

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN ITERAKSI SOSIAL ANAL AUTIS DI SLB
HARMONI GEDANGAN**

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



Oleh:
BRILLIANA NUR
NIM: 14010044065

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2018

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS DI SLB HARMONI GEDANGAN

Brilliana Nur dan Siti Mahmudah

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) briliananur0612@gmail.com

Abstract: This research is motivated by developmental disabilities interfere with the daily activities of children with autism. ABILITY social interaction which is owned by autistic children at SLB Harmony Gedangan Sidoarjo still relatively underdeveloped, research methods play a role is a way to develop ABILITY autistic children. purpose of the study was to determine the application of the method of playing pranuntuk social interactions in autistic children at the primary level HARMONI Gedangan SLB. The results showed that the method can improve the ability to play the role of social interaction of children with autism. It is seen from ABILITY social interaction that involves the ability to initiate conversations and to respond to the current social interksi peningatan lasting experience.

Keywords: method of role play, social interaction, autism

PENDAHULUAN

Manusia sering disebut dengan makhluk sosial, yang secara alami dalam setiap individu memiliki dorongan dan motifasi untuk melakukan interaksi sosial dengan manusia lainnya. Interaksi sosial sendiri ialah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam setiap interaksi sosial akan terjadi hubungan saling mempengaruhi antara individu satu dengan individu yang lain.

Bonner (dalam Mujito dkk, 2014) menyebutkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Interaksi sosial sendiri adalah dasar dari terciptanya hubungan sosial antara individu dengan individu lainnya atau kelompok dengan kelompok lainnya. Ketika seorang individu atau kelompok melakukan Interaksi sosial, sejatinya mereka sedang berusaha mempelajari tindak sosial dari individu atau kelompok lainnya. Interaksi sosial ini memiliki peran yang sangat besar dalam terciptanya suatu aktifitas sosial, karena ketika tidak terciptanya suatu interaksi maka tidak akan ada kehidupan bersama. Sebagai mana yang dijelaskan oleh Saraswati dan

Widayaningsih (2008 : 17). Interaksi sosial merupakan dasar dari suatu bentuk proses sosial karena tanpa adanya interaksi sosial maka kegiatan-kegiatan antar satu individu dengan yang lain tidak dapat disebut sebagai interaksi.

Interaksi sosial tidak luput dalam kehidupan sehari-hari manusia. Begitu pula dengan anak-anak, interaksi sosial juga terjadi pada kehidupan anak-anak, akan tetapi interaksi sosial yang terjadi pada anak-anak masih dalam ranah keluarga, masyarakat di sekitarnya dan di lingkungan sekolah. Akan tetapi interaksi sosial ini tidak terjadi pada anak autis, karena anak Autis memiliki hambatan dalam interaksinya. Menurut Mujito dkk, 2014:26 bahwa anak autis adalah di mana anak mengalami gangguan interaksi social dan komunikasi dengan ditandai terbatasnya aktifitas dan ketertarikan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SLB HARMONI Sidoarjo, ada beberapa anak dengan Autis yang memiliki hambatan keterampilan interaksi sosial, dalam hal ini peneliti mengambil enam (6) sampel anak Autis yang duduk di bangku SD. Ketujuh anak tersebut Ketika anak di ajak bersosialisasi dengan orang baru anak cenderung menghindari dan tidak merespon atau anak mengalami kekegagalan dalam memulai atau menanggapi

interaksi sosial. Selain itu anak juga tidak memiliki kontak mata ketika di ajak berkomunikasi dan kurang total dalam ekspresi wajah. Ketujuh Anak tersebut tidak mampu mengembangkan suatu hubungan dengan orang lain, hal tersebut terlihat ketika anak tidak memiliki minat untuk bergabung dengan teman-temannya. Anak sudah mampu untuk di ajak komunikasi secara verbal hanya anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan orang lain. Anak cenderung menyendiri dan tidak mau diajak untuk berinteraksi dengan teman-teman dikelas.

Menurut Bauminger & Kasari, 2000 (dalam pritianingsih, 2015) bahwa sebenarnya anak autis memiliki keinginan untuk berinteraksi sosial dengan orang lain hanya anak dengan hambatan autis tidak mampu mengembangkannya secara alami. Maka dari itu anak dengan hambatan autis memerlukan bantuan untuk mengembakan kempuan interaksi sosialnya. Karakteristik anak Autis dalam interaksi sosialnyapun berbeda dengan anak pada umumnya. Jika anak pada umumnya cenderung senang ketika diajak bermain, maka hal itu tidak terjadi pada anak Autis. Anak autis cenderung menyendiri dan menghidar ketika di ajak untuk bermain.

