

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PENERAPAN KEGIATAN CETAK TIMBUL BERMEDIA BAHAN ALAM
UNTUK MEREDUKSI PERILAKU STIMULASI DIRI PADA ANAK AUTIS**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:
CICIK WULANDARI
NIM: 11010044033

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

2015

PENERAPAN KEGIATAN CETAK TIMBUL BERMEDIA BAHAN ALAM UNTUK MEREDUKSI PERILAKU STIMULASI DIRI PADA ANAK AUTIS

Cicik Wulandari dan Asri Wijiastuti

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) ciwulplb@gmail.com

ABSTRACT

Autism children often did self stimulation behavior such as holding ears which was done repeatedly without any purpose so that it disturbed the children's learning process and social life. Could the self stimulation behavior to autism children be reduced by applying printing emboss activity with natural material media? The purpose of this research was to analyze whether self stimulation behavior to autism children could be reduced by printing emboss activity with natural material media.

The kind of research was experiment with the arrangement of Single Subject Research (SSR) Design A-B-A. The subject was one autism child in *PG/TK Mentari School Sidoarjo* who used to do self stimulation behavior i.e. holding ears.

The result of this research indicated that the average of self stimulation behavior which was done in 30 minutes to baseline phase (A1) was 18-22 times with 105-122 seconds total duration, intervention phase (B) was 8-12 times with 41-49 seconds total duration, and baseline phase (A2) was 13-15 times with 50-57 seconds total duration.

The result of printing emboss activity with natural material media could reduce self stimulation behavior (holding ears) to autism children which was previously done 18-22 times with 105-122 seconds total duration, it reduced i.e. 13-15 times with 50-57 seconds in 30 minutes.

Keywords: *Printing emboss activity, natural material media, self stimulation behavior, autism children*

Pendahuluan

Perilaku menurut Notoatmojo (1993:58) adalah segala aktivitas manusia yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Perilaku juga disebut sebagai bentuk aktivitas manusia yang merupakan hasil dari pengalamannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap manusia atau individu pasti berperilaku sebagai bentuk respon terhadap suatu stimulus. Anak autis juga berperilaku seperti individu lainnya. Namun anak autis sering melakukan perilaku tidak wajar yang mengganggu kehidupan sosialnya. Perilaku tidak wajar yang sering dilakukan anak autis terdiri dari Stimulasi Diri, *Mild Disruptive Behavior* (MDB), dan Tantrum (Handojo, 2008:76). Perilaku tidak wajar tersebut dapat mengganggu kegiatan belajar dan kehidupan sosial anak autis.

Anak autis cenderung memiliki respon stimulasi diri yang tinggi. Menurut Harris dan Wolchick dalam Sinclair A. Smith, dkk (2005:418), "*Self-stimulating or stereotypic behavior is "repetitive bodily movement which serves no apparent purpose in the external environment"* stimulasi diri atau perilaku stereotip adalah gerakan tubuh yang dilakukan berulang-ulang dalam lingkungan eksternal. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku stimulasi diri adalah perilaku merangsang diri sendiri dengan menggerakkan tubuh secara berulang-ulang tanpa tujuan yang jelas. Perilaku merangsang diri anak

autis yang biasanya dilakukan adalah dalam bentuk menggerak-gerakkan badan, menepuk-nepuk tangan, dan banyak pola perilaku mengulang dan stereotip lainnya yang muncul tanpa adanya maksud yang jelas (Rahardja, Djadja, dkk, 2010:108).

Menurut Handojo (2008:14), perilaku yang diulang-ulang, perilaku yang aneh seperti stimulasi diri ini disebabkan adanya gangguan di daerah sistem limbik yang disebut hippocampus. Gangguan pada otak ini tidak dapat disembuhkan tapi dapat dikurangi dengan intervensi dini, terpadu dan intensif (Bonny, 2003:6). Sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku stimulasi diri pada anak autis hendaknya segera dihilangkan sebelum anak berusia 5 tahun. Namun, kebanyakan para orangtua lebih memprioritaskan untuk mengembangkan potensi-potensi akademik, daripada menangani perilaku tak wajar tersebut. Pada usia balita perilaku stimulasi diri ini masih dianggap wajar dan tidak terlalu menarik perhatian. Tetapi jika perilaku tersebut dibiarkan terus menerus sampai usia yang lebih tua dan tidak segera diatasi, maka perilaku tersebut dapat mengganggu kehidupan sosial anak ketika dewasa. Selain itu belum banyak penelitian yang membahas kegiatan yang digunakan untuk mereduksi perilaku stimulasi diri anak autis.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 7 November 2014 di PG/TK Mentari School di Pondok Wage Indah Sidoarjo diketahui bahwa

