

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Deskripsi Teori**

##### **2.1.1 Anak Autis**

###### **2.1.1.1 Pengertian Anak Autis**

Secara etimologis Autis berasal dari kata "*Auto*" dan "*isme*", Auto yang memiliki arti sendiri dan isme yang memiliki arti paham, maka Autisme diartikan sebagai paham mengenai ketertarikan pada dunianya sendiri, individu yang mengalami Autisme seakan tidak peduli terhadap stimulus disekitar mereka yang berasal dari orang lain.

Autisme merupakan gangguan saraf kronis dan heterogen terlihat dengan adanya gangguan sosial serta komunikasi, dengan rentang minat yang sempit, dengan perilaku restriktif serta berulang (stereotip). Hampir tiga perempat pasien dengan gangguan ASD memiliki berbagai macam penyakit medis, mental atau neorologis serta gangguan hiperaktivitas serta gangguan intelektual (Rong, P., dkk., 2022).

Leo Kanner (dalam Rong, P., dkk., 2022) Psikiater anak di John Hopskin mengemukakan mengenai gangguan autis dimana individu yang memiliki ketidak mampuan dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya yang pada awalnya digunakan untuk menggambarkan pasien skizofrenia yang tidak realistis, maka pemahaman tersebut menyebabkan klasifikasi anak autis kedalam psikogis anak anak dibawah diagnosis skizofrenia masa anak anak pada DSM II. Setelah banyaknya penelitian pada tahun 1944 Hans Asperger seorang Dokter anak Austria, menggambarkan kondisi anak dengan gangguan komunikasi sosial, perilaku eksentrik, minat abnormal, dengan kognisi super fungsio.nal. Yang karyanya ditegaskan sepenuhnya oleh peneliti lainnya kedalam DSM IV. Autisme atau dapat dikenal juga dengan gangguan neurologis yang berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi anak, ketidak mampuan berinteraksi dan berkomunikasi anak akan mempengaruhi eksistensi dan penerimaan anak pada lingkungan sosialnya (Rong, P., dkk., 2022).

### **2.1.1.2 Ciri - Ciri Autisme**

Berikut macam - macam kelainan anak Autis menurut Hafifah (2022, hlm. 24-25), sebagai berikut:

- 1) Komunikasi, Kemampuan berkomunikasi berkaitan dengan Bahasa pada umumnya anak Autis mengalami keterlambatan dalam proses pemahaman dan berbicara secara baik.
- 2) Bersosialisasi, Kemampuan bersosialisasi dapat dikaitkan dengan interaksi sosial dimana anak yang memiliki gangguan Autis tidak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya secara baik, karena anak dengan gangguan autis memiliki dunianya sendiri.
- 3) Indera, secara umum anak Autis memiliki indera yang sangat sensitif salah satunya pendengaran.
- 4) Bermain, Anak autis tidak dapat berimajinasi dalam permainan seperti halnya pada permainan bermain peran.
- 5) Perilaku, setiap anak berbeda memiliki karakternya masing-masing adayang cenderung pasif ada pula yang cenderung aktif. Anak autis juga memiliki perilaku agresif bukan hanya pada orang lain bahkan pada dirinya sendiri, dan secara umum memiliki kebiasaan secara terstruktur berulang dan memiliki ketertarikan pada objek tertentu.

### **2.1.1.3 Klasifikasi Anak Autis**

Pada umumnya anak autis sangat memerlukan perhatian dan pendidikan, kebanyakan dari mereka sangat bergantung pada orang lain dimana dalam sebuah penelitian dua per tiga mereka memiliki prognosis yang buruk, seper empat dari mereka memiliki prognosis sedang dengan permasalahan perilaku yang masih ada, dan seper sepuluh dari mereka memiliki prognosis baik, sehingga dapat memiliki kehidupan sosial yang baik, Prognosis pada anak autis tergantung pada tingkat keparahan gejala awal anak tersebut. (Hafifah, 2022, hlm. 33). Prognosis sendiri merupakan istilah kedokteran yang mengacu pada sebuah prediksi mengenai suatu perkembangan penyakit, dalam asesmen

merupakan prediksi penampilan dimasa mendatang (Haryanto, 2011).

klasifikasi ASD berdasarkan DSM V (dalam Azrom 2020, hlm. 13 -19) sebagai berikut:

1). ASD Masa kanak – kanak

Gangguan perkembangan pervasive yang ditandai oleh adanya kelainan yang muncul terlihat pada usia 3 tahun dengan ciri kelainan fungsi dalam 3 aspek diantaranya: interaksi sosial, komunikasi dan perilaku yang terbatas dan berulang. Kondisi ini juga dapat ditandai dengan pola perilaku, minat dan keinginan yang terbatas, berulang dan stereotipik. membentuk kecenderungan bersikap kaku dan rutin, memiliki ketertarikan objek yang khas terhadap benda-benda yang aneh, khususnya benda yang tidak lunak.

2). Gangguan Autisme tak khas

Pada klasifikasi ini, sering muncul pada individu dengan retardasi mental yang berat, dengan kemampuan yang sangat rendah.

3). Syndrome Rett

Pola perkembangan awal yang terlihat normal atau mendekati normal diikuti dengan kehilangan seluruh ataupun sebagian keterampilan tangan serta berbicara yang telah didapat, selain hal tersebut didapati kemunduran atau perlambatan pertumbuhan kepala. Gejala khas yang paling terlihat adalah dengan hilangnya kemampuan gerakan tangan yang bertujuan dan keterampilan manipulatif dari motorik halus telah terlatih

4). Gangguan Desintegratif masa kanak lainnya

Gangguan desintegratif masa kanak lainnya, dalam masa perkembangan didapati pada usia minimal dua tahun individu mengalami kemunduran berdasarkan suatu perkembangan normal dengan kehilangan keterampilan yang sudah diperoleh sebelumnya; disertai dengan kelainan kualitatif dalam fungsi-fungsi sosial. Biasanya terjadi regresi yang berat atau kehilangan kemampuan berbahasa, regresi dalam kemampuan bermain, keterampilan sosial, dan perilaku adaptif, dan hilangnya pengendalian buang air besar atau kecil ada pula disertai dengan kemerosotan pengendalian motorik yang khas, keadaan tersebut bersamaan dengan hilangnya secara menyeluruh perhatian/minat terhadap lingkungan.