Menurut Mudjito dkk(2014:40) menyebutkan bahwa interaksi social anak autis meliputi gangguan menolak atau menghindari untuk bertatap muka, tidak menoleh bila dipanggil, merasa tidak senang atau menolak bila peluk, bilang menginginkan sesuatu anakmhanya menarik tangan orang yang terdekat danbberharap orang tersebut melakukan sesuatu untuknya, serta tidak berbagi kesenangan dengan orang lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan upaya untuk mengembakan kempuan interaksi sosial anak dengan hambatan autis. Salah satu metode untuk mengembangkkn kemampuan interasi sosial pada anak autis adalah metode bermain peran.

Bermain peran adalah salah satu metode yang dapat mengembangkan interaksi sosial yang di miliki oleh anak melalui permainan pura-pura yang dapat melibatkan anak dalam situasi sosial seperti dalam situasi

di sebuah pusat perbelanjaan di mana masing-masing nak memerankan perannya seperti pada tokoh-tokoh yang ada dalam naskah. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171). Selain itu Surya (2006 : 48) juga berpendapat bahwasanya bermain peran adalah jenis permainan yang di lakukan oleh beberapa anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan social dengan membagi peran kepada masing-masing pemain. Melalui permainan pran yang di berikan pada anak dengan melibatkan anak dalam situasi yang sama dengan keadan sebagaimana mestinya, di harapkan melalui hal tersebut dapat mengembangkan interaksi social yng di miliki oleh anak autis di SLB HARMONI Gedangan Sidoarjo.

Berdasarkan urian latar belakang masalah diatas, maka telah dilakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial anak Autis di SLB Harmoni Gedangan.

TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui penerapan metode bermain peran untuk interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen karena penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh suatu perubahan dengan adanya perlakuan. Jenis eksperimen yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimental karena dalam penelitian ini tidak ada variabel kontrol dan pengambilan sampel tidak dipilih secara acak (Sugiyono 2017:74). Pada desain penelitian ini terdapat

pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono, 2015:109-111).

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental design* jenis *one-group pre-test post-test design* karena tidak adanya variabel kontrol dan subjek tidak diambil secara acak selain itu subjek diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* kemudian baru dilakukan *post-test*. Hal ini bertujuan untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian ini sebagai berikut (Sugiyono, 2017:74):

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

X = *treatment* yang diberikan

O_2 = nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

Penjelasan:

- O_1 = nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

Pada tahap ini di lakukan di lakukan sebanyak 1 kali pertemuan pada tanggal 23 April 2018. Kemudian setelah peneliti mengetahui kemampuan awal yang di miliki oleh setiap anak maka di lakukan tahap pemberian intervensi atau pemberian perlakuan.

- X = *treatment* yang diberikan
Pemberian perlakuan dengan metode bermain peran di lakasanakan selama 8 kali pertemuan pada tanggal 24 April- 3 Mei 2018. Dalam tahap ini peneliti menilai setiap pertemuan dengan lembar obsevasi yang berupa instrumen yang di gunakan sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan anak

selama di berikanya intervensi atau perlakuan.

- O_2 = nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

Pada tahap ini di lakukan sama dengan yang diberikan pada anak pada saar tahap *pri-tes* atau tahap sebelum di berikan intervensi. Dan di simbolkan dengan(O_2), Pada tahap ini di lakukan sebanyak 1 kali pertemuan pada tanggal 4 Mei 2018 .

Yang dimaksud pada desain penelitian ini adalah pemberian perlakuan pada kemampuan interaksi sosial anak autis. Observasi awal/*pre-test* dan observasi akhir/*post-test* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu observasi/tes sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Observasi awal/*pre-test* hasil sebelum diberikan perlakuan (O_1) yaitu observasi kegiatan anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo untuk mengukur kemampuan awal anak autis mengenai kemampuan interaksi sosial sebelum diberikan perlakuan, sedangkan observasi akhir/*post-test* setelah diberikan perlakuan (O_2) yaitu observasi akhir/*post-test* kegiatan anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo untuk mengukur kemampuan interaksi sosial anak autis setelah diberikan perlakuan. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan sebagai efek dari perlakuan yang telah diberikan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ialah di Sidoarjo yaitu di SLB Harmoni Sidoarjo yang beralamat Perumahan Permata Alam Permai, Jl Raya Betro, Blok AA 2 No. 1, Gemurung, Gedangan kota Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia. Lokasi penelitian ini dipilih karena terdapat anak autis dengan karakteristik yang sesuai dengan subjek penelitian yaitu anak autis yang mengalami hambatan dalam kemampuan interaksi sosial. Oleh karena itu, penelitian menggunakan metode *bermain peran* untuk

meningkatkan interaksi sosial yang di miliki oleh anak autis.

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SLB HARMONI Gedangan yang berjumlah 6 orang. Secara singkat subyek penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	hambatan
1	NL	12 tahun	P	kemampuan interaksi sosial masih kurang dalam hal mengawali percakapan dan memberikan tanggapan
2	NN	10 tahun	P	
3	AZ	11 tahun	L	
4	DN	12 tahun	L	
5	WD	10 tahun	L	
6	ZK	12 tahun	L	

Tabel 3.1 Subyek Penelitian

b. Variabel *Dependen*/ terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono,2015:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan interaksi sosial anak autis.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Anak Autis

Dalam penelitian ini subyek penelitian yang di gunakan adalah anak Autis dengan hambatan interaksi sosial. Anak mengalami hambatan interaksi sosial seperti tidak dapat berinteraksi dengan baik sehingga anak tdk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik hal ini berpengaruh terhadap akademik anak. Selain itu anak juga kurang bisa berinteraksi dengan teman-teman dalam kelasnya, anak cenderung menyendiri dan tidak berbaur dengan teman-teman di dalam kelas.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial dalam penelitian ini adalah bentuk hubungan timbal balik antara anak dengan peneliti, kemampuan dalam mendengarkan peneliti baik ketika menjelaskan naskah materi atau dalam hal pelaksanaan intervensi dan mengajukan pertanyaan.

c. Metode *bermain peran*.

Metode *bermain peran* dalam penelitian ini adalah salah satu metode yang dapat di gunakan dalam mengembangkan interaksi sosial pada anak Autis. Metode *bermain peran* sendiri adalah metode yang melibatkan anak dalam situasi sosial yang biasa terjadi dalam kehidupan sosial dalam kehidupan nyata dengan di dukung dengan peralatan yang di gunakan.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2015:60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel *Independen*/ bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. (Sugiyono,2015:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemeberian metode *bermain peran*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis

dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari suatu penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016:224). Agar diperoleh suatu data dalam penelitian maka diperlukan suatu metode yang tepat untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Observasi

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki spesifikasi yang lebih luas dari pada teknik penelitian yang lainnya, karena dalam teknik observasi ini memiliki objek yang cukup luas. Observasi tidak hanya dapat di gunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk meneliti manusia saja, akan tetapi teknik observasi juga dapat di gunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian objek alam dan lainnya. Menurut Sugiyono, (2015:203) Dalam teknik pengumpulan data menggunakan observasi ini di gunakan ketika peneliti akan meneliti yang berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang di amati tidak terlalu besar. Wahyudi, (2009:63) menambahkan bahwa "Observasi adalah teknik untuk mengamati secara langsung atau tidak langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung".

Dalam penelitian ini teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada fase baseline pertama pre-test, fase intervensi, dan pada fase post-test. Observasi di lakukan dengan mengamati berapa kali anak mampu melakukan interaksi sosial dengan orang lain/guru seperti anak mampu mengawali pembicaraan dengan orang lain dan berapa kali anak memberikan tanggapan selama kurun waktu 25 menit atau selama kegiatan *bermain peran* berlangsung.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut Arikunto (2013:203), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes lisan dan lembar observasi kemampuan berbicara anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo terlampir.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016:243), teknik analisis data adalah proses menganalisa data yang telah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik karena data yang dianalisis berupa data ordinal (berjenjang), menggunakan *wilcoxon match pairs test* untuk sampel kecil di bawah 25 uji hipotesisnya adalah dengan membandingkan antara jumlah jenjang yang kecil dengan tabel *wilcoxon match pairs test*.

Tabel 4.3

Rekapitulasi Hasil Observasi Awal/*Pre Test* dan Observasi Akhir/*Post Test* kemampuan interaksi sosial Anak Autis Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan dengan metode Bermain peran di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo

No.	Nama	Hasil Observasi Awal/ <i>Pre test</i>	Hasil Observasi Akhir/ <i>Posttest</i>
1.	NL	54,16	87,5
2.	WD	50	79,16
3.	DN	41,66	62,5
4.	AZ	37,5	58,33
5.	ZK	45,83	58,33
6.	NN	41,66	54,16
Rata-rata		45,13	57,01

Langkah-langkah analisis data antara lain:

1. Mengumpulkan hasil observasi *pre-test*/awal dan hasil observasi *post-test*/akhir pada tabel 4.4 dan 4.8.
2. Mentabulasi hasil observasi awal/*pre-test* dan hasil observasi akhir/*post-test* 4.12.
3. Membuat tabel penolong atau tabel perubahan dengan mencari nilai beda pada setiap sampel, dengan menggunakan rumus observasi akhir/*post-test* (O-2) - observasi *pre-test*/awal (O1). Kemudian menghitung jenjang dari setiap sampel untuk memperoleh nilai positif (+) dan nilai negatif pada tabel 4.13.
4. Setelah hasil penilaian (nilai *pre-test* dan nilai *post-test*) dimasukkan kedalam tabel kerja perubahan, langkah berikutnya adalah mengolah dengan membandingkan antara jumlah jenjang yang kecil (T) dengan tabel *wilcaxon* (T_{α}), nilai perbandingannya yaitu T (jenjang terkecil) = 0 dan T_{α} (tabel) = 2.

Intepretasi hasil analisis data dari penelitian ini adalah:

1. Jika T (jenjang terkecil) $\leq T_{\alpha}$ (tabel), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya, "ada pengaruh metode *talking stick* terhadap kemampuan berbicara anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo".
2. Jika T (jenjang terkecil) $> T_{\alpha}$ (tabel), maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya, "tidak ada pengaruh metode *talking stick* terhadap kemampuan berbicara anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo".

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data akhir berupa nilai hasil *pre-test* dan *posttest*. Data yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dengan harapan data tersebut mudah untuk dipahami dan dimengerti. Penelitian ini dilakukan di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo yang di laksanakan pada tanggal 23 April - 11 Mei 2018. Sample

penelitian ini adalah anak dengan gangguan autis yang duduk dibangku SD yang berjumlah 6 anak yang memerlukan pengembangan dalam interaksi sosialnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan menggunakan metode bermain peran, terdapat hasil yang signifikan terhadap anak autis tersebut dalam hal interaksi sosialnya.

Berikut ini adalah data hasil penelitian

1. Data Hasil obsevasi awal *Pre-Test*

Hasil *pre-test* merupakan nilai untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial anak autis melalui metode bermain peran. Pada tahap *pre-test* ini di berikan kepada anak sebanyak 1 kali pertemuan dengan menggunakan teks naskah cerita yang di gunakan peneliti untuk melihat sejauh mana kemampuan interaksi sosial yang telah di miliki oleh anak sebelum di berikanya metode bermain peran. Tahap *pre-test* ini di laksanakan pada tanggal 23 April 2018. Peneliti mengobservasi subjek satu persatu setiap objek untuk mengetahui kemampuan awal yang telah di miliki oleh sating anak sebelum di brikannya perlakuan menggunakan metode bermain peran. Pada tahap ini kegiatan di lakukan di dalam sebuah ruang kelas. Pada tahap ini anak di minta untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah di sediakan oleh peneliti, naskah teks yang di mainkan pada tahap *pre-test* ini adalah naskah bermain peran jual beli. Yang di mana anak akan di ajak untuk memainkan peran bertransaksi jual beli. Peran Yang dimaikan adalah sebagai penjual atau sebagai pembeli. Ketika anak memaikan peran dalam naskah peneliti mengamati anak dari tahap awal hingga akhir pertemuan, hal tersebut di lakukan dengan harapan peneliti dapat melihat sejauh mana interaksi yang telah di miliki oleh anak sebelum diberikanya *treatment* atau perlakuan

menggunakan metode bermain peran. peneliti menilai dengan lembar obsevasi pre-test yang telah di sediakan dan menilai setiap aspek yang ingin di kembangkan sesuai dengan aspek-aspek yang ada dalam lembar penilaian. Peneliti menilai setiap interaksi yang terlihat pada pada saat melakukan naskah bermain peran.

