

Terapi Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Dharma Putra Kalipucang

Parhatun Biidnillah¹, Ai Teti Wahyuni²

¹STITNU Al-Farabi Pangandaran; pbidinillah@gmail.com

²STITNU Al-Farabi Pangandaran; ateti317@gmail.com

Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah Perkembangan
Anak Usia Dini

Vol 04 No 2 July 2025

Hal : 136-146

<https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v4i2.585>

Received: 01 Juni 2025

Accepted: 30 Juni 2025

Published: 30 Juli 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors.
Submitted for possible open access
publication under the terms and conditions
of the Creative Commons Attribution (CC
BY) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Abstract :

The learning for autistic children requires appropriate methods that are suitable for the child's condition. Excessive behavior of autistic children results in difficulty in concentration. In order for children to concentrate on learning, it requires the right method, one of which is with games so that children feel comfortable in learning, so that children's concentration can focus on learning. Based on this, the authors are interested in conducting research on puzzle therapy at SLB Dharma Putra Kalipucang Pangandaran. The purpose of the study was to determine the puzzle play therapy to improve the learning concentration of children with special needs (autism) in SLB Dharma Putra Kalipucang. This type of research is descriptive field research. Data collection techniques through observation, interviews, and documentation. While data analysis techniques by reducing data, presenting data and verifying data. The results showed that: 1) Puzzle play therapy to improve the concentration of learning for children with special needs (autism) in SLB Dharma Putra Kalipucang has stages, namely the initial stage: room preparation, child preparation and reward preparation. Process stage: Eye Contact, Instruction, Response, Prompt, and Reward. The final stage is evaluation. 2) Supporting and inhibiting factors for the implementation of puzzle play therapy to improve the concentration of learning for children with special needs (autism) at SLB Dharma Putra Kalipucang. The encouraging factors: good communication between parents and teachers and adequate school facilities. The inhibiting factors are the presence of students with other needs that interfere with the concentration of students' learning and the food consumed, such as eating too much sugar, the child is restless.

Keywords: Puzzle Play Therapy, Learning Concentration, Autistic Children.

Abstrak;

Pembelajaran untuk anak autis memerlukan metode yang tepat dan sesuai dengan Kondisi anak. Perilaku anak autis yang berlebihan mengakibatkan kesulitan dalam konsentrasi. Agar anak konsentrasi pada pembelajaran memerlukan metode yang tepat salah satunya dengan permainan sehingga anak merasa nyaman dalam belajar, sehingga konsentrasi anak dapat terfokus pada pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang

terapi puzzle di SLB Dharma Putra Kalipucang Pangandaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui terapi bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus (autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang. Jenis penelitian adalah penelitian lapangan yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan mereduksi data, menyajikan data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terapi bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus (autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang memiliki tahapan yaitu tahap awal: persiapan ruangan, persiapan anak dan persiapan imbalan. Tahap proses: Kontak Mata, Intruksi, Respon, Prompt, dan Imbalan. Tahapan Akhir adalah evaluasi. 2) Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan terapi bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus (autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang. Faktor pendorong: komunikasi yang baik antara orang tua dan guru serta fasilitas sekolah memadai. Faktor penghambat berupa adanya siswa berkebutuhan lain mengganggu konsentrasi belajar siswa dan makanan yang dikonsumsi seperti makan terlalu banyak gula maka anak gelisah.

Kata kunci : *Terapi Bermain Puzzle, Konsentrasi Belajar, Anak Autis.*

Pendahuluan

Proses pertumbuhan dan perkembangan yang dilalui setiap anak tentunya tidak sama dan memiliki keunikan masing-masing. Permasalahan yang muncul dapat berupa gangguan pada tahap perkembangan fisik, gangguan bahasa, gangguan emosi maupun gangguan sensori motorik. Salah satu gangguan pada masa kanak-kanak yang menjadi ketakutan orang tua saat ini adalah autis.

