

PENGEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK AUTIS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Achlisha Maulida¹⁾, Zulfitria²⁾

¹⁾Guru SD Labschool, Perum. Bumi Mutiara (villa Nusa Indah) Blok Jb Desa. Bojong Kulur Kec, Gunung Putri Bogor, 16969

²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang Selatan, 15419

achlishamaulida09gmail.com

ABSTRACT

The writing of this is motivated by the low level of interpersonal intelligence of autistic children, so the researcher has several objectives: 1) to know the level of interpersonal children's intelligence on learning by using puzzle media, 2) to measure children ability in using puzzle during classroom learning. The result of the research at UMM Labshool Elementary School UMJ shows that the level of interpersonal intelligence of children with autism is still not well developed. This is evidenced by the passivity of children during group study in the classroom, and still not interested to join with other friends. The results of this study are expected to be useful to relevant parties who can take advantage of such as principals, classroom teachers, parents, shadow teachers, and researchers.

Keywords: Interpersonal Intelligence, Puzzle, Autistic Child

ABSTRAK

Penulisan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kecerdasan interpersonal anak autis, sehingga peneliti mempunyai beberapa tujuan yaitu: 1) untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal anak autis terhadap pembelajaran dengan menggunakan media puzzle, 2) untuk mengukur kemampuan anak dalam menggunakan puzzle pada saat pembelajaran di kelas. Hasil penelitian di Sekolah Dasar Labshool FIP UMJ menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan interpersonal anak autis masih belum berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan pasifnya anak pada saat belajar kelompok di kelas, dan masih belum tertarik untuk bergabung dengan teman-teman yang lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada pihak-pihak terkait yang dapat memanfaatkan seperti kepala sekolah, guru kelas, orang tua, shadow teacher, serta peneliti.

Kata Kunci : Kecerdasan Interpersonal, Puzzle, Anak Autis.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai wadah untuk berlatih, berkreasi mewujudkan cita-cita manusia yang berkualitas, juga melatih ketrampilan di dalam bidang tertentu. Pendidikan seperti sifat sasarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks, maka tidak sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang dibuat oleh para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda yang satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan, atau karena filsafah yang melandasinya.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran, berbicara tentang belajar dan pembelajaran adalah berbicara tentang sesuatu yang tidak pernah berakhir sejak manusia ada dan berkembang dimuka bumi sampai akhir zaman nanti.

Menurut Gagne dalam Slmeto (2010: 13) adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran.

Jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran

adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Salah satu media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang kompleks, akan tetapi yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Media perlu dirancang dan dikembangkan, lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan untuk anak sekolah dasar yaitu dengan menggunakan media *puzzle*.

Dalam pembelajaran Sekolah Dasar, permainan merupakan salah satu media yang tidak dapat diabaikan keberadaannya. Hal ini karena anak usia sekolah masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan kematangan sehingga dapat belajar sambil bermain (*playing by learning*). dengan menggunakan media *puzzle*, maka siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, dengan menggunakan media *puzzle* pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Apabila siswa kesulitan untuk memahami pelajaran yang diberikan oleh guru maka guru bisa menggunakan media *puzzle* untuk membuat siswa mengerti tentang pelajaran tersebut.

Media puzzle juga banyak digunakan oleh banyak sekolah dasar dalam menunjang pembelajaran dikelas, salah satunya juga sebagai media yang menyenangkan bagi anak autistik. Sebagian besar orang jika bertanya “Apa itu autistik?” jawaban yang diberikan dapat berwujud pandangan yang menggambarkan tentang autistik dengan variabel yang sangat luas. Jawaban tersebut berupa sederetan karakteristik atau gejala seperti anak-anak yang suka menyendiri, yang tak dapat berkomunikasi, sangat musikal, yang bagus dalam matematika, brilian dalam menggambar, sangat pintar, yang memiliki hambatan secara mental.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kecerdasan interpersonal anak autistik di SD tersebut dan untuk mengetahui perkembangan kecerdasan tersebut penulis menggunakan media yaitu Puzzle.

Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligences*)

Menurut Fritz yang dikutip oleh Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim (2013: 9) didalam bukunya *Intelligences* (kecerdasan) adalah mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami ide-ide yang kompleks, kemampuan untuk berpikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat dan belajar dari pengalaman dan bahkan kemampuan untuk memahami hubungan

Kecerdasan Interpersonal

Menurut Ibnu Katsir yang dikutip oleh Ismail Kusmayadi (2011: 1) seorang anak akan menjadi penyejuk hati (*qurrota a'yun*) jika dia tumbuh menjadi anak yang taat kepada Allah SWT, tekun beribadah, menjalankan perintah-perintah Allah SWT, dan Rasul-Nya, menjauhi segala larangan dan yang diharamkan-Nya.

Inilah yang menjadi tantangan para orang tua dalam membesarkan dan mendidik anak agar menjadi pribadi yang takwa dalam beribadah dan cerdas menjalankan kehidupan.

Kecerdasan interpersonal menurut Lwin *et al* (2008: 197) adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, tempramen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapiya secara layak.

Sedangkan menurut Prasetyo dan Andriani, kecerdasan interpersonal adalah kapasitas untuk memahami maksud, motivasi, dan keinginan orang lain. Menurut Safaria (2005: 23), Kecerdasan interpersonal, merupakan kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menang-menang atau saling menguntungkan.

Individu yang tinggi kecerdasan interpersonalnya akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, berempati secara baik, mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain, dapat dengan cepat memahami tempramen, sifat, suasana hati, motif orang lain.

Media

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata *latintene* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”).

Menurut Webster (1983: 105), “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi.

Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai :

Menurut Achsin (1986: 10) Perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula

sikap,perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandan-dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), teknologi penddikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjaslas.

Daryanto (2010: 5) Pertanyaan yang sering muncul adalah mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran.

Sebelumnya, kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran. Karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) mupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran symbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Puzzle

Puzzle berasal dari Bahasa Inggris = teka-teki atau bongkar pasang, puzzle ialah mainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang, Media gambar teka-teki termasuk dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media yang digunakan, puzzle adalah yang paling umum digunakan dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah-sekolah.

Dengan bermain puzzle anak-anak dilatih untuk bersabar dan tekun. Selain untuk anak normal puzzle juga bisa digunakan pada anak berkebutuhan khusus secara bertahap agar anak berkebutuhan khusus tersebut dapat belajar secara lebih tenang, lebih fokus, lebih rajin, lebih sabar dalam menyelesaikan sesuatu, dan pembelajaran lebih menyenangkan tentunya.

Kusmayadi (2011: 96) Permainan *puzzle* sudah bukan permainan bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatny”. Anak akan suka memainkan *puzzle* dengan berbagai macam gambar yang menarik. *Puzzle* bisa dimainkan anak mulai dari usia 12 bulan.

Puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak. Memainkan *puzzle* bersama-sama pun dapat merekatkan hubungan antara orangtua dan anak. Anak yang baru berusia 12 bulan dapat memainkan *puzzle* yang sederhana. Misalnya *puzzle* dengan dua keping. Kemudian, anak pun akan meminta kepingan *puzzle* diperbanyak karena hal itu merupakan tantangan tersendiri bagi anak-anak. Saat anak berada dalam kondisi bingung dan frustrasi dalam menyelesaikan permainan ini, maka anda bisa menyemangati anak agar tidak patah semangat. Sehingga rasa percaya diri anak pun tumbuh dan merasa mampu menyelesaikan permainan *puzzle*-nya.

Elfawati (2012: 201) Media *puzzle* adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual yang dapat mengembangkan kemampuan belajar anak.

Nanik (2010: 80) menyebutkan “*puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan dan memahami konsep seperti mengenal warna, bentuk, ukuran dan jumlah”. Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk mempermudah pembelajaran mengenal bangun datar. Media *puzzle* terbuat dari bahan-bahan yang mudah dibongkar pasang (karton tebal atau kayu tipis). Serta mempunyai gerigi atau potongan yang memiliki pasangan satu sama lain dan akan menghasilkan gambar ataupun bentuk tertentu.

Sari, dkk (2013: 213) *Puzzle* terdiri berbagai macam bentuk, ada yang terbuat dari kayu dan ada juga yang terbuat dari

gabus. *Puzzle* sudah banyak dipergunakan untuk memperkenalkan huruf dan angka.

Menurut Patmonodewo dalam jurnal Ganesa Vernanda, dkk (2013: 693) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak.

Puzzle yaitu suatu media berwarna warni yang bisa dibongkar pasang bisa berupa huruf, angka, binatang dan lain-lain yang dapat merangsang imajinasi. Tidak hanya itu media *puzzle* juga memiliki keunggulan seperti : mudah diperoleh, tidak beresiko, cepat dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi, serta memiliki gambar-gambar yang menarik bagi anak.

Sedangkan Adenan dalam Soedjatmiko (2008:9) menambahkan "Puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat."

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

Autistik

Yuwono (2012:15) autistik merupakan gangguan perkembangan yang mempengaruhi beberapa aspek bagaimana anak melihat dunia dan belajar dari pengalamannya. Biasanya anak-anak ini kurang minat untuk melakukan kontak sosial dan tidak adanya kontak mata. Selain itu, anak-anak autistik memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan terlambat dalam perkembangan bicaranya.

Ciri lainnya Nampak pada perilaku seperti mengepalkan tangan secara berulang-ulang, mondar-mandir tidak bertujuan, menyusun benda berderet dan terpukau terhadap benda yang berputar dan masih banyak lagi ciri anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Yuwono (2012:24) Autistik dengan gangguan perkembangan yang mempengaruhi beberapa aspek bagaimana anak melihat dunia dan bagaimana belajar melalui pengalamannya. Anak-anak dengan gangguan autistik biasanya kurang dapat merasakan kontak sosial. Mereka cenderung menyendiri dan menghindari kontak dengan orang. Orang dianggap sebagai objek (benda) bukan sebagai subjek yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi.

Kanner (2010) menyatakan bahwa autistik pada masa kanak-kanak dibawa sejak lahir, gangguan yang bersifat mendasar dimana anak-anak sejak lahir kurang memiliki motivasi untuk interaksi sosial dan kurang dalam cara menyatakan ekspresinya secara efektif.

Yuwono (2012:8-9) Kesulitan sosial dari individu autistik, Kanner melihat ciri-ciri yang tidak biasa dalam sejarah klinis dari anak-anak tersebut. Kanner mendeskripsikan bahwa anak-anak autistik memiliki gangguan yang sangat berat dalam aspek komunikasi. Dalam kelompok terdapat tiga anak-anak autistik adalah "mute", tidak bicara. Bahasanya hanya ditandai dengan *echolalia* (pengulangan) dan kurang orisinil serta kesulitan dalam menggunakan kata ganti "saya" dan menggunakan kata ganti orang ketiga tunggal "dia" sebagai dirinya sendiri atau mewakili "saya". Ciri lain adalah respon yang tidak umum terhadap benda disekitar lingkungannya, contohnya anak autistik mungkin tidak merespon kepada kedua orang tuanya, kurang sensitif pada suara atau pada perubahan kecil pada aktivitas sehari-hari yang sudah rutin

Yuwono (2012:25) Autistik dipahami sebagai gangguan perkembangan neurobiologist yang berat sehingga gangguan tersebut mempengaruhi

bagaimana anak belajar, berkomunikasi, keberadaan anak dalam lingkungan dan hubungan dengan orang lain.

Ciri-ciri autisme sebagai berikut:

- a. Sangat menarik diri
- b. Berkeinginan obsesif untuk menjaga sesuatu tetap sama
- c. Memiliki memori hafalan di luar kepala yang sangat baik
- d. Memiliki ekspresi cerdas dan termenung
- e. Diam membisu, atau berbahasa tanpa kesungguhan niat untuk berkomunikasi secara nyata
- f. Sangat sensitive terhadap rangsangan
- g. Memiliki keterkaitan terhadap objek-objek tertentu.

Hal-hal lain yang berkaitan dengan ciri-ciri anak autis yang menyertai lainnya seperti gangguan emosional seperti tertawa dan menangis tanpa sebab yang jelas, tidak dapat berempati, rasa takut yang berlebihan dan sebagainya.

Hal lainnya adalah koordinasi motorik dan persepsi sensorik misalnya kesulitan dalam menangkap dan melempar bola, melompat, menutup telinga bila mendengar suara tertentu: klakson mobil, suara tangisan bayi dan sirine, menjilat-jilat benda, mencium benda, tidak dapat merasakan sakit, tidak memahami bahaya dan sebagainya serta gangguan perkembangan kognitif anak.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian pada skripsi ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Iskandar (2009:11) Metode penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Menurut Iskandar (2009:49) metode penelitian menggambarkan tentang pendekatan, tipe, jenis suatu penelitian. Terdapat beberapa jenis pendekatan kualitatif yang dapat dilakukan dalam bidang pendidikan sesuai dengan masalah

yang dikaji, adapun jenis pendekatan kualitatif, seperti pendekatan fenomenologi, penelitian sejarah, studi kasus (*case study*), penelitian *ground teori*, penelitian *etnografi*, dan penelitian tindakan.

Dalam metode penelitian kualitatif ini peneliti memilih studi kasus (*case study*) sebagai jenis penelitiannya, karena jenis penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode kerja yang paling efisien, maknanya peneliti mengadakan telaah secara mendalam tentang suatu kasus, kesimpulan hanya berlaku atau terbatas pada kasus tertentu saja. Misalnya, peneliti ingin meneliti tentang kelamahan dan kebaikan, proses belajar mengajar, metode mengajar, media belajar, yang digunakan lembaga pendidikan selama ini, sehingga mendapat metode mengajar yang baru yang dipandang paling efektif dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Media Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar Labschool Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Setiap pembelajaran di sekolah pastinya tak lepas dari penggunaan media, sama halnya di Sekolah Dasar Labs School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Di Sekolah Dasar Labs School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta juga menggunakan media. Ada banyak media yang bisa digunakan didalam kegiatan

pembelajaran, ada media kartu, media bangun ruang, media puzzle dan lain-lain. Di Labschool sendiri media pembelajaran yang sering dipakai adalah puzzle. Puzzle pun ada banyak macam, ada puzzle logika, Puzzle jigsaw, puzzle mekanik, puzzle dalam knot kayu Soma, Cube dan Cina, puzzle kombinasi dan juga puzzle angka. Di Labschool media yang digunakan ialah puzzle angka.

2) Penggunaan Puzzle di kelas 1 Sekolah Dasar LabSchool Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Puzzle berasal dari Bahasa Inggris yaitu teka-teki atau bongkar pasang, puzzle ialah mainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Diantara berbagai jenis media yang digunakan, puzzle adalah yang paling umum digunakan dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah-sekolah.

Puzzle yang terdapat dan sering digunakan didalam kelas 1 Sekolah Dasar Labs School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta ialah puzzle angka, selain puzzle angka sebenarnya masih banyak lagi puzzle yang bisa digunakan oleh guru wali kelas untuk dijadikan media pembelajaran, akan tetapi media yang digunakan harus sesuai dengan RPP yang digunakan oleh guru didalam kelas, pembelajaran pada saat itu ialah tentang penjumlahan dan pengurangan sehingga puzzle yang digunakan yaitu puzzle angka.

Di Sekolah Dasar Labs School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta biasanya media puzzle digunakan hanya pada saat pembelajaran, karna puzzle tidak diletakan begitu saja didalam kelas melainkan media-media pembelajaran diletakkan di tempat tertentu sehingga tidak dimainkan oleh siswa.

Langkah-langkah penggunaan media puzzle didalam pembelajaran didalam kelas yaitu guru merapihkan meja terlebih dahulu

dan membuat siswa duduk dibangku yang mereka inginkan, siswa dan siswi duduk terpisah. Setelah mereka duduk dengan tertib dibangku masing-masing Bunda Lika selaku guru wali kelas menjelaskan materi pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan, lalu siswa dan siswi memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari Bunda Lika. Setelah Bunda Lika selesai menjelaskan tentang materi penjumlahan dan pengurangan dan siswa siswi dianggap sudah paham dengan materi tersebut barulah media puzzle digunakan.

Satu kelas dibagi menjadi 3 atau 4 kelompok, setelah dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok diberi soal tentang penjumlahan dan pengurangan masing-masing kelompok mendapat 2 soal. Lalu dari kerja kelompok tersebut peneliti memperhatikan perkembangan kecerdasan Interpersonal anak Autistik yang berinisial "D".

Ada beberapa kekurangan dalam menggunakan media puzzle, salah satunya yaitu apabila puzzle dipegang oleh salah satu anak atau beberapa anak saja dan anak lainnya yang berada dalam satu kelompok tersebut tidak memegang puzzle maka mereka yg tidak memegang akan merasa tidak dianggap dan pada akhirnya akan terjadi keributan kecil antar murid dalam memperebutkan puzzle.

Selain kekurangan adapula kelebihan dalam pembelajaran apabila menggunakan media puzzle, salah satu kelebihannya adalah anak jadi belajar bersosialisasi dengan orang-orang disekitar dan juga bagi anak yang normal bermain dengan menggunakan puzzle akan sangat membantu dalam meningkatkan kecerdasan interpersonalnya, tapi bagi anak berkebutuhan khusus terkhusus anak autistik, belajar dengan menggunakan media puzzle akan membantu sedikit konsentrasinya dan juga akan membangun secara perlahan kecerdasan interpersonalnya.

3) Kecerdasan Interpersonal Anak Autistik dalam Bermain Puzzle di Kelas 1 Sekolah Dasar Labschool Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Kecerdasan interpersonal menurut Lwin *et al* (2008: 197) adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, tempramen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapiinya secara layak.

Sedangkan menurut Safaria (2005: 23) individu yang tinggi kecerdasan interpersonalnya akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, berempati secara baik, mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain, dapat dengan cepat memahami tempramen, sifat, suasana hati, motif orang lain.

Di kelas 1 Sekolah Dasar Labs School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta terdapat satu anak autistik yang berinisial "D". Tingkat kecerdasan interpersonal si "D" pada saat sebelum dilakukannya treatment dengan menggunakan puzzle dikelas yaitu masih sangat rendah, masih acuh terhadap lingkungan sekitar, tempramen teman-teman disekitarnya masih diabaikan, masih belum mengetahui maksud dan keinginan teman-teman kelompoknya.

Pada saat guru melakukan treatment untuk mengukur kecerdasan interpersonalnya dengan menggunakan puzzle melalui pembelajaran penjumlahan dan pengurangan si "D" diikutsertakan didalam kelompok belajar, dari kerja kelompok tersebut peneliti meneliti seberapa baik kecerdasan interpersonal anak autistik tersebut. Dari pengamatan peneliti selama proses kerja kelompok berlangsung, si "D" hanya melihat teman-temannya sibuk menyusun puzzle-puzzle angka, sesekali si "D" memegang puzzle tersebut, dan sering kali "D" hanya melihat teman-teman sekitarnya menyusun puzzle. Dari 2 soal yang diberikan Bunda Lika seringkali "D" hanya melihat puzzle tersebut tanpa menyentuhnya, kecuali

apabila Bunda Lika mengingatkan agar si "D" ikut menyusun puzzle-puzzle tersebut barulah si "D" memegang dan berusaha menyusunnya meskipun penyusunan puzzle yang dilakukan oleh si "D" tidak cocok.

Setelah peneliti meneliti beberapa hari kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media puzzle angka dan melihat perkembangan kecerdasan interpersonal anak autistik yang berada di kelas 1 tersebut maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kecerdasan interpersonal si "D" masih jauh dari kata sempurna, karna si "D" masih sibuk dengan dunianya sendiri, meskipun terkadang dia memegang puzzle tapi kecerdasan interpersonal yang mencakup komunikasi, perasaan, tempramen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan kemampuan si "D" dalam menanggapiinya secara layak masih belum dimiliki dan masih jauh dari kecerdasan interpersonal yang sesungguhnya.

Hasil Deskripsi Observasi

Observasi dilaksanakan pada tanggal 3, 4 dan 9 november 2015 di Sekolah Dasar Labs School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Dan mendapat izin dari kepala Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk melakukan penelitian terhadap anaak autistik yang berada di kelas 1 Jendral Sudirman. Peneliti melakukan penelitian ke semua sudut sekolah dengan cukup baik.

Mengamati kegiatan belajar mengajar anak autistik dengan menggunakan media puzzle di dalam pembelajaran didalam kelas. Data yang diperoleh dari hasil observasi oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Tempat

Tempat observasi yang peneliti maksud disini adalah ruang kelas 1B yang terletak dilantai 2 Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan kondisi

kelas yang baik. Didalam kelas terdapat 1 papan tulis besar, 1 karpet ukuran sedang yang biasa digunakan untuk alas duduk anak-anak apabila pembelajaran tidak menggunakan bangku dan meja, 1 meja guru, 1 lemari untuk menaruh arsip-arsip guru, 1 meja untuk menaruh media pembelajaran yang akan digunakan saat pembelajaran, 20 loker untuk menyimpan barang-barang murid. 17 box file untuk menyimpan buku-buku dan peralatan belajar lainnya.

Sebagai ruang kegiatan pembelajaran ruang kelas 1 tertata dengan cukup rapih, mulai dari penempatan meja dan bangku, penempelan hasil kreasi anak-anak ditempel rapi di dinding dan tas-tas juga di tempatkan dengan rapih di lantai. Pada saat mengaji dan membaca ikrar anak-anak menggunakan karpet dan pada saat pembelajaran menggunakan bangku dan meja.

b. Hasil Observasi Pelaku

Yang terlibat langsung dalam penelitian ini adalah anak autistik dan juga guru wali kelas yang terlibat pada saat pembelajaran.

c. Hasil Observasi Waktu

Seluruh kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta ini berlangsung dari hari senin-jumat mulai pukul 07:00 WIB sampai dengan pukul 12:30 wib.

d. Hasil Observasi Tujuan

Dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media puzzle bukan hanya membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas akan tetapi juga membantu guru mengukur kecerdasan interpersonal anak autis tersebut. Beberapa kendala juga dirasakan oleh guru wali kelas dalam proses pembelajaran, karena anak autistik tersebut masih belum terlihat perkembangan kecerdasan interpersonalnya meskipun sudah menggunakan media pembelajaran berupa puzzle, sehingga guru

meminta bantuan teman-teman sekelompok anak autistik tersebut dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya.

e. Hasil Observasi Perasaan

Dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan media puzzle, anak-anak sangat menikmati metode belajar yang diterapkan oleh guru wali kelas, termasuk anak autistik tersebut, anak autistik merasa senang melakukan belajar kelompok dengan menggunakan media puzzle tersebut.

D. Interpretasi Hasil Penelitian

Setelah dilakukan analisis data, kemudian ditafsirkan dengan interpretasi data. Hasilnya dapat dikatakan bahwa program pemanfaatan media puzzle terhadap kecerdasan interpersonal anak autistik di kelas 1 SD masih belum berhasil, dikarenakan anak autistik yang diteliti masih belum memiliki kecerdasan interpersonal dengan baik sehingga masih belum bisa bersosialisasi dengan teman-teman kelompoknya, masih asik dengan dunianya sendiri, masih acuh terhadap apa yang sedang teman-temannya lakukan, apabila dia mau bergabung itupun hanya hitungan detik, lalu dia kembali keduniannya sendiri dan tidak menghiraukan teman-teman dan orang-orang disekelilingnya.

Hasil penelitian dan tanya jawab yang dilaksanakan oleh peneliti Di Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan nara sumber guru wali kelas 1 Bunda Lika Juanita bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle belum bisa digunakan dengan sempurna oleh anak autistik yang berada didalam kelas 1 tersebut. Mungkin karena anak autistik yang diteliti oleh peneliti masih belum mampu bersosialisasi dengan baik, meskipun sudah bisa diajak berbicara sedikit demi sedikit akan tetapi masih sulit bagi si "D" mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Masih perlu bimbingan

guru wali kelas, guru pendamping dan juga teman-teman kelasnya yang lain.

Selain karna kurangnya kecerdasan interpersonal, si “D” juga kurang tertarik menggunakan puzzle dikarenakan si “D” tidak terlalu menyukai permainan puzzle, permainan puzzle dianggap membosankan dan karena penggunaan media puzzle ini dilakukan didalam kelompok maka puzzle juga digunakan oleh teman-temannya yang lain. Oleh sebab itu si “D” menjadi lebih tidak tertarik menggunakan puzzle, karena puzzle tersebut dipegang oleh teman-teman kelompoknya yang lain akhirnya si “D” lebih memilih melihat dan memegang bagian puzzle yang tidak digunakan oleh teman-teman kelompoknya.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian selama kurang lebih 3 bulan peneliti mengambil kesimpulan bahwa, pengembangan kecerdasan interpersonal anak autistik di SD Labschool FIP UMJ kelas 1 SD masih sangat lemah, karena perlakuan dengan menggunakan media puzzle yang diberikan pada anak pada saat pembelajaran tidak menimbulkan respon apapun dari si “D”, “D” masih sama dengan sebelum menggunakan perlakuan puzzle, yang membedakan hanyalah pada ketangkasan si “D” dalam menerima perintah dari guru wali kelas, sebelumnya “D” masih acuh apabila guru memintanya untuk menyusun puzzle, tetapi setelah melakukan beberapa kali pertemuan dengan menggunakan perlakuan puzzle “D” mulai mengenali suara guru dan mulai mengikuti apa yang diminta oleh guru wali kelas.

Setelah guru menjelaskan materi yang akan dikerjakan dengan puzzle, guru meminta anak berkelompok untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Anak-anak membuat kelompoknya masing-masing dan guru mulai memberikan soal kepada tiap kelompok dan secara bergantian kelompok menggunakan puzzle angka yang diberikan oleh guru, setelah kelompok satu selesai menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru barulah puzzle

tersebut dioperkan ke kelompok 2 dan seterusnya sampai semua soal yang diberikan oleh guru selesai dijawab oleh tiap kelompok. Dari kerja kelompok tersebut guru bisa mengukur tingkat kecerdasan interpersonal tiap anak termasuk si “D”.

REFERENSI

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Medika.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya Jakarta.
- Elfawati. 2012. *Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzle Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus 1 (3): 198-207.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Jakarta.
- Kusmayadi, Ismail, S.Pd. 2011. *Membongkar Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Buku Kita.
- Moleong, J. Lexy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Safaria. Wiranataputra, Udin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sari, Y.Sari, and Fatmawati. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Melalui Media Puzzle Huruf Bagi Anak Slow*

- Learner*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus 1 (3): 212-221.
- Slameto. 2010. Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtarahardja, Umardan S. L. La Sulo. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Vernanda, G, dan Yunus, M. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Melalui Media Puzzle Bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas II SDN 18 Koto Luar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus 2 (3): 692-704.
- Yaumi Muhammad, dan Ibrahim Nurdin. 2013. *Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuwono, Joko. 2012. *Memahami Anak Autistik*. Bandung: Alfabeta.