Berikut ini merupakan hasil kemampuan interaksi sosial yang di miliki oleh anak autis di SLB Harmoni Gedangan pada tahap *pre-test* :

Tabel 4.1
Hasil interaksi sosial anak autis sebelum di berikan perakuan dengan metode bermain peran di SLB Harmini Gedangan Sidoarjo
(Observasi Awal/ *Pre test*)

No	Nama	Aspek mengawali percakapan	Aspek kemampuan memberi tanggapan	Skor	Nilai
1	NL	6	7	13	54,16
2	WD	6	6	12	50
3	DN	4	6	10	41,66
4	AZ	4	5	9	37,5
5	ZK	5	6	11	45,83
6	NN	5	5	10	41,66
Jumlah		30	35		270,81
Rata-Rata		5	3,83		45,13

Pada tabel di tersebut dapat kita tarikkesimpulan bahwa interaksi sosial yang dimiliki oleh anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo masih kurang. Hal tersebut dapat di lihat dari nilai rata-rata kemampuan interaksi sosial yang dimiliki oleh anak autis di SLB Harmoni yaitu : 45,13. Kategori penilaian tersebut menentukan kemampuan interaksi sosial anak berkembang atau tidak berdasarkan

analisis menggunakan uji *wilcoxon* dan skala penilaian menurut pendapat Purwanto (2004:112) yaitu nilai <60 dinyatakan sangat kurang, 60-69 dinyatakan kurang, 70-79 dinyatakan cukup, 80-90 dinyatakan baik, dan 90-100 dinyatakan sangat baik. Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa NL dan ZK mendapat nilai tertinggi sebesar 54,16 yang jika tinjau dengan kategori sekala penilaian menurut Purwanto (2004 : 112) dapat di katakan bawah NL dan ZK masih di nyatakan sangat kurang karena nilai dari NL dan ZK <60 yang artinya nilai mereka masih kurang dari 60 dan terkategoriakan masih sangat kurang.

2. Data hasil observasi akhir *post-test*

Hasil kempuan interaksi sosial pada anak autis di SLB Harmoni Gedangan pada tahap observasi akhir atau *post-test* merupakan nilai untuk melihat kemapuan anak setelah di berikan perlakuan atau *treatment* menggunakan metode bermain peran. Obeservasi akhir dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2018. Tahap *post-test* di laksanakan satu kali pertemuan sebagaimana pada saat *pre-test* dan aspek yang di nilai maupun naskah tekst derama yang di gunakan juga sama dengan pada tahap *post-test*. Pada tahap ini anak di minta untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah di sediakan oleh peneliti, naskah teks yang di mainkan pada tahap *post-test* ini adalah naskah bermain peran jual beli. Yang di mana anak akan di ajak untuk memainkan peran bertransaksi jual beli. Peran Yang dimaikan adalah sebagai penjual atau sebagai pembeli. Ketika anak memaikan peran dalam naskah tersebut peneliti mulai menilai aspek-aspek yang ingin di nilai dari interaksi yang tercipta pada permainan peran tersebut.

Berikut ini merupakan hasil kemampuan interaksi sosial yang di

miliki oleh anak autis di SLB Harmoni Gedangan pada tahap *post-test* :

Tabel 4.1
Hasil interaksi sosial anak autis setelah di berikan perakuan dengan metode bermain peran di SLB Harmini Gedangan Sidoarjo
(Observasi Akhir/*Post- test*)

No	Nama	Aspek mengawali percakapan	Aspek kemampuan memberi tanggapan	Skor	Nilai
1	NL	11	7	21	87,5
2	WD	11	6	19	79,16
3	DN	6	6	15	62,5
4	AZ	6	5	14	58,33
5	ZK	7	6	14	58,33
6	NN	6	5	13	54,16
Jumlah		47	49		347,09
Rata-Rata		7,83	8,16		57,01

Pada tabel di atas menunjukan bahawasanya kemampuan interaksi sosial yang di miliki oleh anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo mengalami peningkatan yang artinya kemampuan interaksi anak autis di SLB Harmoni membaik dari sebelumnya.hal tersebut dapat di lihat dari nilai rata-rata anak autis di SLB Harmini yang meningkat yaitu 57,01 yang semulanya nilai rata-rata anak autis di SLB Harmoni adalah 45,13. Dari hasil yang di dapat dari penilaian post-test tersebut dapat di katakan menikat atau tidak berdasarkan hasil analis menggunakan uji *wilcoxon* dan skala penilaian menurut pendapat Purwanto (2004:112) yaitu nilai <60 dinyatakan sangat kurang, 60-69 dinyatakan kurang, 70-79 dinyatakan cukup, 80-90 dinyatakan baik, dan 90-100 dinyatakan sangat baik.

3. Rekapitulasi hasil analisis kemampuan interksi sosial

anak autis sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran

Rekap di maksudkan untuk mengetahui perbedaan antara hasil kempuan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo sebelum di berikanya perlakuan dan sesudah di berikanya perlakuan melalui metode bermain peransehingga dapat di keajuiada atau tidaknya pengaruh bermain peran terhadap kempuan interaksi sosial anak autis.

Adapun hasil rekapitulasi observasi awal (*pre-test*) dan observasi akhir (*post-test*) kempuan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebagai berikut :

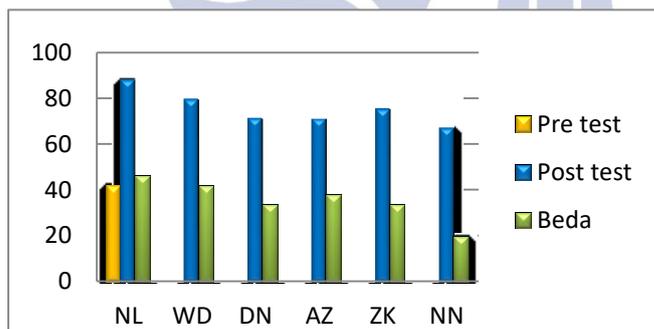
Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Observasi Awal/*Pre Test* dan Observasi Akhir/*Post Test* kemampuan interaksi sosial Anak Autis Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan dengan metode Bermain peran di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo

No.	Nama	Hasil Observasi Awal/ <i>Pre test</i>	Hasil Observasi Akhir/ <i>Posttest</i>
1.	NL	54,16	87,5
2.	WD	50	79,16
3.	DN	41,66	62,5
4.	AZ	37,5	58,33
5.	ZK	45,83	58,33
6.	NN	41,66	54,16
Rata-rata		45,13	57,01

Dari tabel di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil pada saat sebelum di berikan perlakuan menggunakan metode

bermain peran dengan sesudah di berikanya perlakuan atau *treadment* metode bermain peran. Sebelum di berikan perlakuan atau *treadment* menggunakan metode bermain peran nilai rata-rata dari anak autis di SLB Harmoni Gedangan adalah 45,13. nilai tersebut jika di tinjau dari sekala penilaina Purwanto (2004 : 112) maka di nyatakan sangat kurang karena 36,80 <60. Dan hasil nilai rata-rata anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo seteahl di berikanya *treadmend* atau perlakuan ialah 57,01, yang jika di lihat dari sekala penilaian Purwanto (2004:112) nilai rata 57,01 dinyatakan anak telahmemiliki kemampuan yang cukup.

Hasil perbedaan tersebut dapat digambarkan pada grafik agar mudah dibaca dan dipahami dalam kemampuan interaksi sosial anak autis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui brintang sebagai berikut:



Grafik 4.1

Hasil Sebelum dan Setelah Perlakuan Melalui metode bermain peran terhadapinteraksi sosisla anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo

4. hasil analisis data nilai kemampuan interksi sosial anak autis sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran Berdasarkan data hasil analisis kemampuan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebelum dan sesudah di berikan perlakuan berupa

metode bermain peran, kemudian di analisis menggunakan statistik non parametrik dengan menggunakan rumus uji tanda wilcoxon untuk menjawab masalah dan mengguji hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh metode bermain peran terhadap interaksi anak autis”.

Berikut adalah langkah-langkah yang di lakukan dalam menganalisis data :

- a. Membuat tabel kerja analisis data yang digunakan untuk menyajikan perubahan hasil observasi akhir/*post test* (X_{B1}) dan observasi awal/*pre test* (X_{A1}) perkembangan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo untuk menentukan T (jumlah jenjangan / rangka kecil).

