

INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI SLB

Nuri Vina Mawardah 091044249 dan Imma Kurrotun Ainin

ABSTRACT

Social interaction was social relation which correlated to interaction among individual, individual to group, and group to group included autism children. Autism children had disorder one of them was social interaction. Therefore, to enhance the social interaction of autism children could develop. One of the methods which could be used increase the social interaction of autism children was play role method.

This research purpose was to enhance social interaction of autism children be using play role method in SLB Putra Mandiri Surabaya. This research used *Single Subject Research* (SSR) approach with A-B design. The data collection method applied direct observation and event recording in each response toward behaviour target.

By data analysis result it was obtained that on *baseline* (A) the long condition used was 5 sessions (meeting) while on intervention phase (B) the long condition given was 10 sessions (meeting). The stability tendency on each condition was on *baseline* phase (A) the data was static with percentage 60% while on intervention phase (B) the data was stable with percentage 80%. On the line tendency and line data estimation the graphic line was flat (=) on *baseline* phase (A) while on intervention phase (B) the line graphic enhanced (+). It could be concluded that the play role method could be used to enhance social interaction of autism children in SLB Putra Mandiri Surabaya.

Keywords: Social interaction , play role method

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial seseorang harus dapat melakukan hubungan atau interaksi dengan orang lain. Dalam hidup bermasyarakat, seseorang akan saling berhubungan dan saling membutuhkan satu sama lain. Kebutuhan itulah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial.

Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Dalam interaksi sosial seseorang akan melakukan proses sosial. Proses sosial merupakan suatu interaksi atau hubungan timbal balik antar manusia yang satu dengan manusia yang lainnya. Proses sosial dapat terjadi di mana saja, salah satunya adalah di lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat berpengaruh untuk menunjang dalam peningkatan interaksi sosial anak, karena dalam lingkungan sekolah tersebut anak dapat melakukan interaksi sosial dengan anak yang lainnya, misalnya pada waktu istirahat anak bermain bersama dengan teman, belajar di kelas dalam kelompok, bekerja sama dengan tim pada waktu bermain, berinteraksi dengan teman sebaya. Namun hal tersebut tidak dimiliki oleh anak autis. Sutadi (dalam Azwandi, 2005: 15) menyatakan bahwa:

Autistik adalah gangguan perkembangan neurobiologis berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan berelasi (berhubungan) dengan orang lain, penyandang autisme tidak dapat berhubungan dengan orang lain secara berarti, serta kemampuannya untuk membangun hubungan dengan orang lain terganggu karena ketidak mampuannya membangun untuk berkomunikasi dan mengerti perasaan orang lain.

Anak autis mengalami gangguan dengan orang lain, hal ini dikarenakan anak autis tidak mampu membangun komunikasi dengan orang lain dan ketidakmampuannya mengerti perasaan orang lain. Anak autis mengalami gangguan pada interaksi sosial.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa autis merupakan gangguan neurobiologis yang kompleks yang menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berelasi (berinteraksi) dengan orang lain disekitarnya. Anak autis sulit berhubungan dengan orang lainnya secara berarti serta anak autis sulit untuk membangun hubungannya dengan orang lainnya. Anak autis cenderung tidak menghendaki perubahan-perubahan di sekitarnya dan cenderung bermain secara repetitif (bermain secara berulang-ulang).

Hal tersebut dipertegas dengan adanya observasi awal di SLB Putra Mandiri Surabaya. Berdasarkan hasil observasi di lapangan ditemukan indikasi gangguan interaksi sosial pada anak autis.

Anak dapat dikatakan mengalami gangguan interaksi sosial karena pada waktu istirahat dalam 5 kali pertemuan anak tidak berinteraksi sama sekali dengan temannya, Anak lebih sering menyendiri dan anak juga lebih sering melakukan interaksi dengan orang yang lebih dewasa dari pada dengan teman sebayanya. Selain itu pada waktu di panggil anak juga tidak menoleh, anak lebih sering mengabaikan terhadap respon yang diberikan.

Dari hasil observasi awal dapat disimpulkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, oleh karena itu untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis tersebut maka diperlukan metode agar interaksi sosial anak autis tersebut dapat berkembang, sehingga anak dapat melakukan hubungan sosial dengan lebih baik terhadap anak lainnya dalam lingkungan sekolah dan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis adalah dengan menggunakan metode bermain peran.

Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga anak dapat mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang di laksanakan. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan banyak pengalaman, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan bermain peran anak dapat bekerja sama dengan pemain lainnya (guru), sehingga dengan demikian anak dapat dilatih untuk melakukan interaksi dengan pemain tersebut. Dengan bermain peran diharapkan interaksi sosial anak dapat berkembang menjadi lebih maksimal, sehingga anak akan menjadi lebih mudah dalam melakukan hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Setelah mencermati fakta di lapangan serta karakteristik metode bermain peran yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis, maka penelitian ini menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di SLB PUTRA Mandiri Surabaya.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan *Single Subjek Research* (SSR) atau penelitian subjek tunggal. Penggunaan pendekatan SSR dipergunakan karena subjek dalam penelitian ini tidak dibandingkan antar kelompok melainkan diperbandingkan dengan kemampuan subjek yang sama.