Autis awalnya belum banyak diketahui dan ada yang menyebutnya sebagai penyakit jiwa, anak idiot, sekedar anak nakal tidak disiplin, hingga terasuki roh halus, namun secara umum autisme memiliki gejala tertentu yang sama yakni tak bisa bersosialisasi, berkomunikasi, tak peduli lingkungan, tertawa atau bicara sendiri, serta asik dalam dunianya (Triantoro, 2019).

Menurut Safaria (dalam Triantoro, 2019) autisme adalah ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, gangguan berbahasa yang ditujukan dengan penguasaan bahasa yang tertunda, ekolalia, mutism, pembalikan kalimat, adanya aktivitas bermain yang repetitif dan stereotipik, rute ingatan yang kuat, dan keinginan obsesif untuk mempertahankan keteraturan didalam lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas autisme ini berdampak pada psikologi orang tua. Orang tua yang memiliki anak penyandang autisme cenderung berbeda dari orang tua lainnya. Bagi orang tua yang memiliki anak autisme, inilah periode awal kehidupan anaknya yang merupakan masa-masa sulit dan paling membebani. Pada periode ini sering kali orang tua berhadapan dengan begitu banyak permasalahan. Tidak saja berasal dari anak tetapi bercampur dengan masalah-masalah lainnya yang dapat

membebani orang tua, termasuk permasalahan yang muncul dari reaksi masyarakat. Orang tua harus mampu menyesuaikan dirinya agar mampu mengupayakan usaha yang tidak mengenal menyerah untuk penyembuhan anak autisnya.

Anak autis dalam proses belajar mengajar kebanyakan menunjukkan prestasi yang kurang dibanding dengan anak yang bukan autis meskipun dengan pelayanan yang sama. Ketidakberhasilan tersebut diakibatkan karena pengaruh faktor internal anak yaitu kurang mampu berkonsentrasi terhadap proses pembelajaran atau terhadap masalah yang dihadapi. Pemusatan atau perhatian anak autis terhadap suatu materi pelajaran atau masalah yang dihadapi biasanya diikuti dengan perilaku hiperaktif.

Kondisi anak autis dengan kelainan yang berbeda dengan anak bukan autis menuntut guru untuk kreatif dan aktif dalam menangani anak autis dengan tindakan yang tepat, hal ini bertujuan agar anak mampu berkonsentrasi terhadap materi pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan kurang mampu dan konsentrasi tersebut diberbagai sekolah telah dilakukan dengan berbagai macam terapi. Terapi yang dilakukan dengan menyediakan berbagai alat permainan yang dapat menarik perhatian anak.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan puzzle. Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Ismail, 2019). Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Andriana, 2020).

Sarana dan prasarana pendidikan yang baik merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong keaktifan dan antusias anak berkebutuhan khusus (ABK) dalam belajar. Ruang belajar yang nyaman dan dapat memenuhi kebutuhan para siswa selama belajar akan meningkatkan konsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung sehingga diharapkan dapat mendorong kemandirian dan meningkatkan kemampuan dalam memenuhi kebutuhan hidup yang layak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti awal di SLB Dharma Putra Kalipucang Kabupaten Pangandaran, terdapat seorang anak berkebutuhan khusus (autis) yang memiliki karakteristik autis seperti yang telah dijelaskan di atas, yaitu

adanya perilaku berlebihan yang menyebabkan anak menjadi kesulitan mengendalikan perilaku (hiperaktif), karena anak lebih suka melakukan sesuatu sesuai kehendak sendiri. Pola pembelajaran puzzle diberikan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak autis. Cara mengenalkan puzzle pada anak adalah dengan cara membuat anak fokus terhadap permainan puzzle, membuat anak menyebutkan dan mengerti apa itu permainan puzzle serta anak dapat mengetahui gambar apa yang ada di dalam puzzle.

Permainan puzzle dalam media pembelajaran memiliki tujuan sebagai arahan untuk pengembangan pendidikan dan dapat dijadikan tolak ukur kemajuan anak dalam menguasai materi pelajaran. Berikut tujuan permainan puzzle yang dijadikan sebagai media pembelajaran: 1) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok, 2) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan, 3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta, 4). Menumbuhkan rasa solidaritas sesama. 5). Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa, 6) Melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa, 7) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan Menghargai antarsiswa, 8) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa, 9) Menghibur para siswa di dalam kelas (Mernawati & Sudarto, 2020).

