Dirumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja
- Rosdakarya. Handoyo. 2004. *Autisma*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer.
- Herman, M. 2008. *Sosialisasi Pada Tahap Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Setya Karya.
- Hidayat, Alimul Aziz. 2005. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak I*. Jakarta: Salamba Medika.
- Hidayat, Alimul Aziz. 2007. *Riset Keperawatan Dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: salemba Medika.
- Hurlock, B Elizabet 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, B Elizabeth. 2007. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kasjono, Heru Subaris & Yusril. 2009. *Teknik Sampling Untuk Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maslim, Rudi. 2001. *Diagnosis Gangguan Jiwa*. Jakarta: PT Nur Cahya.
- Nursalam, DR, Susilaningrum, Rekawati & Utami, Sri. 2005. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.

- Nursalam. 2008. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Paud Seruni. 2009. *Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak Balita*. Viewed 02 Januari 2011. <http://www.paudseruni.co.acc/manfaat-bermain-puzzle-anak-balita/>
- Rahmawati, Indah. 2009. *Permainan Untuk Anak*. Viewed 12 November 2010. <http://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>
- Ratna, T. 2006. *Hidup Sosial Di Masyarakat*. Jakarta: Garisindo.
- Riyadi, S & Sukarmin .2009. *Asuhan Keperawatan Pada Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riyanto, Agus. 2009. *Penerapan Analisis Multivariat Dalam Penelitian Kesehatan*. Bandung: Niftra Media.
- Santjaka, Aris. 2008. *Biostatistik*. Purwokerto: global Internusa.
- Saryono. 2009. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Mitra Cendekia.
- Semium, Yustinus. 2006. *Kesehatan Mental 2*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarya. 2005. *Sekolah, Sosialisasi Anak dan Keluarga*. Jakarta: Garisindo.
- Tomb, David. 2004. *Buku Saku Psikiatri*. Jakarta: EGC.
- Vedebeck, Sheila. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Jakarta: EGC.
- Wong & Whaley. 2001. *Pediatric Nursing, Clinical Manual*. New York: Morsby Year Book. Yosep,
- Iyus. 2009. *Keperawatan Jiwa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yusuf, M. 2006. *Perkembangan Sosial Sebagai Proses Belajar Kita*. Jakarta: CV. Yrama Widya.