Dalam penelitian subjek tunggal perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun antar kelompok tetapi dibandingkan pada

subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Yang dimaksud kondisi disini adalah kondisi *baseline* dan kondisi eksperimen (intervensi). *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan dalam keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana suatu *baseline* telah diberikan dan target behaviour diukur di bawah kondisi tersebut. Pada penelitian dengan desain subjek tunggal dilakukan perbandingan antara fase *baseline* dengan sekurang-kurangnya satu fase intervensi.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B. Desain A-B merupakan desain dasar dari penelitian eksperimen subjek tunggal. Prosedur desain ini disusun atas dasar apa yang disebut dengan logika *baseline* (*baseline logic*). Dengan penjelasan yang sederhana, *logic baseline* menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target behaviour pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi intervensi (B). Oleh karena itu, dalam melakukan penelitian dengan desain kasus tunggal akan selalu ada pengukuran target behaviour pada fase *baseline* dan pengulangannya pada sekurang-kurangnya satu fase *baseline*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan interaksi sosial anak. Media yang digunakan untuk melakukan intervensi adalah dengan metode bermain peran. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah interaksi sosial anak autis.

Dalam penelitian ini subjek penelitian yang digunakan adalah anak autis ringan kelas I di SLB Putra Mandiri Surabaya. Berdasarkan observasi anak autis ini mengalami gangguan pada interaksi sosial, hal ini terlihat pada waktu di sekolah anak sering mengganggu teman dan anak lebih suka melakukan kontak sosial dengan orang yang lebih dewasa dari pada bermain dengan teman sebayanya pada waktu istirahat.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung. Observasi secara langsung merupakan suatu kegiatan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mencatat data variabel terikat pada saat kejadian atau perilaku yang terjadi secara langsung. Observasi secara langsung merupakan dasar utama pengukuran dalam penelitian yang terkait dengan modifikasi perilaku.

Dalam penelitian eksperimen pada umumnya analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif sederhana. Oleh karena itu pada penelitian dengan subjek tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana.

Dalam analisis data dengan menggunakan metode analisis visual ada beberapa komponen yaitu: banyaknya data point (skor) dalam setiap kondisi, banyaknya variabel terikat yang diubah, tingkat stabilitas dan perubahan level data dalam suatu kondisi, arah perubahan dalam kondisi maupun di luar kondisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan selama 15 sesi dengan rincian: pengukuran data pada kondisi *baseline* (A) yaitu dimana kondisi sebelum anak diberikan perlakuan sebanyak 5 sesi (pertemuan) dan pengukuran data pada kondisi intervensi (B) yaitu dimana kondisi setelah anak diberikan perlakuan atau intervensi sebanyak 10 sesi (pertemuan). Target *behaviour* dalam penelitian ini adalah banyaknya respon anak terhadap aspek-aspek dalam penelitian, diantaranya adalah kontak mata selama 5 menit, ekspresi wajah, tidak menolak untuk dipeluk, menengok bila dipanggil, menangis atau tertawa dengan sebab, tertarik dengan mainan pada umumnya serta tidak bermain dengan benda yang bukan mainan.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar pembaca dapat memahami data dengan mudah dan dapat mengetahui peningkatan target *behaviour* dengan mudah pula. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu data pada kondisi *baseline* (A) dan data pada kondisi intervensi (B).

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Respon terhadap target behaviour fase *Baseline* (A)

Baseline Pertemuan	Target Behaviour							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	
1	1	1	2	2	1	1	0	8
2	1	1	2	1	1	1	0	7
3	1	1	2	1	1	2	0	8
4	1	0	1	2	1	2	0	7
5	2	1	1	1	1	2	0	8

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Respon terhadap target behaviour fase Intervensi (B)

Intervensi Pertemuan	Target Behaviour							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	
6	1	1	2	2	1	1	0	8
7	2	0	3	2	1	1	0	9
8	2	1	2	2	1	1	0	10
9	2	1	2	2	1	1	0	9
10	3	2	4	2	1	2	0	14
11	3	2	5	1	1	2	1	15
12	4	2	4	2	1	3	0	16
13	3	3	4	2	2	3	1	18
14	4	2	5	2	2	2	1	19
15	4	4	5	3	2	2	1	21

Keterangan :

- 1 : kontak mata minimal 5 detik
- 2 : ekspresi wajah sesuai dengan emosional
- 3 : tidak menolak untuk dipeluk
- 4 : mengengok bila dipanggil
- 5 : menangis atau tertawa dengan sebab
- 6 : tertarik pada mainan pada umumnya
- 7 : tidak bermain dengan benda yang bukan mainan

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dianalisis yang terangkum dalam tabel 4.1 pada fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Fase *baseline* dilaksanakan sebanyak 5 sesi (pertemuan), sedangkan fase intervensi (B) dilaksanakan sebanyak 10 sesi (pertemuan). Dalam penelitian ini ada beberapa point yang menjadi aspek-aspek dalam penelitian, diantaranya adalah: kontak mata minimal 5 detik, ekspresi wajah sesuai dengan emosional, tidak menolak untuk dipeluk, menengok bila dipanggil, , menangis atau tertawa dengan sebab, tertarik pada mainan serta tidak bermain dengan benda yang bukan mainan.