- 5). Gangguan aktivitas berlebih yang berhubungan retardasi mental dan Gerakan stereotipik.

Diagnosis ditentukan oleh kombinasi antara perkembangan tidak serasi dari overaktivitas yang berat, stereotipik motorik, dan retardasi mental berat; ketiga hal tersebut harus ada untuk menegakkan diagnosis bila kriteria diagnostik untuk autisme masa kanak dan autisme tak khas.

- 6). Sindrom Asperger

Diagnosis ditentukan oleh kombinasi antara tidak adanya hambatan/keterlambatan umum dalam perkembangan berbahasa atau perkembangan kognitif yang secara klinis jelas, seperti pada autisme.

Adapun klasifikasi ASD menurut gejala yang tampak berdasarkan APA 2001 (dalam Azrom 2020, hlm. 31) dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1). Autistik Disorder

Autisme merupakan gangguan perkembangan pervasif yang menunjukkan kesulitan dalam bidang kemampuan interaksi sosial, komunikasi sosial, dan perilaku (repetitive dan restricted)

- 2). Syndrome Asperger

Beberapa ahli menyebutkan bahwa kondisi Asperger Syndrome merupakan high function of autism disorder. Dari gangguan yang dimiliki anak Asperger Syndrome tidak berdampak pada kemampuan intelegensi,

- 3). PDD-NOS (*Pervasive Developmental Disorder-Not Otherwise Spesific*)

PDD-NOS adalah suatu gangguan perkembangan pervasif yang menunjukkan gejala gangguan ASD. Disebut dengan NOS (Not Otherwise Specific) karena anak PDD-NOS menunjukkan gejala ASD yang tidak spesifik.

Menurut Widyawati (dalam Mangalla 2022, hlm. 24) anak Autis dapat diklasifikasikan dalam interaksi sosialnya sebagai berikut:

- 1) Klasifikasi Berdasarkan Interaksi Sosial, dibagi menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

- a) Kelompok Menyendiri

- Menjauhkan diri dari lingkungan sekitar

- Tidak banyak berbicara, sulit untuk diajak berkomunikasi
- Asik dengan dunianya sendiri, sering melakukan sesuatu secara berulang
- Sering menyakiti diri sendiri dan orang lain saat dalam kondisi emosi

b) Kelompok Pasif

- Adanya kontak mata, dapat bermain dengan teman sebaya tetapi bukan dirinya yang mencari teman
- Sudah dapat berbicara walaupun sedikit dan kurang baik dan tepat
- Dapat merangkai kata dengan cepat walaupun masih ada kata yang kurang tepat
- Dapat dilatih dibandingkan dengan kelompok Menyendiri

c) Kelompok Aktif Tapi Aneh

- Anak lebih cepat berbicara
- Masih terdapat kata- kata yang kurang dimengerti
- Sering melakukan ekolalia
- Tidak sepenuhnya percaya pada teman sebayanya

2) Klasifikasi Saat Muncul Kelainan

- a) Autis Infantil, disebutkan untuk anak yang memiliki ketunaan sejak lahir
- b) Autis Fiksasi, disebutkan untuk anak yang memiliki keturunan sejak usia dua atau tiga tahun

3). Klasifikasi Berdasarkan Intelektual

Menurut Sleewen mengklasifikasi anak Autis kedalam tiga bagian diantaranya:

- a) Sekitar 60% memiliki keterbelakangan mental sedang dan berat dengan kisaran IQ <50
- b) Sekitar 20% memiliki keterbelakangan mental ringan dengan

kisaran IQ 50 – 70

- c) Sekitar 20% dari anak Autis tidak mengalami keterbelakangan mental dengan kisaran IQ >70

#### **2.1.1.4 Tingkat/Level Autis**

Berikut Level Autis menurut DSM V (2013, hlm. 52) sebagai berikut:

- 1) Level 1 : Memerlukan dukungan (Requiring Support)

Seseorang yang membutuhkan dukungan, dimana seseorang akan mengalami kesulitan berkomunikasi secara tepat atau benar dengan orang lain, tidak dapat membaca isyarat sosial serta Bahasa tubuh. Merekapun akan mengalami kesulitan dalam beraktivitas mencoba hal yang baru serta perencanaan yang memungkinkan menghambat kemandirian.

- 2) Level 2 : Membutuhkan dukungan substansial (Requiring Substantial Support)

Akan memiliki masalah yang lebih jelas dengan komunikasi verbal, merekapun akan mengalami kesulitan dalam mengubah fokus atau berpindah aktivitas, kecenderungan minat yang sempit terlihat dalam perilaku berulang

- 3) Level 3 : Membutuhkan dukungan yang sangat subtansial (Requiring Very Substantial Support)

Akan memiliki kemampuan yang sangat terbatas baik secara verbal maupun non verbal, inisiasi interaksi sosial sangat terbatas mereka akan hanya menanggapi pendekatan sosial secara langsung dari orang lain.

#### **2.1.1.5 Penyebab dan Gejala Anak Autis**

- 1) Penyebab anak Autis menurut Koegel dan Lazebnik (dalam Hafifah 2022, hlm. 53) dimana anak Autis memiliki gangguan neurologis atau dapat dikatakan sebagai gangguan yang ada dalam syaraf. Sedangkan menurut Nakita bahwa penyebab anak Autis disebabkan oleh empat faktor, diantaranya: Genetik, Prenatal ketika ibu hamil terinfeksi virus TORCH, Neonatal dimana adanya permasalahan pada saat melahirkan, yang terakhir Pascanatal terjadi pada lingkungan anak.
- 2) Gejala anak Autis, gejala akan terlihat pada saat usia mereka belum menginjak tiga tahun, pada umumnya anak penyandang autis memiliki

hambatan dalam berkomunikasi, tidak dapat melakukan interaksi dengan baik. berikut pengelompokan gejala sesuai dengan usia, sebagai berikut:

a) Umur 0 - 6 Bulan

- Bayi terlihat dalam kondisi tenang
- Sangat bergantung dan mudah sensitif
- Sulit melakukan kontak mata
- Kaki berjinjit/ mengangkat dan tangan mengepal

b) Umur 6 - 12 Bulan

- Kaku/ tegang
- Tidak memiliki ketertarikan terhadap mainan
- Tidak merespon pada bunyi
- Ketertarikan berlebihan pada satu objek

c) Umur 2 - 3 Tahun

- Tidak memiliki keinginan untuk bermain dengan teman sebaya
- Sulit melakukan kontak mata
- Sulit untuk fokus
- Tidak memperlihatkan sikap yang baik
- Malas bergerak

d) Umur 4 - 5 Tahun

- Suka berteriak
- Suka membeo / ekolalia
- Mudah emosi
- Mudah menyakiti dirinya sendiri (agresif)

