

# PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DENGAN METODE BERMAIN KELOMPOK SWITCHEROO DI SDN INKLUSI SIDODADI II SURABAYA

Lana Pratiwi Rukmana. S dan Dr. Ari Wahyudi, M.Si

(PLB, FIP, Unesa) dan lanapratiwi@gmail.com

## Abstrak

Dalam pergaulan anak tunagrahita tidak begitu mampu bahkan tidak mampu sama sekali untuk berinteraksi dengan teman sebayanya yang ada pada sekolah inklusi, dikarenakan anak tunagrahita tidak dapat mengurus diri, memelihara dan memimpin dirinya sendiri

Seiring berlalunya waktu dan perkembangan selanjutnya seorang anak mulai bergaul dengan teman-teman sebayanya, anak pun tidak lagi hanya menerima kontak sosial itu, tetapi juga memberikan kontak sosial. Ia mulai mengerti bahwa dalam kelompok sepermainannya terdapat peraturan-peraturan tertentu dan norma-norma sosial untuk dapat melanjutkan hubungannya dengan kelompok tersebut secara baik. Namun anak berkebutuhan khusus beragam keadaannya, anak tunagrahita termasuk anak berkebutuhan khusus. Anak tunagrahita mengalami gangguan intelektual yang secara signifikan di bawah rata-rata, sehingga perkembangan sosial anak menjadi terhambat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan interaksi sosial anak tunagrahita ringan dengan metode bermain kelompok *switcheroo*

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre Experimental* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan melakukan observasi sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas I-V di SDN Inklusi Sidodadi II Surabaya, teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis nonparametrik dengan Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon.

Berdasarkan hasil penelitian data yang diperoleh diketahui  $n = 10$ , dengan  $X = 8,5$ ,  $\alpha = 5\%$  (0,05),  $\sigma = 1,58$ ,  $\mu = 5$  yang kemudian diuji dengan menggunakan rumus sign test menggunakan pengujian dua sisi ditemukan  $Z$  hitung ( $ZH$ ) = 2,21 dan dibandingkan dengan nilai kritis 2 sisi 1,96, sehingga  $ZH > Z$  tabel yaitu  $2,21 > 1,96$ , dan dapat dikatakan pula bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya " Terdapat peningkatan interaksi sosial yang signifikan dengan metode bermain kelompok *switcheroo* di SDN Inklusi Sidodadi II Surabaya".

**Kata Kunci:** interaksi sosial, bermain kelompok, anak tunagrahita ringan

## Abstract

In their socialization, mental retarded children have difficulties or cannot interact with their friends in the inclusive school. It is because they cannot take care of and lead themselves.

The next development make the children socialize with their friend. The children do not only get that kinds of social contact, but also social contact. They start to understand that there are some rules and certain social norms to continue their relationship within a group. Unfortunately, children with special needs have various condition, especially mental retarded children. Mental retarded children get troubles in their intelligence. They have poor intelligence. Their intelligence is below the average. Therefore, their social development is disturb.

In their socialization, mental retarded children have difficulties or cannot interact with their friends in the inclusive school. It is because they cannot take care of and lead themselves. This study aims to determine whether or not the increase in children's social interactions low mental retardation with the method of group games *switcheroo*

This research is pre experimental research by using one group pre test-post test design. There is an observation before and after the action. The data collecting methods are observation and documentation. The research sampel of this research low mental retarded children of first until fifth grades of sidodadi II inclusive primary school surabaya. Non parametric analysis is used as the data analysis technique. This is completed by wilcoxon sign test.

Based on data, the results of the research are,  $n = 10$ ,  $X = 8.5$ ,  $\alpha = 5\%$ ,  $\delta = 1.58$ , and  $\mu = 5$ . In the two side test,  $Z$  count ( $ZH$ ) = 2.21. it is compared to critical score of two. The results is  $ZH > Z$  table,  $2.21 > 1.96$ . it can be concluded that  $H_0$  is Rejected and  $H_a$  is accepted. It means that there is a significant improvement of social interaction through *switcheroo* group games at sidodadi II inclusive primary school surabaya.

**Keywords:** social interaction, play group. Low mental retarded children.

## PENDAHULUAN

Anak tunagrahita tidak begitu mampu bergaul bahkan tidak mampu sama sekali untuk berinteraksi dengan teman sebayanya yang ada pada sekolah inklusi, dikarenakan anak tunagrahita tidak dapat mengurus diri, memelihara dan memimpin dirinya sendiri. Ketika ada kegiatan pramuka anak tersebut tidak bisa berinteraksi dengan kelompoknya karena dia tidak bisa mengerti peraturan-peraturan yang ada dalam kelompok tersebut. Hal tersebut mengakibatkan anak tunagrahita di cemooh oleh teman-teman reguler. Oleh karena itu anak tunagrahita lebih suka menyendiri daripada berbaur dengan teman-teman regulernya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada peningkatan interaksi sosial pada anak tunagrahita ringan dengan metode bermain kelompok *switcheroo* di SDN Sidodadi II Surabaya? Tujuan penelitian ini adalah: 1. untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan interaksi sosial anak tunagrahita ringan dengan metode bermain kelompok *switcheroo* 2. menganalisis seberapa besar peningkatan interaksi sosial dengan metode bermain kelompok *switcheroo*. Peningkatan interaksi sosial adalah proses atau cara meningkatkan untuk dapat menjalin hubungan antar individu manusia dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi kelakuan individu yang lain. 2. Prinsip-prinsip interaksi sosial: Sejumlah prinsip interaksi sosial berlaku seperti hal timbal balik, saling menghargai, transparansi, kesetaraan dan keadilan dalam berbagi sumber daya dan tanggung jawab. Anak tunagrahita perkembangannya mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal. 3. Fungsi interaksi sosial Proses interaksi sosial berbentuk kerjasama atau kooperatif mempunyai fungsi positif antara lain: (a) proses pencapaian tujuan hidup individu atau kelompok lebih mudah terwujud; (b) mendorong terwujudnya pola kehidupan individu atau kelompok secara integratif; (c) setiap individu dapat meningkatkan kualitas beragam peran sosial dalam kehidupan kelompok; (d) mendorong terbangunnya sikap mental positif pada setiap individu dalam proses-proses sosialnya; (e) mendorong lahirnya beragam inovasi di berbagai bidang menuju masyarakat beradab. 4. Tujuan pengajaran interaksi sosial, (a) untuk mewujudkan cita-cita atau tujuan tertentu, baik yang bersifat individu atau kelompok; (b) sebagai proses pemenuhan aneka kebutuhan dasar dan kebutuhan sosial atau pemenuhan kebutuhan fisik dan non fisik; (c) untuk meningkatkan kualitas kompetensi diri dalam berbagai aspek kehidupan sosial di masyarakat; (e) dalam rangka mendapat masukan atau media evaluasi diri atau refleksi diri tentang pola perilaku yang telah dilakukan dalam proses-proses sosial. Metode bermain kelompok *switcheroo*. Bermain kelompok ialah permainan yang setiap pesertanya harus menjadi bagian dari kelompok. Jumlah anggota kelompok tergantung dari jenis permainan yang hendak dimainkan. Salah satu permainan

kelompok yaitu bermain kelompok *switcheroo*, permainan ini melatih anak-anak untuk cekatan dan efektif dalam belajar menerima orang lain. Kreativitas anak juga akan diuji dalam permainan ini. Untuk perkembangan sosial dan emosi: (1) Belajar bekerja sama, yaitu agar anak tunagrahita ringan dapat merasakan menjadi bagian dari yang lainnya, (2) Menerima orang lain, dimaksudkan agar anak-anak reguler dapat menerima anak tunagrahita ringan sebagaimana dapat menerima teman reguler yang lainnya. Dalam permainan ini setiap anak harus berganti pasangan di setiap ada seruan *switcheroo* dalam hal ini anak tidak dapat memilih-milih teman. Sehingga semuanya berbaur begitu juga dengan anak tunagrahita ringan. Tujuan metode bermain kelompok *switcheroo* dapat meningkatkan interaksi sosial dan gerak motorik anak tetapi juga diharapkan dapat terjadi komunikasi sehingga terbina kekompakan, keakraban dan memupuk rasa kebersamaan. Tujuan lain dari bermain kelompok "switcheroo" menciptakan suasana yang sehat dalam kelompok serta meningkatkan semangat perjuangan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut AAMD dan PP No. 72 tahun 1991, bahwa: "Tuna Grahita Ringan adalah mereka yang termasuk dalam kelompok ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja". Proses sosialisasi yang dialami anak tunagrahita ringan antara lain: Seperti halnya anak normal, anak tunagrahita yang masih muda mula-mula memiliki tingkah laku keterikatan kepada orang tua dan orang dewasa lainnya. Dengan bertambahnya umur, keterikatan dialihkan kepada teman sebaya. Ketika anak merasa takut, giris, tegang, dan kehilangan orang yang menjadi tempat bergantung, kecenderungan ketergantungannya bertambah. Berbeda dengan anak normal, anak tunagrahita ringan lebih banyak bergantung pada orang lain dan kurang terpengaruh oleh bantuan sosial. Karakteristik anak tunagrahita ringan Menurut (Astati, 2001:5) sebagai berikut: a. Kecerdasan kapasitas belajar anak terbelakang sangat terbatas. Terlebih lagi kapasitas mengenai hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan membeo daripada dengan pengertian. Dari hari ke hari dibuatnya kesalahan-kesalahan yang sama. Perkembangan mentalnya mencapai puncak pada usia masih muda. Sosial dalam pergaulan, mereka tidak dapat mengurus, memelihara, dan memimpin dirinya sendiri. Waktu masih muda harus senantiasa dibantu, setelah dewasa kepentingan ekonominya bergantung pada orang lain. Mereka mudah terperosok ke dalam tingkah laku yang tidak baik. Fungsi mental lain mereka mengalami kesukaran memusatkan perhatian, pelupa, sukar membuat asosiasi-asosiasi, sukar membuat kreasi baru. Mereka cenderung menghindari dari berpikir. Dorongan dan emosi anak yang sangat terbelakang hampir tidak memperlihatkan dorongan untuk mempertahankan dirinya. Kehidupan dan penghayatannya terbatas.

Kepribadian anak tunagrahita ringan jarang yang mempunyai kepribadian yang dinamis, menawan, berwibawa, dan berpandangan luas. Kepribadian mereka pada umumnya mudah goyah. Organisme baik struktur tubuh maupun fungsi organismenya, anak tunagrahita pada umumnya kurang dari anak normal. Sikap dan gerakannya kurang sigap. Mereka juga kurang mampu melihat persamaan dan perbedaan.

## METODE

Desain penelitian pre eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain pre test and post test group, dimana peneliti hanya menggunakan menggunakan dua kali observasi yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pre test, dan observasi yang dilakukan setelah eksperimen disebut dengan post test. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-V di SDN Inklusi sidodadi II Surabaya

Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sepuluh anak tunagrahita ringan dengan kategori anak tunagrahita yang hipoaktif yang berada pada jenjang sekolah dasar kelas I-V di SDN Inklusi Sidodadi II Surabaya. Teknik pengambilan sampelnya adalah total populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode tes dan metode dokumentasi. Metode observasi Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan melibatkan secara langsung peneliti pada situasi yang diteliti, dalam penelitian ini telah digunakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan belajar mengajar, dan pengamatan dilakukan pada guru mata pelajaran dan siswa berkebutuhan khusus. Metode dokumentasi

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh dan mengumpulkan data tentang sampel yang meliputi identitas anak, riwayat hidup anak serta foto. Setelah terkumpulnya sejumlah data dalam penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data diolah melalui teknik analisis data. Maksud analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data kedalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan. Dalam penelitian ini digunakan data statistik non parametrik dengan menggunakan rumus uji tanda sebagai berikut :

$$ZH = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Z tabel nilai kritis 5% untuk dua sisi (1,96), merupakan suatu kenyataan bahwa nilai Z yang diperoleh dalam hitungan (ZH = 2,21) adalah lebih

besar dari pada nilai kritis Z 5% dan dua sisi (1,96) sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima. Jika Ha diterima, artinya "Terdapat peningkatan interaksi sosial anak tunagrahita ringan yang signifikan dengan metode bermain kelompok switcheroo di SDN Inklusi Sidodadi II Surabaya". Interaksi sosial anak tunagrahita ringan di SDN Inklusi Sidodadi II Surabaya saat observasi anak tunagrahita ringan disana terutama subyek yang digunakan peneliti mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial, karena disebabkan guru dikelas tidak mepedulikan interaksi sosial anak tunagrahita ringan dengan teman regulernya, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pre test ditemukan nilai rata-rata pre test terhadap sepuluh subyek anak tunagrahita ringan di SDN Inklusi Sidodadi II Surabaya mendapatkan skor yang kurang dengan rata-rata 6.8. Hal ini tidak sejalan dengan Subini (25: 2012) seorang pendidik harus mengerti karakteristik anak didiknya. Pendidik harus mengerti karakter kepribadian anak didiknya. Pendidik harus bisa mengenali anak didiknya satu per satu. Peserta didik yang datang dengan berbagai latar belakang tentu membawa karakter yang berbeda. Ada anak yang sensitive, tetapi ada juga ada yang berkemauan keras, ada anak yang pendiam hebat, tetapi yang suka jail dan tukang ramai tidak kalah banyaknya. Ada juga yang 'ngantukan' sehingga suka tidur di kelas. maka dari itu peneliti menggunakan metode bermain kelompok *switcheroo* untuk menangani masalah interaksi sosial anak tunagrahita ringan. Berdasarkan tabel 4.3 bahwa hasil peningkatan interaksi sosial anak tunagrahita ringan dengan metode bermain kelompok *switcheroo* pada saat dilakukan pre test dan post test mengalami perubahan. Tidak mudah untuk meningkatkan perilaku interaksi sosial anak tunagrahita ringan yang sebelum diberi treatment. saat di kelas masih sering menyendiri dan acuh tak acuh terhadap lingkungan di kelasnya, tidak ada aktivitas interaksi sosial antar teman, dan setelah diberikan intervensi menggunakan metode bermain kelompok *switcheroo* sebanyak 12 kali sedikit demi sedikit anak mulai berbaur dengan temannya dan hasilnya sekarang anak cukup bisa berinteraksi sosial, anak mulai bisa bergaul dengan teman sebaya dengan menggunakan metode bermain kelompok *switcheroo*.

Kondisi awal sebelum peneliti memberikan intervensi anak masih sulit sekali saat diminta untuk mendekati dan berbicara dengan temannya, anak saat proses pembelajaran juga sering menundukkan kepala diatas tangannya dan jika pada waktu istirahat anak tidak mau keluar kelas untuk bermain dengan teman sebayanya, anak tidak suka berbaur dengan teman dan orang dewasa kecuali dengan orang tuanya. Maryati dan Suryawati

(2003 : 22) menyatakan bahwa, “Interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok”. Pendapat lain dikemukakan oleh Murdiyatomoko dan Handayani (2004 : 50), “interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial”. Begitu pula pendapat Chusairi dan Leonardi (2005 : 95) bahwa bermain sosial dapat memberikan hasil yang efektif untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sosial anak. Pendapat ini sejalan dengan Fibri dan Widjiastuti yang telah melakukan penelitian interaksi sosial dengan metode bermain di SDLB Al-Banna Sukodadi Lamongan “Setelah di lakukan analisis terjadi perubahan nilai yang menunjukkan adanya pengaruh latihan bermain peran terhadap kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita ringan di SDLB Al-Banna Sukodadi Lamongan”