SLB Dharma Putra Kalipucang Kabupaten Pangandaran yang secara khusus menyelenggarakan pendidikan untuk membantu para anak autis agar memiliki kemandirian sebagaimana yang dimiliki oleh para siswa pada umumnya yang tumbuh secara normal sehingga mampu bangkit melakukan perubahan dan hidup mandiri. Pada umumnya anak-anak autis di SLB Dharma Putra Kalipucang Kabupaten Pangandaran tersebut mempunyai hambatan dalam interaksi sosial dan komunikasi, namun kemampuan dan keterbatasan masing-masing anak autis berbeda satu sama lain.

Sarana prasarana di SLB Dharma Putra Kalipucang Kabupaten Pangandaran sebagian sudah mendukung dan disesuaikan dengan kebutuhan anak autis. Penataan denah bangunan dan ruang luar juga harus diperhatikan karena penderita autisme dibagi menjadi dua, yaitu autisme aktif dan pasif. Autismes aktif yaitu kecenderungan anak hiperaktif dan autismes pasif yaitu kondisi anak yang hipoaktif sehingga diperlukan rancangan bangunan dan lansekap yang dapat memberikan stimulasi bergerak dan ketenangan bagi anak penyandang autisme. Untuk melatih konsentrasi, anak perlu aktif melakukan kegiatan yang dilakukan sendiri dan yang memerlukan aktivitas mental

rentan perhatian. Berbagai kegiatan yang mengharuskan anak fokus hanya pada satu objek akan membantu melatih lamanya rentan perhatiannya.

Konsentrasi anak autisme di SLB Darma Putra Kalipucang dengan permainan puzzle cukup efektif hal ini berdasarkan hasil observasi anak ada yang sudah mampu mengenal angka atau bilangan meskipun terdapat anak autisme masih belum mampu mengenal bilangan atau angka secara simbolik. Namun berdasarkan informasi dari terapisnya kemampuan mengenal angka pada anak masih rendah seperti masih salah dalam mengenal angka-angka, dan masih salah dalam mengucapkan angka.

Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Lexy & Moleong, 2018).

Dalam penelitian ini diusahakan mengumpulkan data deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu jika peneliti ingin mengetahui status sesuatu dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif yaitu menjelaskan peristiwa dan sesuatu (Arikunto, 2014).

Metode penelitian deskriptif-kualitatif ini difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi, wawancara, dan mempelajari dokumen-dokumen. Dipilihnya metode ini sebagai salah satu metode penulisan guna memperoleh gambaran di lapangan tentang penerapan terapi bermain puzzle dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa Autisme di SLB Dharma Kalipucang.

Pengumpulan data yang konkrit peneliti melaksanakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan cara triangulasi data. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara berkesinambungan dari awal sampai akhir penelitian, baik di lapangan maupun di luar lapangan dengan mempergunakan 1) Teknik Reduksi data, yaitu membuat abstraksi seluruh data yang diperoleh dari seluruh catatan lapangan hasil

observasi wawancara dan pengkajian dokumen. 2) Penyajian data, yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dalam pengambilan tindakan. 3) Kesimpulan dan verifikasi Data, kesimpulan dan verifikasi data yang sudah diatur sedemikian rupa (dipolakan, difokuskan, disusun secara sistematis) kemudian disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan (Matthew et al., 2018).

Hasil dan Pembahasan

1. Terapi Bermain *Puzzle* Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Berkebutuhan Khusus (*autis*) di SLB Dharma Putra Kalipucang

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan terapi bermain *puzzle* pada anak autis tidak terpaksa dalam satu permainan, melainkan berbagai jenis main. Apabila anak tidak ingin belajar di dalam ruangan guru mengajak anak untuk bermain keluar ruangan. Tetapi tidak lepas dari apa yang ingin dikembangkan terhadap perkembangan anak. Cara yang diterapkan di pada anak autis SLB Darma Putra Kalipucang sudah bagus, hal ini berdasarkan hasil wawancara anak senang dan aktif dalam proses terapi *puzzle*, karena apabila anak tidak nyaman atau tidak *mood* maka proses pembelajaran/terapi sia-sia. tahapan penerapan terapi bermain pada umumnya dibagi menjadi tiga yaitu tahap awal, tahap proses dan tahap akhir.