### 2.1.1.6 Karakteristik Anak Autis

Menurut Hallahan & Kauffman (dalam Azrom 2020, hlm. 32-33) karakteristik anak Autis berbeda - beda, karakteristik tersebut dibagi menjadi tiga bagian diantaranya:

- 1) Kemampuan Komunikasi, anak penyandang autis mengalami gangguan bahasa baik secara verbal maupun nonverbal yang mempengaruhi komunikasi, sehingga anak autis kurang mampu memahami instruksi atau informasi, kebanyakan anak Autis suka meniru dan menirukan apa yang mereka dengar.
- 2) Gangguan Perilaku, anak penyandang autis cenderung lebih suka menyendiri mereka sibuk dengan dunianya sendiri, sulit fokus dan muncul perilaku yang berlebihan akibat tidak dapat berkomunikasi dengan baik dapat dipengaruhi oleh gangguan sosial-emosi.
- 3) Gangguan Interaksi Sosial, sama halnya dengan perilaku dimana anak Autis tidak dapat berinteraksi dan mengekspresikan dengan baik apa yang sedang diinginkan atau dirasakan pada saat itu, dengan permasalahan atau hambatan komunikasi dengan karakteristik anak Autis yang sulit untuk berbaur dan memiliki dunianya sendiri.

Karakteristik Anak dengan ASD sesuai dengan DSM V, diantaranya Defisit terus-menerus dalam komunikasi sosial dan interaksi sosial di berbagai konteks, seperti yang dimanifestasikan sebagai berikut:

- 1). Defisit dalam timbal balik sosial-emosional, berkisar, misalnya, pendekatan sosial yang abnormal dan kegagalan back-and-normal sebagainya percakapan; untuk mengurangi kepentingan bersama, emosi, atau memengaruhi; kegagalan untuk memulai atau menanggapi interaksi sosial.
- 2). Defisit dalam perilaku komunikatif nonverbal yang digunakan untuk sosial interaksi, mulai dari yang kurang terintegrasi verbal dan komunikasi nonverbal; kelainan pada kontak mata dan bahasa tubuh atau kurangnya pemahaman dan penggunaan isyarat; kekurangannya ekspresi wajah dan komunikasi nonverbal.
- 3). Defisit dalam mengembangkan, memelihara, dan memahami



Karakteristik selanjutnya, Pola perilaku, minat atau aktivitas yang terbatas dan berulang, sebagai berikut:

- 1). Gerakan motorik stereotip atau berulang, penggunaan benda atau ucapan (misalnya, stereotip motorik sederhana, berbaris mainan atau membalik objek, echololia, frase khusus).
- 2). Desakan pada konformitas, kepatuhan yang tidak fleksibel terhadap rutinitas, atau pola yang diritualkan atau perilaku nonverbal verbal (misalnya, tekanan ekstrem pada anak kecil perubahan, kesulitan dengan transisi, pola berpikir yang kaku, ritual salam, perlu mengambil rute yang sama atau makan makanan setiap hari).
- 3). Sangat terbatas, minat permanen dengan intensitas abnormal atau fokus (misalnya, keterikatan yang kuat atau keasyikan dengan hal yang tidak biasa objek, kepentingan yang terlalu dibatasi atau abadi).
- 4). Hiper- atau hiporeaktivitas terhadap input sensorik atau minat yang tidak biasa pada aspek sensorik lingkungan (misalnya, ditandai ketidakpedulian untuk nyeri/suhu, respons yang merugikan terhadap suara tertentu atau tekstur, bau atau sentuhan objek yang berlebihan, visual daya tarik dengan lampu atau gerakan)

#### **2.1.1.7 Karakteristik Gaya Belajar Anak Autis**

Pada umumnya individu dengan ASD sering menunjukkan atau menampilkan kemampuan memori yang luar biasa; namun, memori atau kinerja otak mereka memerlukan waktu cukup lama memproses informasi, terutama dalam proses menerjemahkan informasi sekaligus, dapat menyulitkan penderita ASD. Banyak individu dengan ASD mampu memproses informasi dengan lebih baik saat disajikan secara visual.

Gaya belajar merupakan sebuah gambaran yang menggambarkan sebuah metode dimana seseorang mendapatkan informasi terkait lingkungan mereka. Gaya belajar anak pada umumnya berbeda dengan anak penyandang autis, pada anak autis cenderung variatif. Mifzal (dalam Yolanda 2021, hlm. 30) mengidentifikasi gaya belajar anak penyandang autis sebagai berikut:

- 1) Belajar menjadi tugas yang paling berat

- 2) Pembelajaran harus disesuaikan dengan gaya belajar setiap individu
- 3) Intervensi dilakukan dimulai sejak diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran

Menurut DePorter & Hernacki (dalam Ija 2023, hlm. 9) Gaya belajar dibagi menjadi 3 tipe, diantaranya sebagai berikut:

- 1). Gaya belajar visual, dimana individu dengan gaya belajar visual cenderung lebih mengoptimalkan penerimaan informasi secara visual, tidak dapat secara maksimal memproses informasi secara verbal.
- 2). Gaya belajar auditorial, dimana individu dengan gaya belajar visual cenderung lebih mengoptimalkan penerimaan informasi secara audio, umumnya tidak dapat berkonsentrasi atau sensitive dengan suara bising.
- 3). Gaya belajar kinestetik, dimana individu dengan gaya belajar visual cenderung lebih mengoptimalkan penerimaan informasi dengan beraktivitas, perlu adanya pengalaman langsung atau media langsung yang dapat dialami dalam proses mengingat informasi yang diterima.