Maka dari itu peneliti menggunakan bermain kelompok *Switcheroo* dalam meningkatkan interaksi sosial anak tuna grahita ringan dengan cara ketika proses pembelajaran dikelas usai anak tunagrahita ringan dikumpulkan di aula sekolah untuk bermain kelompok *switcheroo* anak tunagrahita ringan yang berjumlah sepuluh anak tersebut dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing sama jumlahnya kemudian peneliti menginstruksikan dan memberikan contoh untuk mencari pasangan yang berbeda disetiap ada seruan *switcheroo*. Dengan diberikan intervensi anak yang sebelumnya belum bisa berinteraksi sosial dengan teman sebayanya sudah cukup bisa, anak juga mau keluar kelas untuk bermain dengan teman-temannya ketika beristirahat, anak juga bisa berkomunikasi dua arah dengan temannya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa interaksi sosial anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan setelah mendapatkan intervensi atau perlakuan dengan metode bermain kelompok *switcheroo* dan tampak ada perubahan yang lebih baik dari hasil pre test dan post test. Menurut Rae Pica (2012 : 100) bermain kelompok *switcheroo* dapat mengembangkan emosi atau perilaku sosial seperti belajar bekerja sama dan menerima orang lain. Oleh karena itu dalam permainan ini anak tunagrahita ringan dapat (1) belajar bekerja sama, dan dapat merasakan menjadi bagian dari yang lainnya, (2) menerima orang lain dimaksudkan agar anak-anak reguler dapat menerima anak tunagrahita ringan sebagaimana mereka menerima teman reguler. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain kelompok *switcheroo* dapat meningkatkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan memberikan dampak positif terhadap kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita ringan.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “adanya peningkatan interaksi sosial anak tunagrahita ringan dengan metode bermain kelompok *switcheroo* di SDN Inklusi Sidodadi II Surabaya”.

### Saran

sesuai dengan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan untuk beberapa pihak, yaitu:

1. Tenaga pendidik disarankan untuk tidak sering memasukkan anak tunagrahita ringan di resource room. Sebaiknya siswa sering berada di kelas reguler bersama teman – teman reguler.
2. Pada pembaca atau peneliti lain jika mengadakan penelitian sejenis atau lanjutan, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan.
3. Untuk selanjutnya temuan peneliti dapat digunakan sebagai salah satu acuan guru kelas dan guru pendamping khusus dalam mengelola setting sekolah inklusi.

## DAFTAR PUSTAKA

- AAMD dan PP No. 72 tahun 1991. 2012. Makalah Kesehatan dan Psikologi – Karakteristik, Permasalahan, dan Pencegahan Anak Tunagrahita. (Online). <http://tugas2kuliah.wordpress.com/2011/12/13/makalah-kesehatan-dan-psikologi-karakteristik-permasalahan-dan-pencegahan-anak-tunagrahita/> (Diakses pada 22 November 2012)
- Albertus M. Patty. Permainan Untuk Segala Usia. Jakarta. (Online) <http://www.bpkg.com>(Diakses pada 22 November 2012)
- Amin, Mohamad. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Astati. 1995. *Terapi Okupasi, Bermain Dan Musik Untuk Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Bisno, Herbert. 2012. Pengertian dan Definisi Metode, Penelitian dan Metode Penelitian. (Online).

<http://setiawantopan.wordpress.com/2012/02/22/metode-penelitian-dan-metode-penelitian/>  
(Diakses pada 22 November 2012)

Budiyanto, 2005. *Pengantar Pendidikan Inklusif Berbasis Budaya Lokal*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Gerungan, W.A. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama

Hartati, A.C.Y Dkk. 2012. *Permainan – Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media

A. Bonner. 2012. Interaksi Sosial. (Online).  
<http://didasadariksa.wordpress.com/2010/11/02/interaksi-sosial/> (Diakses pada 22 November 2012)

Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga

Mudjito. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: kemendiknas dirjen pembinaan taman kanak-kanak dan sekolah dasar

Mueller, Daniel J. 1996. *Mengukur Sikap Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara

Mufianto, Rigen. 2007. Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis Melalui Think Pair Share. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Surabaya : UNESA

Pica, Rae. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak*. Jakarta: PT Indeks

Suryabrata, Sumadi. 2003. Metodologi Penelitian. (Online).  
<http://arifmetal16.blogspot.com/2011/04/identifikasi-klasifikasi-dan-pemberian.html> (Diakses pada 22 November 2012)

Wahyudi, Ari. 2009. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Luar Biasa*. Surabaya: Unesa University Press.