- a. Tahap Awal, pada tahap awal terapi permainan *puzzle*, guru mengkondisikan anak dengan mengenalkan tema yang akan dijadikan materi seperti jenis hewan, angka, warna bentuk, dan jenis ikan (dolphin, dan turtle). Selanjutnya guru mempersiapkan ruangan terapis dibuat nyaman mungkin. Sedangkan dalam mempersiapkan anak guru memperhatikan mood/perasaan siswa autis. Imbalan yang diberikan bukan hanya dalam bentuk barang tetapi dalam bentuk verbal.
- b. Tahap proses, setelah tahap awal sudah siap dengan matang, maka tahap proses/inti mulai dilaksanakan. Pada tahap ini ada beberapa teknik yang digunakan terapis yaitu. 1) Kontak Mata, dengan merujuk teori tentang penerapan terapi bermain, ditemukan adanya kesamaan antara teori dengan penerapannya di SLB Darma Putra Kalipucang Pangandaran yang telah dijelaskan pada BAB II yaitu pertama tama melatih anak untuk kontak mata. Dengan adanya kontak mata maka konsentrasi anak autis aspek psikomotor sedang berfungsi namun berjalannya fungsi

- tersebut membutuhkan situasi mood atau unmood siswa autis. 2) Intruksi, intruksi pada siswa autis di SLB Darma Putra Kalipucang disampaikan sesuai dengan kondisi siswa dan bujukan sampai mau tentu saja dengan arahan yang tepat. 3) Respon, siswa autis SLB Darma Putra Kalipucang terhadap permainan *puzzle* responnya senang dan antusias, namun respon tersebut terjadi kadang spontan langsung merespon kadang juga harus menunggu kesiapan emosi anak. 4) Imbalan, imbalan ini diberikan karena hasil respon siswa yang baik sehingga guru memberikan imbalan ucapan verbal seperti *good* atau *clap on hand* (tepuk kanan kiri atas bawah).
- c. Tahap evaluasi, pada tahap ini terapis mencatat proses terapi yang dilakukan masing-masing anak untuk melihat bagaimana perkembangan anak setelah diberikan terapi. Evaluasi pada saat proses pembelajaran guru SLB Darma Putra Kalipucang memberikan evaluasi pengulangan mencocokkan *puzzle*. Apabila sudah cocok tanpa adanya bantuan terapis, maka proses dikatakan tuntas.

Permainan *puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran di sekolah, ditandai dengan peningkatan nilai yang begitu signifikan sebelum dan sesudah diberlakukannya media *puzzle*. Peningkatan secara kognitif terdapat pada aspek pengetahuan daya ingat dan pemahaman cara dalam menyelesaikan sebuah *puzzle*, dari hasil pembelajaran tersebut guru menguji kemampuan kognitif anak dengan metode penugasan dalam penyelesaian permainan fuzzle (Yustika et al., 2024)

2. Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang

- a. Faktor pendorong faktor yang mendorong suksesnya terapi permainan puzzle bagi anak autis adalah: 1) Pola asuh orang tua, 2) *Mood* anak, apabila anak datang dengan kondisi yang gembira dan tampak perasaan senang serta semangat maka anak cenderung mudah diarahkan dan terapipun berjalan dengan baik, 3) Lingkungan Sekitar, tata ruang kelas yang sesuai dengan standar anak autis sangat menunjang atas keberhasilan proses konsentrasi anak, 4) Media pembelajaran.
- b. Faktor penghambat, faktor penghambat dalam terapi permainan *puzzle* adalah adanya siswa berkebutuhan lain yang berlalu lalang sehingga konsentrasi belajar siswa autis agak susah dikondisikan, makanan yang dikonsumsi.