Gaya belajar yang paling dominan pada anak autis sendiri yakni menghafalkan informasi secara apa adanya (*rote learner*), menghafalkan kalimat secara utuh atau keseluruhan (*gestalt learner*), dengan mengoptimalkan indera penglihatan (*visual learner*).

Individu dengan ASD sering mengalami kesulitan menggeneralisasi keterampilan yang dipelajari dari satu latar ke latar lainnya, dimana pendidik dapat mengajarkan keterampilan di lingkungan, orang, dan aktivitas yang berbeda. Mengorganisir materi dan kegiatan dapat menjadi masalah bagi individu dengan ASD. Pendidik mungkin perlu mengajarkan individu dengan ASD bagaimana mengatur materi mereka untuk kelas yang berbeda, menjaga loker tetap rapi, cara menggunakan perencana, dan mengumpulkan materi untuk pekerjaan rumah. Individu dengan ASD biasanya tampil tidak merata di dalam dan di seluruh bidang keterampilan akademik. Beberapa individu dengan ASD memiliki kinerja yang cukup baik di semua bidang, beberapa memiliki keterampilan pengenalan kata yang tinggi tetapi pemahaman yang buruk, yang lain memiliki keterampilan berhitung yang tinggi tetapi keterampilan masalah

matematika terapan yang buruk, dan proporsinya rendah di semua bidang.

1) Perhatian yang selektif

Otak memiliki sistem penginderaan dan pemrosesan informasi secara terbatas, perhatian selektif mengacu pada kemampuan memperhatikan susunan terbatas dari informasi sensorik yang tersedia. perhatian ini sebagai filtrasi dalam memprioritaskan informasi sesuai kepentingan, hal ini bersifat adaptif. Berbeda halnya pada anak ASD dimana mereka akan over selektivitas, dimana perhatian selektif sifatnya menjadi maladaptive.

2) Motivasi

Secara Intrinsik anak dengan ASD kurang tertarik dalam keterlibatan sosial, akibatnya mereka kurang memperhatikan informasi sosial yang mengakibatkan adanya hambatan dalam perkembangan sosio - kognitif, contohnya dalam kemampuan memahami orang lain, dalam meniru, dalam berkomunikasi, bermain dan rasa empati.

3) Generalisasi dan Transfer

Anak dengan ASD kesulitan dalam mentransfer keterampilan dalam situasi yang baru serta mempertahankan keterampilan yang sudah diperoleh atau dikuasai.

4) Profil kognitif yang tidak rata

Kondisi anak dengan ASD dapat menonjolkan dalam satu kemampuan tapi sangat kurang dalam kemampuan lainnya.

5) Pembelajaran Visual dan Auditori

Setiap individu memiliki preferensi tersendiri dalam belajar. Gaya belajar Visual : Individu dengan gaya memiliki kemampuan yang kuat dalam memproses informasi secara baik melalui visual. Gaya belajar Auditori: Individu dengan gaya ini belajar dengan baik melalui proses mendengar

## 2.1.2 Kepatuhan Otonomi Tubuh

### 2.1.2.1 Pengertian Kepatuhan

Kepatuhan berasal dari kata dasar patuh yang memiliki arti taat atau penurut, menurut Notoatmojo (dalam Haryanto 2023, hlm. 44) kepatuhan merupakan perubahan tingkah laku ketidakpatuhan terhadap sebuah aturan

menjadi perilaku taat atau mematuhi aturan. Ketaatan atau kepatuhan sendiri berdasarkan Umami (dalam Chilmi 2022, hlm. 20) merupakan sebuah perilaku yang menunjukkan respon menyerahkan diri sepenuhnya pada pihak yang memiliki, bukan terletak pada agresi atau kemarahan, melainkan terhadap bentuk relasi dengan pihak yang memiliki wewenang. Dalam dimensi pendidikan merupakan tindakan rela terhadap sebuah perintah dari sebuah kewibawaan.

Menurut American Heritage Dictionary Kepatuhan atau Obedienc yang memiliki makna kualitas, tindakan untuk patuh dan kelompok dibawah sebuah otoritas. Dalam Century Dictionary bahwa kepatuhan didefinisikan sebagai tindakan untuk mematuhi, patuh dalam memenuhi sebuah perintah, serta ketundukan dalam sebuah otoritas.

Menurut Graham kepatuhan memiliki empat faktor dasar terhadap sebuah nilai, diantaranya:

- 1). Normativist , ditunjukkan kepada kepatuhan atas norma hukum
- 2). Integralist, merupakan dasar kesadaran atas pertimbangan – pertimbangan yang rasional
- 3). Fenomalist, merupakan kepatuhan atas dasar kata hati
- 4). Hedonist, merupakan kepatuhan berdasarkan atas kepentingannya sendiri

Kepatuhan merupakan elemen dasar dari sebuah struktur sosial serta merupakan salah satu unsur esensial dalam kehidupan sebagai sebuah mekanisme psikologis yang cenderung dapat menghubungkan tindakan atau sikap individu serta dapat mempererat hubungan antar manusia dalam sistem otoritas (Milgram, 1963, dalam Chilmi 2022, hlm. 18). Menurut Vessel dan Huitts (dalam Sarbaini, 2014, hlm. 2) adanya esensi moralitas yang merupakan patuh terhadap sebuah peraturan serta dapat bertindak berdasarkan prinsip yang telah diinternalisasikan (Otonomi) yang merupakan tingkat moralitas yang lebih tinggi dibandingkan peraturan yang telah ditentukan oleh orang lain atau adanya perasaan memiliki kewajiban terhadap standar yang berdasar dari kolektif sosial (heteronomi).

Kepatuhan menurut Feldman (dalam Harum 2022, hlm. 6) merupakan perubahan perilaku sebagai tanggapan dalam bentuk respon atas perintah dari

seseorang. Sedangkan menurut Notoatmodjo (dalam Haryanto 2023, hlm. 45) kepatuhan merupakan sebuah perubahan perilaku dari perilaku yang tidak mematuhi peraturan berubah menjadi perilaku yang mematuhi peraturan. Kepatuhan menurut Bastable (dalam Arisa 2022, hlm. 44) adalah istilah yang digunakan dalam menggambarkan ketaatan atau menyerah pada tujuan yang telah ditentukan.