Tabel 4.4

Tabel Perubahan Hasil Observasi Awal (*pre test*) dan Observasi Akhir (*post test*) perkembangan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo

No	Nama	X_{B1}	X_{A1}	Beda $X_{B1}-X_{A1}$	Tanda Jenjang		
					Jenjang	+	-
1.	NL	87,5	54,16	17,5	6	6	-
2.	WD	79,16	50	29,16	1	1	-
3.	DN	62,5	41,66	20,84	2	2	-
4.	AZ	58,33	37,5	20,83	3	3	-
5.	ZK	58,33	45,83	12,5	4,5	4,5	-
6.	NN	54,16	41,66	12,5	4,5	4,5	-
Jumlah						T+	T-
						=	=0

- b. Hasil observasi awal/*pre test* dan observasi akhir/*post test* yang telah dimasukkan dalam tabel kerja perubahan di atas

merupakan data dalam penelitian. Untuk memperoleh kesimpulan maka data tersebut harus diolah melalui uji peringkat bertanda *wilcoxon*

Berdasarkan hasil analisis data observasi awal/*pre test* dan observasi akhir/*post test* tentang perubahan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo mengalami peningkatan setelah di berikan metode bermain peran, pada anak autis, dengan T (jenjang terkecil) = 0 dan $T\alpha$ (tabel) = 0.

5. Interpretasi Hasil Analisis Data

Hasil analisis data di atas menggunakan uji non parametrik dengan menggunakan uji peringkat bertanda *wilcoxon*, karena data bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk angka dan subjek yang digunakan relative kecil kurang dari 30 anak. Menunjukkan hasil T (jenjang terkecil) = 0 (nilai (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak) lebih kecil sama dengan dari nilai $T\alpha$ (tabel) = 0 dengan nilai kritis 5% (untuk pengujian dua sisi). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila T lebih kecil sama dengan dari $T\alpha$ (tabel). Hal ini berarti ada pengaruh signifikan antara metode bermain peran dengan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo

B. Pembahasan

Hasil peneliti penerapan metode bermain peran terhadap ketrampilan interaksi sosial anak autis yang telah dilakukan di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada ketrampilan interaksi social anak autis di SLB Harmoni Gedangan. Peningkatan tersebut dapat di lihat dari hasil penilaian rata-rata anak pada saat *pre-test* atau pada pada saat sebelum pemberian perlakuan dengan dengan

nilai rata-rata 45,13 sedangkan *post-test* atau sesudah anak mendapatkan perlakuan nilai rata-rata anak mengkat menjadi 57,01.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Diana Mutiah (2010:146) menyatakan bahwa Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi. Hasil penelitian ini dikuatkan dengan pendapat Vygotsky dalam Mutiah (2010 : 115) yang menyatakan bahwa "bermain peran, bermain symbol, bermain pur-pura, atau drama sangat penting untuk perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak.

Dalam bermain peran, anak dapat meningkatkan interaksi sosial. Dengan bermain peran anak juga dapat mencoba berbagai peran sosial yang dilakukan oleh masyarakat.

Hal ini sesuai dengan pendapat Tejasaputra (1995: 25) yang menyatakan bahwa anak menyukai bermain drama. Hal ini di karenakan di dalam permainan drama anak dapat mencoba berbagai peran sosial yang ada di masyarakat, serta belajar belajar untuk bekerja sama.

Dalam upaya mengembangkan kemampuan interaksi social yang dimiliki oleh anak metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan interaksi social yang di miliki oleh anak. Metode bermain peran adalah salah satu metode yang berkesinambungan dengan gaya belajar anak autis. Seperti gaya belajar *visual learner* dimana anak lebih mudah mencerna dengan apa yang mereka lihat seperti ketika anak diperlihatkan gambar-gambar atau menonton TV. Selain itu bermain peran juga sesuai dengan gaya belajar *Hands-on learner* di mana anak akan memperoleh pengetahuan dengan cara anak mencoba langsung, dalam hal ini anak di ajak untuk terjun langsung

dalam pembelajaran. Bermain peran juga sesuai dengan gaya belajar *Auditory learner* di mana dalam proses pembelajaran senang untuk berbicara dan mendengarkan orang lain untuk berbicara.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sussman (1999) anak autis memiliki beberapa macam gaya belajar yang berbeda dengan anak pada umumnya. Laktisha (2016:60) menambahkan bahwasanya anak autis mudah untuk mengingat berbagai hal yang dialaminya secara langsung. Selain itu anak autis mudah untuk memahami dan mengingat berbagai hal yang anak lihat atau yang anak pegang.