Terapi bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus (autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang, memiliki beberapa tahapan diantaranya tahap awal: persiapan ruangan, persiapan anak dan persiapan imbalan. Pada tahap awal guru mengkondisikan anak dengan mengenalkan tema yang akan dijadikan materi seperti jenis hewan, angka, warna bentuk, dan jenis ikan (*dolphin and turtle*). Selanjutnya guru mempersiapkan ruangan terapis dibuat senyaman mungkin. Sedangkan dalam mempersiapkan anak guru memperhatikan mood/perasaan siswa autis. Imbalan yang diberikan bukan hanya dalam bentuk barang tetapi dalam bentuk verbal. Ini menunjukkan bahwa setting ruang kelas dapat mendukung terhadap keberhasilan stimulus yang diberikan terutama terkait dengan peningkatan konsentrasi anak. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa dampak permainan *puzzle* terhadap anak mendukung terhadap tingkat konsentrasi anak yang ditunjukkan dengan respon anak terhadap intruksi yang diberikan (Waqiatu Zahroh, et.al 2024).

Tahap proses diantaranya adalah: Kontak Mata, Intruksi, Respon, Prompt, dan Imbalan. Kontak mata diberikan agar anak konsentrasi saat akan diberikan layanan terapi, intruksi yang diberikan adalah mencocokkan *puzzle* berbentuk binatang, angka bahkan warna, respon anak sangat senang dan aktif. Imbalan yang diberikan berupa verbal maupun non verbal dengan *clap on hand* (tepuk kanan kiri, atas bawah) atau menggambar yang disenangi anak. Dari tahapan proses ini kami temukan bahwa anak berkebutuhan khusus memerlukan penanganan khusus, karena sehubungan dengan gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Terapi bermain *puzzle* dalam penelitian ini tidak hanya dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi pada anak autis tapi juga sebagai upaya peningkatan kemampuan adaptif. Hasil ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang melaporkan bahwa dari kegiatan terapi bermain puzzle diperoleh hasil yang didapatkan bahwa dari 18 anak yang mengikuti kegiatan terapi bermain, dari aspek konsentrasi ditemukan 2 anak menunjukkan konsentrasi sangat kurang, 8 anak menunjukkan konsentrasi kurang, 5 anak menunjukkan konsentrasi cukup, dan 3 anak menunjukkan konsentrasi baik. Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang dilakukan secara terus menerus melalui program bermain. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan didapatkan bahwa diperlukan stimulasi yang dilakukan secara terus menerus melalui program bermain. diharapkan dengan penerapan terapi bermain

puzzle secara rutin dengan menggunakan berbagai kombinasi puzzle agar anak tidak merasa bosan, kemampuan kognitif anak akan terus meningkat (Paschalia, Y. P., Cahyani, S. L., Doondori, A. K., Budiana, I., & Patmawati, T. A., 2024).

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini terapis akan mencatat hasil terapi untuk melihat perkembangan konsentrasi anak atau anak disuruh mengulang kembali mencocokkan gambar tanpa intruksi maka anak mampu berkonsentrasi. Dari terapi ini kami temukan bahwa ternyata puzzle merupakan alat permainan edukatif yang memiliki manfaat meningkatkan daya ingat bagi anak berkebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa ternyata terdapat pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kemampuan memori jangka pendek pada anak (Sutinah, 2019).

Selanjutnya faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan terapi bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus (autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang. Faktor pendorong berupa komunikasi yang baik antara orang tua dan guru serta fasilitas sekolah yang lengkap untuk proses terapi. Komunikasi yang terjalin baik yang dibangun oleh berbagai pihak tentu mendukung respon positif bagi pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus dalam isi program pembelajarannya dapat memanfaatkan permainan terapeutik yang meliputi permainan eksplorasi, permainan sosialisasi, permainan keterampilan, permainan imajinatif dan permainan memecahkan masalah melalui *puzzle* atau *puzzle it-out play* (Monalisa, 2020).