Maka kepatuhan merupakan respon yang berupa perubahan yang sesuai dengan stimulus atau perilaku yang sesuai dengan instruksi. Pada anak autis dimana memiliki hambatan dalam komunikasi, interaksi dan perilaku sehingga anak kurang mampu dalam memahami dan menerima informasi maupun instruksi serta pada anak autis.

Kepatuhan pada anak Autis merupakan modifikasi perilaku yang ditujukan dalam sebuah respon atau tindakan yang dapat dikatakan memiliki otoritas dalam pemberian imbalan. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku yang termasuk dalam konsep Kepatuhan, berikut faktor - faktor yang mempengaruhi kepatuhan, diantaranya:

- 1) Faktor Internal meliputi kondisi fisik, perkembangan, kesehatan, emosi serta pemahaman terhadap instruksi
- 2) Faktor Eksternal meliputi lingkungan sosial, pendidikan, pengajaran, fasilitas serta dukungan orang tua.

Menurut Kozier ada beberapa faktor yang mempengaruhi kepatuhan, sebagai berikut:

- 1) Motivasi
- 2) Tingkat perubahan gaya hidup
- 3) Upaya nilai mengurangi ancaman masalah kesehatan
- 4) Persepsi permasalahan tingkat keparahan masalah kesehatan
- 5) Tingkat gangguan rangkaian terapi
- 6) Hambatan dalam memahami dan melakukan perilaku instruksi khusus
- 7) Keyakinan Terapis dapat membantu
- 8) Efek samping, kerumitan yang diajukan
- 9) Kualitas, tingkat kepuasan serta jenis hubungan dalam penyedia layanan

10) Warisan budaya yang digunakan untuk kepatuhan menjadi sukar dilakukan

### 2.1.2.2 Pengertian Otonomi Tubuh

Konsep otonomi tubuh berakar pada filsafat eksistensialisme, dimana menurut filsafat eksistensialisme Gunarsa (dalam Sabara, 2019) Manusia bertindak atas dasar realitas subjektif bukan karena realitas objektif diluar dirinya. Setiap individu bertanggungjawab atas dirinya dan menghindari ancaman dalam kehidupannya baik secara fisik maupun psikis. Konsep otonomi diri sebagai subjek berkembang menjadi otonomi atas tubuh, dimana individu berkuasa penuh atas dirinya secara mandiri tanpa kuasa dari pihak lain.

Otonomi sendiri merupakan istila yang berasal dari bahasa yunani berasal dari kata “autos” yang memiliki arti diri sendiri dan “nomos” yang memiliki arti hukum atau aturan, sedangkan secara harfiah bahwa otonomi merupakan pengaturan dan penentuan diri sendiri. Dalam konteks moral kata otonomi pertama kali ditekankan oleh immanuel kant yang memiliki antonim kata “heteronomi”, menurut kant moralitas mengandaikan secara hakiki adanya pribadi yang otonom, dimana pribadi yang bermoral otonomi adalah pribadi yang menghendaki segala sesuatu secara sadar memiliki nilai untuk dirinya . secara umum istilah otonomi dapat diartikan sebagai kebebasan untuk menentukan atau bertindak tanpa ada campur tangan orang lain. Kajian otonomi tubuh merupakan sebuah anti tesa yang dikatakan Foucault (2016, Sabara, 2019), dimana tubuh menjadi objek kuasa, tubuh dapat dilatih dan dimanipulasi menjadi patuh.

Otonomi tubuh merupakan hak individu untuk menolak sentuhan fisik dengan orang lain atau bermakna bahwasanya setiap individu memiliki hak kepemilikan sepenuhnya atas dirinya, otonomi tubuh bukan hanya terkait perempuan tetapi laki laki pun memiliki hak yang sama atas tubuhnya, semua orang baik orang normal maupun disabilitas memiliki hak yang sama atas tubuh dan dirinya, dalam pendidikan seksualitas sendiri kepemilikan tubuh merupakan salah satu dari delapan konsep yang mengupayakan untuk menghindari anak dari kekerasan seksual, dalam konsep otonomi tubuh atau *Body Ownership* bahwa individu tidak boleh menyentuh, melihat dan mengambil area tubuh individu tersebut.

Otonomi tubuh bukan hanya merupakan kemampuan untuk mengendalikan diri saja melainkan kemampuan untuk dapat bernegosiasi atas tubuhnya yang menjadi hal yang tidak kalah penting dimana tubuh diatur, dikontrol serta dibentuk atas kekuasaan baik disadari maupun tidak disadari. Otonomi tubuh dimiliki semua kalangan baik pria maupun wanita baik normal maupun disabilitas, semua memiliki hak yang sama atas tubuhnya, berhak menolak terhadap sebuah tindakan orang lain pada tubuhnya.

Body Ownership Garvis dan Pandergast (2020, hlm. 182) dalam bukunya menyebutkan delapan konsep untuk mengajarkan pendidikan seksual, salah satunya kepemilikan tubuh (*Body Ownership*) dimana anak mendapatkan pengajaran bagian pribadi pada tubuh, mereka memiliki kontrol untuk menyentuh bagian tubuh pribadi mereka bahkan orang lain tidak dapat melihat bahkan menyentuh ataupun mengambil gambar bagian tubuh pribadinya. Pendidikan seksualitas sendiri merupakan pendidikan perilaku seksual yang diberikan sedini mungkin untuk menghindari kekerasan seksual.

Body ownership yang merupakan salah satu dari delapan konsep pendidikan seksual erat kaitannya dengan erat kaitannya dengan keterampilan menyelamatkan diri dalam pendidikan seksual yakni *Personal Safety* dimana sebuah upaya anak dapat menghindari diri dari kekerasan seksual. Personal safety memiliki tiga keterampilan dalam Bachri (2022, hlm. 144) diantaranya:

- 1) *Recognize*, merupakan kemampuan untuk mengenali ciri perilaku orang yang berpotensi untuk melakukan kekerasan seksual . pada kemampuan ini anak diajarkan untuk mengenali bagian-bagian tubuh pribadi yang tidak boleh disentuh, bagaimana mengatakan tidak kepada orang yang hendak melakukan tindakan yang berorientasi pada pelecehan seksual.
- 2) *Resist*, merupakan kemampuan bertahan dari tindakan kekerasan seksual. Pada kemampuan ini anak diajarkan untuk mengidentifikasi sejumlah tindakan yang dapat dilakukan ketika berhadapan dengan kondisi yang memungkinkan terjadinya pelecehan atau kekerasan seksual.
- 3) *Report*, merupakan kemampuan anak untuk melaporkan perilaku yang

diduga berorientasi pelecehan seksual atau kekerasan seksual kepada orang yang lebih dewasa, atau orang yang dia percaya.

### **2.1.2.3 Kepatuhan Otonomi Tubuh**

Kepatuhan otonomi tubuh adalah perilaku yang mencerminkan kesesuaian antara respon yang diinginkan oleh sebuah stimulus, terkait otonomi tubuh yang dapat dilihat dengan respon perilaku, sesuai dengan Foucault (2016, Sabara, 2019) bahwa tubuh dapat menjadi menjadi sebuah objek kuasa serta tubuh dapat dilatih dan dimanipulasi menjadi patuh.

Otonomi tubuh juga dapat diartikan sebagai kepemilikan tubuh atau body ownership dimana salah satu dari delapan konsep pendidikan seksual salah satunya kontrol dalam sentuhan, maka kepatuhan dalam pemahaman otonomi tubuh merupakan respon perilaku dalam memahami otonomi atas dirinya. Dalam konteks moral kata otonomi merujuk pada kebebasan memilih, menentukan tanpa ada campur tangan dari pihak luar. Manusia sebagai makhluk yang rasional serta berkehendak bebas merupakan pribadi yang wajib dihormati mengenai otonominya, menghormati otonomi manusia maka mengakui hak nya sebagai pribadi yang memiliki kemampuan serta kebebasan secara sadar terkait menentukan berbagai hal yang terbaik untuk dirinya. Maka kepatuhan otonomi tubuh dapat dikatakan sebagai tindakan patuh atas aturan yang telah dikehendaki oleh dirinya.

### **2.1.3 Media Boneka Tangan**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media**

Media menurut Sadiman (dalam Yulia, 2020, hlm. 8) berasal dari bahasa lain yakni “medium”, serta secara harfiah media merupakan perantara dalam menyampaikan pesan, sesuai dengan *Association of Education and Communication Technology* (AECT) bahwa media merupakan segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran terdapat komunikasi dimana adanya pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Dalam pendidikan atau proses pembelajaran media didefinisikan oleh Kenan & Great (Yulia, 2020, hlm. 17), adalah sebagai alat,



bahan atau segala sumber yang digunakan dalam penyampaian informasi baik secara fisik maupun berupa perangkat lunak yang digunakan guru kepada siswa. Media pembelajaran juga didefinisikan oleh Gerlach & Ely (dalam Yulia, 2020, hlm. 31) adalah sebagai alat grafis, fotografis serta elektronik yang dapat menangkap, memproses serta menyusun informasi kembali secara verbal maupun visual.

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, dimana dapat dikelompokkan serta disesuaikan dengan jenis serta penggunaan menurut (Yulia, 2020, hlm. 25) dapat dibedakan sebagai berikut:

- 1) Media Visual, media yang dapat dilihat dengan memiliki unsur garis, bentuk serta tekstur
- 2) Media Audio, media yang hanya dapat didengar oleh indera pendengaran
- 3) Media Audio Visual, media yang dapat didengar serta dilihat secara bersamaan
- 4) Multimedia, media yang dapat dirangsang semua indera dalam satu kegiatan

Dalam penggunaan media harus memperhatikan kesesuaian dengan kebutuhan, menurut Hernawan (dalam Yulia, 2020, hlm. 25) ada Tiga hal yang dapat yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media, diantaranya:

- 1) Karakteristik media
- 2) Tujuan pemilihan media
- 3) Alternatif media yang dipilih

### **2.1.3.2 Media Pembelajaran Visual**

Media visual merupakan media yang berfungsi menyampaikan informasi secara visual dengan mengkombinasikan fakta menggunakan media yang dapat dilihat untuk membantu mencapai tujuan dari pembelajaran. Media visual merupakan media yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media visual memiliki empat fungsi diantaranya:

- 1). Fungsi Atensi, menarik mengarah pada perhatian siswa dalam berkonsentrasi
- 2). Fungsi Afektif, terlihat dari tingkat kenikmatan siswa dalam pembelajaran

- 3). Fungsi Kognitif, dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran
- 4). Kompetenstoris, mengakomodasi siswa dalam menerima informasi dengan mengorganisasikan teks dan mengingat kembali (Arsyad, dalam Pasaribu, 2019)

Media visual hanya mengandalkan indera penglihatan dengan tujuan menciptakan pembelajaran secara efektif, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media visual, diantaranya: usia, latarbelakang, serta objek yang divisualkan. Media visual sendiri bukan hanya dapat berupa gambar 2D dengan isi gambar dengan tulisan kaku, tetapi dapat berbentuk segala macam media yang dapat divisualkan serta dikombinasikan, seperti permainan edukatif.

### **2.1.3.3 Permainan Edukatif (Educational Toys)**

Konsep permainan dan mainan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Yang dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif, motorik, psikososial, emosional, dan linguistik. Bermain dalam proses pembelajaran merupakan tindakan yang dapat melibatkan kesenangan, dimana anak dengan sukarela berpartisipasi dengan menggunakan mainan yang merupakan alat pembelajaran. Proses bermain dapat menjadi kunci perkembangan anak-anak dalam aspek percaya diri, kreatif, dan bahagia. Profesi anak terdapat pada permainan yang dimainkannya. Seperti kebutuhan pada orang dewasa akan rekan kerjanya, anak-anak juga merasakan hal serupa. Keterampilan yang dipelajari selama bermain akan memiliki fungsi penting bagi anak sepanjang hidupnya. Saat bermain game, mereka belajar menghadapi kesulitan, saling menghargai, dan berbagi sejak dini. Bermain yang memiliki banyak fungsi merupakan hak anak yang harus didukung.

Terdapat empat fitur dasar permainan diantaranya:

- 1). Peningkatan, Anak dapat memahami perilaku dalam sebuah permainan
- 2). Termotivasi secara Intrinsik, Anak dapat berpartisipasi dan menikmati dalam permainan
- 3). Kontrol Internal, dapat memutuskan dalam menyelesaikan permainan
- 4). Kebebasan untuk menanggapi realitas, ada kebebasan dalam

menanggukhan kebenaran dalam sebuah permainan

Menurut Villela (dalam Haryani, 2021) Alat Permainan Edukasi adalah semua bentuk alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat untuk memperjelas materi, merangsang aspek perkembangan dan kemampuan anak untuk menghasilkan kesenangan dan nilai pendidikannya. Alat permainan digunakan selama bermain dan secara tidak sadar anak akan mendapatkan nilai ilmu, pemahaman dan pengalaman belajar yang sebenarnya.

Menurut Santoso (dalam Haryani 2021) Alat Game edukasi merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi hiburan dan fungsi pendidikan. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana bermain dan belajar dapat merangsang aktivitas anak untuk belajar sesuatu tanpa disadari anak, baik digunakan teknologi modern dan bahkan teknologi sederhana tradisional.

Karakteristik atau Kriteria Peralatan Permainan baik dan memiliki nilai pendidikan, antara lain: Sesuai Seiring bertambahnya usia anak, dapat membantu merangsang tumbuh kembang anak, Menarik dan variatif. Alat Permainan Edukatif memiliki banyak fungsi, Menciptakan situasi bermain, menumbuhkan rasa percaya diri, dan memberikan stimulus dalam bentuk perilaku (Natsir, 2022, hlm. 44).

Jenis alat permainan edukatif menurut para ahli sebagai berikut: Peabody Educational Play Tools yaitu boneka tangan, kreasi game edukasi Montessori yaitu Teka-Teki berbentuk Geometri, Alat Game Edukasi Block Cruiser, Alat Game Kreasi pendidikan Froebel dikenal sebagai balok Memblokir (Natsir, 2022, hlm.52).

Shaffer (dalam Kakana, 2019, hlm. 5) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah metode yang sangat efektif karena menawarkan peluang untuk pengembangan berbagai hasil pendidikan. Game yang menginduksi anak menggunakan alat kognitif yang ada untuk memenuhi kebutuhannya, sekaligus menciptakan pola kognitif baru (Gee, dalam Kakana, 2019). Bermain tidak lepas dari proses belajar dan tumbuh kembang anak mengembangkan fleksibilitas otak dan kemampuan potensial untuk pembelajaran selanjutnya (Smith & Pellegrini, dalam Kakana, 2019, hlm. 5).

Meskipun nilai yang diterima secara umum dari bermain, itu tidak didefinisikan dalam praktik mengajar sebagai kualitas pembelajaran melalui permainan yang dipertanyakan dan hubungan antara teori dan praktik pedagogis belum tercapai (Bennett, Wood, & Rogers, dalam Kakana, 2019, hlm. 3). Ini "kesenjangan" antara teori dan praktik sehari-hari (kesenjangan retorik-realitas) banyak ditekankan oleh para peneliti. Ada dua pendekatan teoretis yang berbeda untuk permainan pendidikan. Pendekatan Kognitif menekankan bermain peran dalam perkembangan kognitif anak, dengan mendukung bahwa permainan adalah alat dasar yang memfasilitasinya. Piaget dalam studi pendekatan yang berpusat pada anak ini bermain dalam teori kognisi anak perkembangan positif dengan menunjukkan bahwa melalui bermain, percobaan anak dan menjelajahi dunia itu, dengan menemukan keterampilan dan membangun pengetahuan. Di sisi lain, kajian Lev Vygotsky (dalam Kakana, 2019, hlm. 3) adalah dalam pendekatan sosio-kultural bermain dalam kaitannya dengan pengembangan dan fungsi proses mental yang lebih tinggi, dibentuk secara sosial dan ditularkan secara budaya.

#### **2.1.3.4 Pengertian Boneka Tangan**

Boneka tangan merupakan salah satu mainan interaktif yang banyak digunakan untuk melatih perkembangan bahasa untuk anak, Boneka Tangan sendiri didefinisikan sebagai boneka tiruan dari bentuk subjek tertentu, dapat berupa Manusia, Hewan atau bentuk lainnya dengan ukuran lebih kecil dari boneka pada umumnya dan lebih besar dari boneka jari yang dapat disesuaikan dengan tangan, dengan berbagai macam motif (Wijayanti, 2023, hlm. 12).

Boneka tangan dapat dijadikan media pembelajaran interaktif khususnya bagi anak yang memiliki gaya belajar visual learner, penggunaan media sendiri dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai media komunikasi. Dimana proses pembelajaran didalamnya termasuk bidang komunikasi karena pada dasarnya dalam proses pembelajaran meliputi kegiatan komunikasi, media pembelajaran sendiri menurut Gagne & Briggs (dalam Rozie, 2023) merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi terdiri atas: recorder, foto, film, grafik, kaset, video, televisi dan *computer*.



Gambar 2.1 Media Boneka Tangan

### 2.1.3.5 Jenis – jenis Boneka Tangan

Menurut Widowati (dalam Wijayanti, 2023, hlm. 12) ada beberapa jenis boneka tangan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Boneka Jari, merupakan boneka yang digunakan pada jari jari tangan dengan semua tokoh dapat digunakan pada satu tangan sembari menyampaikan cerita
- 2) Boneka Tangan, merupakan boneka kreasi sderhan sebagai petunjuk visual dalam menyampaikan sebuah cerita dengan menggunakan permainan jari, dapat dibuat menggunakan kain flannel
- 3) Wayang Tongkat, tongkat disambungkan ketangan dan badan boneka, atau bisa disebut juga ayang lengket. Terbuat dari kayu lunak seperti kenari.
- 4) Boneka Tali digerakan pada seutas tali , menghubungkan beberapa bagian boneka, dimainkan sesuai keinginan dalang.
- 5) Wayang Kulit, dimainkan untuk mewakili pergerakan kegelapan.