Implementasi bermain peran dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autis. Pada metode bermain peran anak dapat terjun langsung pada kehidupan sosial sebagaimana yang terjadi di dunia nyata, dalam hal ini anak di ajak untuk langsung merasakan bagaimana kehidupan sosial yang terjadi pada masyarakat, dengan di dukung oleh media miniature yang dapat mendukung naskah derama yang telah disediakan oleh peneliti.

Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Garungan (2014) yang menyatakan bahwa anak dapat melakan imitasi didalam bermain peran sebagaimana kegiatan-kegiatan positif yang terjadi di dunia nyata.

Dengan bermain peran anak dapat meningkatkan kemampuan dalam mengawali percakapan dan memberikan tanggapa pada saat berinteraksi dengan orang lain. Dalam penelitian ini dapat di lihat kemampuan anak dalam mengawali percakapan mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat di lihat dari aspek kemampuan anak dalam mengawali percakapan yang meningkat dengan hasil nilai rata-rata sebelum di berikan perlakuan sebesar 5 dan mengalami peningkatan setelah di berikan perlakuan dengan nilai rata-rata

sebesar 7,83. Hal ini juga terjadi pada aspek anak memberikan tanggapan. Pada aspek ini juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebelum di berikanny perlakuan sebesar 3,83 meningkat menjadi 8,16.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bredekmp dn Coople (dalam Diah Mutia 2010 : 152) yang menyatakan bahwa bermain peran merupakan sarana bagi anak untuk berinteraksi dengn orang lain, saling bertegur sapa dan saling memberikan tanggapan, anak juga dapat saling bernegosiasi untuk mencari sebuah jalan tengah.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial yang di miliki oleh anak autis di SLB Hamini Gedangan Sidoarjo dengan nilai rata-rata sebelum di berikan perlakuan adalah 45,13 dan mengalami peningkatan setelah anka mendapatkan prlakuan menggunakan metode bermain peran dengan nilai rata-rata 57,01. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa $T = 0$ sama dengan nilai kritis T_{α} (tabel) 5% (pengujian dua sisi) yaitu 0 berarti $T = T_{\alpha}$.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan interaksi social anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo, Maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Metode bermain peran dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan interaksi sossial yang dimiliki oleh anak terutama anak autis.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain jika ingin mengadakan penelitian sejenis atau

lanjutan sebaiknya mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan aspek-aspek interaksi sosial yang lebih luas lagi, subyek dalam penelitian lebih banyak lagi dan dapat di terapkan pada jenjang selain jenjang SLB.

DAFTAR PUSTAKA

- AK, Mudjito, Dkk. 2014. *Pendidikan Anak Autis*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Abdullah, Maulat Wigati. 2006. *Sosiologi SMP Dan MTS VIII*. Jakarta ; Grasindo
- Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta ; Raja Grafindo Persida.
- Diana Mutiah. 2010. *Pesikologi Bermain Anak Usia Dini*; Kencana Prenada Media Grub
- Garungan. 2004. *Psikologi Social*. Bandung : PT Rafika Aditama.
- Kosasih, E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Prama Widya.
- Lakshita, Nattaya. 2012. *Mendidik Anak Autis*. Jogjakarta: Javalitera.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodisdan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustakapelajar.
- Mamat Ruhimat. 2006. *Ilmu Pengetahuan Social*. Bandung: Grafindo Media Pertama.
- Rahyubi, 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Morotik*. Solo : Nusamedia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif,Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya Hendra.2016. *Kiat Membina Anak Agar Senang Berdawah*. Jakarta; PT Elex.Media Kompitindo.
- Santoso. 2013. *Sekema Mekanisme Pelatihan*. Jakarta; PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif,Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif,Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saraswati, Widiyaningsih. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung, Grafindo Media Pertama.
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.
- Tombokan Runtukaha. 2013. *Analisis Prilaku Terpadu Untuk Guru*. Jokjakarta : AR. Rauzz Media.
- Tejosaputra, M.S. 1995. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta : Depdikbut Dirjen Dikti.
- Wahyudi Ari. 2009. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Luar Biasa*. Surabaya : UNESA University Press.
- Wicaksono Andi, Roza Subhan. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta; Garungan
- Purwandari. (2003). *Pengembangan Kecakapan Hidup Anak Tuna Laras Melalui Permainan Pura-Pura*. JRR (Nomor 2 Tahun 13). Hlm.122-131.