terdapat anak autis yang memiliki kebiasaan menstimulasi diri yaitu memegang telinga yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa adanya tujuan yang jelas. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru tentang karakteristik belajar anak ketika pembelajaran terlihat anak tidak langsung mengerjakan perintah yang diberikan guru karena sibuk memegang telinga sehingga guru harus selalu mengingatkan anak untuk tidak memegang telinga dahulu ketika guru menjelaskan perintah kepada anak. Agar anak dapat lebih fokus dalam menerima pembelajaran maka perlu adanya pemberian kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak untuk mereduksi perilaku stimulasi diri yang dilakukan anak. Sutadi dalam Sujarwanto (2005:177) mengungkapkan bahwa, "Respon stimulasi diri akan muncul jika diberi kesempatan banyak penyandang autistik yang menghabiskan sebagian besar waktu bangun/terjaganya pada aktifitas non produktif tersebut." Menurut pendapat tersebut maka, alternatif yang perlu diterapkan untuk mengurangi stimulasi diri pada anak autis adalah pemberian kegiatan yang lebih produktif sehingga anak tidak banyak memiliki waktu luang untuk melakukan kegiatan stimulasi diri. Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan adalah kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam.

Mencetak merupakan salah satu kegiatan seni rupa dua dimensi. Mencetak berarti menggambar menggunakan cetakan yang telah diberi warna atau tinta kemudian ditancapkan menjadi gambar di atas kertas (Dyah dan Lukman, 2010:13). Mencetak dapat menggunakan berbagai media bahan alam berupa pelepah pisang dan umbi-umbian yang dibentuk menjadi cetakan berbagai macam bentuk yang disukai anak.

Melalui penerapan kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam ini diharapkan anak dapat mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang lebih produktif dan menyenangkan sehingga perilaku stimulasi diri yang dilakukan anak juga dapat berkurang. Selain itu, kegiatan mencetak timbul bermedia bahan alam ini juga dapat dijadikan sebagai media mengembangkan kreatifitas anak autis.

Penelitian sebelumnya dilakukan Hidayatunisa pada tahun 2013 tentang peningkatan hasil belajar kegiatan mencetak timbul melalui media bahan alam pada siswa kelas II SD Negeri Penggarutan 1 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dijelaskan bahwa kegiatan mencetak timbul melalui media bahan alam dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas II SD.

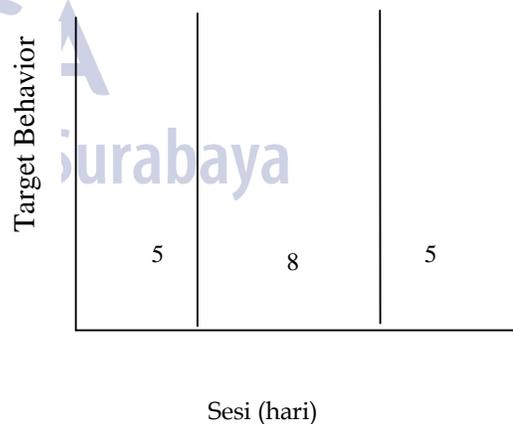
Perbedaan penelitian sekarang dengan sebelumnya adalah dari segi subjek, tempat, materi dan aspek penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu adanya penelitian untuk mengkaji lebih dalam mengenai penerapan kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam untuk mereduksi perilaku stimulasi diri pada anak autis.

Metode

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif - kualitatif dan jenis penelitian eksperimental dengan menggunakan rancangan penelitian *Single Subject Research (SSR)*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain atau rancangan penelitian A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variable terikat dengan variable bebas. Prosedurnya tidak berbeda dengan desain A-B, hanya saja ada pengulangan fase baseline yang diberikan setelah fase intervensi. Mula-mula perilaku stimulasi diri pada anak autis diukur secara berulang-ulang pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu. Kemudian dilakukan pengukuran pada kondisi intervensi dengan menggunakan kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam (B). setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B), pengukuran pada kondisi baseline kedua diberikan (A2). Setelah itu dilakukan analisis data sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan fungsional antara variable bebas yaitu kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam dengan variable terikat yaitu perilaku stimulasi diri.