Sedangkan faktor penghambat berupa adanya siswa berkebutuhan lain yang berlalu lalang sehingga konsentrasi belajar siswa autis agak susah dikondisikan dan anak terlalu banyak makan gula maka akan gelisah dan susah dikondisikan. Hal ini berarti gaya hidup, baik pola makan maupun aktifitas fisik sangat memengaruhi kesehatan anak berkebutuhan khusus. Tidak hanya itu ternyata terdapat hubungan antara faktor lingkungan keluarga, pengetahuan orangtua, pola pemberian makan dan gangguan pencernaan terhadap status gizi anak berkebutuhan khusus (Setyaningsih, R. 2019).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terapi bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus (autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang, memiliki beberapa tahapan diantaranya tahap awal: persiapan ruangan, persiapan anak dan persiapan imbalan. Tahap proses diantaranya adalah: Kontak Mata, Intruksi, Respon, Prompt, dan Imbalan. Kontak mata diberikan agar anak konsentrasi saat akan diberikan layanan terapi, intruksi yang diberikan adalah mencocokkan puzzle berbentuk Binatang, angka bahkan warna, respon anak sangat senang dan aktif. Imbalan yang diberikan berupa verbal maupun non verbal dengan clap on hand (tepuk kanan kiri, atas bawah) atau menggambar yang disenangi anak. Tahapan yang terakhir adalah evaluasi, terapis akan mencatat hasil terapi untuk melihat perkembangan konsentrasi anak atau anak disuruh mengulang kembali mencocokkan gambar tanpa intruksi maka anak mampu berkonsentrasi.
2. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan terapi bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus (autis) di SLB Dharma Putra Kalipucang. Faktor pendorong berupa komunikasi yang baik antara orang tua dan guru serta fasilitas sekolah yang lengkap untuk proses terapi. Faktor penghambat berupa adanya siswa berkebutuhan lain yang berlalu lalang sehingga konsentrasi belajar siswa autis agak susah dikondisikan dan anak terlalu banyak makan gula maka akan gelisah dan susah dikondisikan.

Referensi

- Andriana, D. (2020). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak Edisi 2*. Selemba.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Ismail, A. (2019). *Education Games: Menjadi Cerdas dengan Permainan Edukatif*.
- Lexy, J., & Moleong, M. (2018). *Metologi penelitian Kualitatif (38th ed)*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Mattew, B., Miles, & et.al. (2018). *Analisis Data Kualitatif (terj. Tjejep Rohendi Rohidi)*. UI-Press.

- Mernawati, C., & Sudarto, Z. (2020). Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal UNESA*, 1–8.
- Monalisa, (2020). Terapi Bermain Puzzle Kombinasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tuna Grahita di SLBN Muara Bulian Jambi. *Beguai Jejama – Jurnal Pengabdian Kesehatan*, Vol 1 No 1. DOI: <https://doi.org/10.26630/jpk.v1i1.28>
- Paschalia, Y. P., Cahyani, S. L., Doondori, A. K., Budiana, I., & Patmawati, T. . A. (2024). Terapi Bermain pada Anak Berkebutuhan Khusus di Panti Asuhan Bhakti Luhur Ende. *Idea Pengabdian Masyarakat*, Vol 4 (No 02), 74–78. <https://doi.org/10.53690/ipm.v2i02.230>
- Sari, Y. R. (2024). Pengaruh Media Permainan Fuzzle Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Edu Happiness : Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 3(2), 172–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v2i2.522>
- Setyaningsih, R. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Status Gizi pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Kesehatan Holistic*, 3(2), 1–16. <https://doi.org/10.33377/jkh.v3i2.49>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutinah, (2019). Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh Terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, Vol 4 No 3. DOI: <http://doi.org/10.22216/jen.v4i3.4385>
- Triantoro, S. (2019). *Autisme: Pemahaman Baru untuk Hidup Bermakna bagi Orang Tua*. Graha Ilmu.
- Waqiatu Zahroh, et.al (2024). Terapi Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Attention Deficite Hyperactive. *Jurnal Madaniyah*, Volume 14 Nomor 1. DOI: <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v14i1.833>