Dengan menggunakan metode bermain peran ini anak dapat termotivasi untuk melakukan intervensi yang diberikan oleh peneliti. Hal ini berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan sebelumnya yaitu hasil analisis data dalam kondisi. Fase *baseline* (A) panjang kondisi yang digunakan adalah 5 sesi (pertemuan), sedangkan pada fase intervensi (B) panjang kondisi yang diberikan adalah 10 sesi (pertemuan). Kecenderungan stabilitas pada

masing-masing kondisi yaitu pada fase *baseline* (A) datanya tetap dengan presentase 60%, sedangkan pada fase intervensi (B) datanya stabil dengan presentase 80%. Garis yang terdapat pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu pada fase *baseline* (A) arah grafiknya mendatar sedangkan pada fase intervensi (B) arah grafiknya meningkat. Hal ini dapat dilihat pada grafik 4.2.

Sedangkan hasil analisis antar kondisi adalah jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah 7 yaitu ekspresi wajah sesuai dengan emosional, tidak menolak untuk dipeluk, menengok bila dipanggil, , menangis atau tertawa dengan sebab, tertarik pada mainan serta tidak bermain dengan benda yang bukan mainan. Perubahan kecenderungan arah pada fase *baseline* (A) ke fase intervensi (B) adalah dari mendatar ke meningkat, yang berarti menunjukkan perubahan kecenderungan yang positif. Perubahan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* (A) ke fase intervensi (B) adalah dari tetap (mendatar) ke meningkat.

Dalam upaya untuk meningkatkan interaksi sosial anak autisme (subjek) pada waktu di sekolah sangatlah memerlukan media atau metode yang dapat mempengaruhi anak untuk mengikuti intervensi atau perlakuan yang akan diberikan kepada anak tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak autisme adalah metode bermain peran.

Bermain peran (*role play*) merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Dengan metode ini maka anak akan melakukan interaksi dengan lawan mainnya, sehingga anak dapat terlatih untuk melakukan interaksi sosial dengan orang lain.

Berdasarkan hasil analisis data yang didapat bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak untuk melakukan interaksi sosial pada waktu di sekolah, karena dengan metode ini anak akan melakukan kontak sosial dengan lawan mainnya. Dengan metode bermain peran ini anak autisme kelas 1 yang berada di SLB Putra Mandiri Surabaya dapat meningkatkan interaksi sosial dengan temannya pada waktu di sekolah. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak autisme di SLB Putra Mandiri Surabaya.

SIMPULAN

Dari hasil observasi pendahuluan yaitu observasi dimana sebelum penelitian dilaksanakan, diketahui bahwa subjek yang diteliti bersekolah di SLB Putra Mandiri

Surabaya kelas 1 yang mengalami kemampuan berinteraksi yang kurang, sehingga anak sulit untuk melakukan interaksi dengan teman sewaktu berada di sekolah. pada fase *baseline* (A) dilaksanakan selama 5 sesi pertemuan.

Pada fase intervensi (B) dilaksanakan sebanyak 10 sesi pertemuan. intervensi diberikan dengan menggunakan metode bermain peran dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis yang menjadi subjek penelitian. Pada fase intervensi ini terdapat adanya imbalan berupa acungan jempol dan pujian yang diberikan kepada anak, sehingga anak akan merasa senang dan termotivasi untuk melakukan intervensi yang diberikan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya arah trend pada *baseline* (A) yang mendatar (tetap) dan arah trend yang meningkat pada fase intervensi (B) yang berarti terdapat peningkatan yang positif pada interaksi sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran.

DAFTAR ACUAN

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwandi, Yosfan. 2005. *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baharuddin dan Wahyuni, Nur Esa. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Dhelfhie, Bandi. 2009. *Pendidikan Anak Autistik*. Sleman: KTSP
- Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama
- Handojo, 2004. *Autisma*. PT Bhuana Ilmu Populer: Jakarta
- Kurniasih. I. 2012. *Kumpulan Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Cakrawala
- Narwoko, Dwi dan Suyanto, Bagong. 2011. *Sosiologi Teks Pengantar & Terapan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Nurjatmika, Y. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta: DIVA Press
- Peeters. 2012. *Panduan Autisme Terlengkap*. Jakarta: Dian Rakyat
- Santoso, Hargio. 2012. *Cara Memahami dan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Gosyen Publising
- Soekanto. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar Penelitian Subjek Tunggal*: CRICED University of Tsukuba
- Sunu, Christopher. 2012. *Panduan Memecahkan Masalah Autisme Unlocking Autism*. Yogyakarta: Penerbit Lintangterbit
- Thobirin. M dan Mumtaz. F. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui bermain Dan Permainan*: Kata Hati
- Uno. B, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara