













oleh orang yang belum dikenal, hal ini ditunjukkannya ketika akbar berada di rumah, akan tetapi ketika berada di sekolah akbar cenderung menjauh dan lebih senang sendirian. Hal ini menunjukkan bahwa akbar merasa lebih nyaman ketika berada di rumah. Berbicara mengenai hambatan autisme yang dialami akbar, akbar termasuk anak yang memiliki perkembangan kognitif yang positif, hal ini terlihat pada perkembangan akbar dalam berbicara, meskipun akbar mengalami keterlambatan dalam proses bicaranya dan cenderung ketika berbicara akbar akan mengulangi perkataannya beberapa kali. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif bicaranya masih belum sempurna.

Akbar termasuk anak yang pintar, meskipun akbar memiliki hambatan autisme tetapi dia mampu untuk mengenali berbagai bentuk hewan, mengenali benda-benda langit, berhitung, dan bahkan akbar mampu mengenali bentuk abjad ketika berusia 4 tahun, bahkan ketika pertama kali masuk sekolah akbar tergolong anak yang cerdas meskipun memiliki hambatan autisme. Tetapi adanya keterlambatan pada proses bicaranya yang membuat intensitas untuk pengucapannya jarang dan ditambah lagi pada saat itu akbar libur sekolah, sehingga akbar malas untuk belajar mengenali dan mengucapkan abjad. Meskipun ibunya setiap hari mengajarnya, akbar tetap tidak mau mengucapkannya.

Sesuatu yang awalnya kita bisa ucapkan atau lakukan akan berkurang apabila kita tidak melatihnya setiap hari. Hal ini yang terjadi pada akbar, bahwa akbar tidak mau mengucapkan abjad ketika liburan sekolah sehingga











sarana belajar. Dengan bermain anak-anak dapat belajar mengenai banyak hal. Banyak kegiatan bermain yang dilakukan dengan menggunakan bentuk permainan sebagai sarana belajar, seperti halnya Permainan Ular Tangga.

Permainan Ular Tangga merupakan permainan ( Game) papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak, digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>12</sup> Permainan ular tangga ini mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuannya.

Dalam penelitian ini Permainan Ular Tangga yang akan dilakukan peneliti yaitu peneliti akan menyediakan dua papan ular tangga yang berjumlah 28 kotak dan disetiap kotak akan ada satu abjad yang mana disetiap kotak juga akan dihiasi dengan warna dan gambar yang sesuai awalan huruf yang ada pada kotak tersebut. Dan pada permainan ular tangga yang satunya selain ada gambar abjad juga akan diberikan penguatan positif yang bersifat islami. Abjad tersebut akan diucapkan oleh pemain pada saat pemain menginjak kotak tersebut yang di bimbing oleh peneliti. Permainan ini dilaksanakan dengan cara si anak harus berdiri diatas papan yang bertuliskan “Start”. selanjutnya pemain melemparkan dadu yang bergambar ular yang menunjukkan jumlah kotak yang harus dilewati oleh anak. Apabila anak berada pada kotak yang bergambar tangga, maka anak harus naik keatas sampai pada kotak dimana puncak tangga itu berada dan anak harus mengucapkan abjad yang ada didasar tangga kemudian juga

---

<sup>12</sup>Agus N. Cahyo, *Game Khusus Untuk Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak* (Jogjakarta: FlashBooks, 2011), hal. 106.















