Secara umum prosedur dasar desain A-B-A adalah sebagai berikut:



Grafik 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B-A

Keterangan:

Baseline (A1) = mengukur kondisi awal anak autis yang mempunyai perilaku stimulasi diri.

Intervensi (B) = mengukur perilaku anak autis yang mempunyai perilaku stimulasi diri dengan penerapan kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam.

Baseline (A2) = mengukur perilaku stimulasi diri anak autis setelah diberikan intervensi.

Target Behavior= perilaku yang akan direduksi yaitu perilaku stimulasi diri (memegang telinga) dan mengukurnya menggunakan frekuensi dan durasi.

Sesi = jumlah hari yang akan ditentukan dalam penelitian.

Subjek dalam penelitian ini bernama MM berusia 6 tahun dan bersekolah di PG/TK Mentari School Sidoarjo. MM memiliki karakteristik sering melakukan kegiatan stimulasi diri yaitu memegang telinga tanpa adanya tujuan yang jelas. Sumber data penelitian diperoleh dari pada fase baseline (A1), fase intervensi (B), dan fase baseline (A2). Data fase baseline (A1) digunakan untuk mengukur perilaku stimulasi diri anak autis sebelum diberikan intervensi. Data fase intervensi (B) digunakan untuk mengukur perilaku stimulasi diri anak autis ketika diberikan intervensi kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam. Data fase baseline (A2) digunakan untuk mengukur perilaku stimulasi diri anak autis setelah diberikan intervensi Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis visual dalam kondisi pada data frekuensi, panjang kondisi untuk masing-masing fase adalah 5 pertemuan fase baseline (A1), 8 pertemuan fase intervensi (B), dan 5 pertemuan pada fase baseline (A2). Kecenderungan stabilitas untuk masing-masing fase adalah fase baseline (A1) menunjukkan hasil yang tidak stabil dengan persentase 80%, fase intervensi (B) menunjukkan hasil data yang tidak stabil dengan persentase 62,5%, dan fase baseline (A2) menunjukkan data stabil dengan persentase 100%. Garis pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data

memiliki arti yang sama yaitu fase baseline (A1) arah trendnya meningkat, sedangkan pada fase intervensi (B) dan fase baseline (A2) arah trendnya menurun yang artinya membaik. Level stabilitas dan rentang fase baseline (A1) menunjukkan data yang variabel atau tidak stabil dengan rentang 20-22, pada fase intervensi (B) menunjukkan data variabel dengan rentang 8-12, sedangkan pada fase baseline (A2) menunjukkan data stabil dengan rentang 13-15. Level perubahan fase baseline (A1) menunjukkan tanda (+) yang berarti perilaku stimulasi diri meningkat, sedangkan pada fase intervensi (B) dan fase baseline (A2) menunjukkan tanda (-) yang berarti perilaku stimulasi diri berkurang atau terdapat perubahan membaik.

Dalam penelitian ini pada data durasi, panjang kondisi untuk masing-masing fase adalah 5 pertemuan fase baseline (A1), 8 pertemuan fase intervensi (B), dan 5 pertemuan pada fase baseline (A2). Kecenderungan stabilitas untuk masing-masing fase adalah fase baseline (A1) menunjukkan hasil yang tidak stabil dengan persentase 80%, fase intervensi (B) menunjukkan hasil data yang tidak stabil dengan persentase 62,5%, dan fase baseline (A2) menunjukkan data stabil dengan persentase 100%. Garis pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu fase baseline (A1) arah trendnya meningkat, sedangkan pada fase intervensi (B) dan fase baseline (A2) arah trendnya menurun yang artinya membaik. Level stabilitas dan rentang fase baseline (A1) menunjukkan data yang variabel atau tidak stabil dengan rentang 105-122, pada fase intervensi (B) menunjukkan data variabel dengan rentang 41-49, sedangkan pada fase baseline (A2) menunjukkan data stabil dengan rentang 53-57. Level perubahan fase baseline (A1) menunjukkan tanda (+) yang berarti perilaku stimulasi diri meningkat, sedangkan pada fase intervensi (B) dan fase baseline (A2) menunjukkan tanda (-) yang berarti perilaku stimulasi diri berkurang atau terdapat perubahan membaik.

Hasil analisis visual antar kondisi hasil pelaksanaan baseline (A1), hasil pelaksanaan intervensi (B), dan hasil pelaksanaan baseline (A2) baik pada data frekuensi maupun durasi. Jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah 1 yaitu perilaku stimulasi diri anak autis. Perubahan kecenderungan arah pada fase baseline (A1) ke fase intervensi (B) dan fase pengulangan baseline (A2) menunjukkan arah penurunan yang berarti ada pengurangan perilaku stimulasi diri yang dilakukan anak autis. Perubahan kecenderungan stabilitas fase baseline (A1) ke fase intervensi (B) adalah variabel ke variabel, sedangkan dari fase intervensi (B) ke fase baseline (A2) adalah variabel

ke stabil. Perubahan level antara fase baseline (A1) dengan fase intervensi (B) menunjukkan tanda (-) ditinjau dari rentang data poin yang berarti membaik, sedangkan perubahan level antara fase intervensi (B) dengan fase baseline (A2) menunjukkan tanda (+) yang berarti memburuk. Persentase data overlap antara fase baseline (A1) dengan fase intervensi (B) dan antara fase intervensi (B) dengan fase baseline (A2) menunjukkan 0% hal ini menunjukkan intervensi (B) berpengaruh terhadap target behaviour yaitu perilaku stimulasi diri anak autis.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis tentang penerapan kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam terhadap perilaku stimulasi diri anak autis ini menunjukkan adanya perubahan intensitas anak berperilaku stimulasi diri dengan rata-rata perilaku stimulasi diri dalam waktu 30 menit pada fase baseline (A1) dilakukan 18-22 kali dengan total durasi 105-122 detik, direduksi menjadi 8-12 kali dengan total durasi 41-49 detik pada fase intervensi (B), dan pada pengulangan fase baseline (A2) menunjukkan penurunan perilaku stimulasi diri yaitu 13-15 kali dengan total durasi 50-57 detik dalam waktu 30 menit. Penerapan kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam sebagai intervensi mengindikasikan pengaruh yang meningkat atau membaik secara signifikan terhadap perubahan target behaviour.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan cetak timbul bermedia bahan alam mampu mereduksi perilaku stimulasi diri pada anak autis dengan rata-rata perilaku stimulasi diri dalam waktu 30 menit pada fase baseline (A1) dilakukan 18-22 kali dengan total durasi 105-122 detik, direduksi menjadi 8-12 kali dengan total durasi 41-49 detik pada fase intervensi (B), dan pada pengulangan fase baseline (A2) menunjukkan penurunan perilaku stimulasi diri yaitu 13-15 kali dengan total durasi 50-57 detik dalam waktu 30 menit.

SARAN

Guru dan orangtua sebaiknya memberikan pembelajaran dan permainan menyenangkan yang banyak menggunakan aktivitas tangan sehingga anak lebih banyak memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan yang produktif dan dapat menghilangkan kebiasaan stimulasi diri seperti memegang telinga yang sering dilakukan anak autis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danuatmaja, Bonny. 2003. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Dyah dan Lukman. 2010. *Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Handoyo. 2008. *Autisma*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Hidayatunisa. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Materi Mencetak Timbul Melalui Media Bahan Alam Pada Siswa Kelas II SD Negeri Penggarutan I Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes, Skripsi diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 1993. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pamadhi, Hadjar.dkk. 2012. *Materi Pokok Pendidikan Seni di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rahardja, dkk. 2010. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa (Orthopedagogik)*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Smith, Sinclair A. dkk. 2005. Effects of Sensory Integration Intervention on Self-Stimulating and Self-Injurious Behaviors, (Online), Vol. 59, No. 418-425, (<http://libra.msra.cn>, diunduh 17 November 2014).
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Sunanto, Juang, dkk. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. University of Tsukuba: CRICED.
- Sunaryo. 2004. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Tim. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa.
- Yukananda, Ria. dkk. 2012. Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul, (online), Vol

1 No 2, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diunduh
14 November 2014

Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik*.
Bandung: ALFABETA