Jenis – jenis boneka dalam Syafira (dalam Wijayanti, 2023) sebagai berikut:

- 1). Boneka Gagang, mengandalkan keterampilan mensinkronkan gerak gagang dengan tangan kanan dan kiri.
- 2). Boneka Gantung, mengandalkan keterampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikatkan pada kayu, lidi atau panggung.
- 3). Boneka Tempel mengandalkan keterampilan memainkan gerak tangan. Tidak leluasa bergerak karena ditempel pada panggung dua dimensi.
- 4). Boneka Tangan, mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan

### 2.1.3.6 Manfaat Penggunaan Boneka Tangan

Manfaat boneka tangan sendiri sebagai stimulus pengembangan kinerja otak dan imajinasi anak. Dalam beberapa penelitian yang menjelaskan keberhasilan penggunaan media boneka tangan dalam beberapa perkembangan diantaranya; dalam penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Boneka Tangan Berbasis Musik Pada Peserta Didik Kelompok B TK Marsudisiwi Jajar Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2014/ 2015 oleh Lestari, Rintayati, Suharno dalam penelitian tindakan kelas menggunakan media tersebut terlihat dalam ketuntasan dalam kemampuan bercerita yang meningkat ditandai dengan selisih antara siklus I dan II 21,5%, dimana siklus II menunjukkan 21,5% lebih tinggi daripada siklus I. Dan manfaat lainnya dari penggunaan boneka tangan dapat membangun keterampilan sosial anak, meningkatkan keterampilan menyimak, meningkatkan daya imajinasi dan dapat memotivasi anak untuk dapat tampil (Madyawati, 2016, hlm. 186-187). Selanjutnya manfaat boneka tangan melalui penelitian relevan lainnya dalam Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta dimana dalam penelitian ini berpengaruh dengan signifikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil posttest kelompok eksperimen sebesar 91,82 dan kelompok kontrol sebesar 84,22.

Serta manfaat berikutnya yang dapat diperoleh dari penggunaan Boneka tangan sebagai media pembelajaran menurut Siswanti, (dalam Wijayanti, 2023, hlm. 17) sebagai berikut:

- 1) Boneka Tangan fleksibel tidak menggunakan terlalu banyak ruang penyimpanan
- 2) Tidak menuntut keterampilan yang sukar kepada setiap penggunanya
- 3) Membantu mengembangkan komunikasi, motorik serta daya tarik anak dalam pembelajaran pembelajaran untuk gaya belajar visual learner
- 4) Meningkatkan kemampuan daya imajinasi, kinerja otak dan menerima informasi

Dalam sebuah studi *Puppets Facilitate Attention To Social Cues In Children With ASD* yang membuktikan bahwa anekdotal anak anak dengan

spektrum autis sama dengan anak pada umumnya memperhatikan boneka sebagai objek dengan menunjukkan preferensi yang kuat dalam memperhatikan boneka berbicara dibandingkan dengan mendengarkan orang yang sedang berbicara, Cummings, M. (2021).

### **2.1.3.7 Langkah - Langkah Penggunaan Boneka Tangan**

Langkah - langkah penggunaan media Boneka Tangan sebagai media belajar untuk meningkatkan kepatuhan dalam pemahaman otonomi tubuh bagi anak Autis harus menyesuaikan dengan kondisi anak Autis. Langkah - langkah diadaptasi serta di modifikasi dari hasil penelitian Dhieni, (dalam Wijayanti, 2023, hlm. 19) sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan boneka tangan
- 2) Mengatur posisi tempat duduk
- 3) Menunjukkan boneka tangan , menggunakan boneka tangan dengan menggerak-gerakan tangan
- 4) Bersama-sama memberi nama boneka tangan
- 5) Memperhatikan boneka tangan serta menyimak penjelasan sederhana dari peneliti
- 6) Membangun interaksi, eksplorasi dan konfirmasi dengan anak berupa memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan boneka tangan dan meniru.
- 7) Sembari melatih kepatuhan otonomi tubuh, boneka tangan selalu digerakan
- 8) Evaluasi dengan penilaian tes kinerja berupa kegiatan konfirmasi.

### **2.1.3.8 Materi Dalam Penggunaan Media Boneka Tangan**

Materi diadaptasi daari sebuah lagu yang berjudul “ku jaga diriku”/ “ mengenal sentuhan” karya Sri Seskyta Situmorang.

Media : Boneka tangan perempuan dan Laki-Laki bernama Nino dan Nina

#### **“Kujaga Diriku”**

Pagi yang cerah Nina pergi sekolah dengan riang gembira, tiba tiba saat perjalanan menuju kelas Nino dengan sengaja mendorong bagian dada Nina, sehingga Nina tersungkur didepan kelas dan tanpa disadari rok seragam Nina terangkat hingga memperlihatkan paha nya, Nina menangis karena malu. Hingga

akhirnya bel masuk pun berbunyi, tapi Nina masih murung dan bersedih sehingga bu Maryam mencoba bertanya kepada Nina hingga Nina menceritakan kejadian yang membuatnya bersedih. Bu Maryam kecewa kepada Nino dan teman teman lainnya, bu Maryam berpesan untuk tidak melakukan hal yang sama seperti sebelumnya. Bu Maryam berkata bahwa laki –laki dan perempuan memiliki bagian tubuh yang tidak boleh sampai disentuh dan dilihat oleh orang lain tanpa izin. Bu Maryam berkata “anak anak ibu mempunyai lagu untuk anak anak dapat ingat bahwa kita memiliki batasan, anak laki-laki tidak boleh melihat apalagi menyentuh bagian *privacy* perempuan ataupun sebaliknya. Area *privacy* itu ada di mulut, dada, paha, dubur serta kemaluan. Mari anak anak lihat dan ikut pergakan”

Sentuhan boleh, sentuhan boleh. Kepala, tangan, kaki. Karena sayang, karena sayang, karena sayang. Sentuhan tidak boleh, sentuhan tidak boleh yang tertutup baju dalam, hanya diriku, hanya diriku yang boleh menyentuh. Sentuhan boleh, sentuhan boleh. Kepala, tangan, kaki. Karena sayang, karena sayang, karena sayang. Sentuhan tidak boleh, sentuhan tidak boleh yang tertutup baju dalam, hanya diriku, hanya diriku yang boleh menyentuh. Katakana tidak boleh, lebih baik menghindar bilang ayah ibu. Jadi jika ada yang ingin menyentuh area *privacy* kita, kita harus bereaksi menolak dengan katakana tidak atau menepis lengan orang tersebut.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Pemikiran utama dari kerangka berpikir penelitian ini adalah adalah pengaruh media boneka tangan terhadap peningkatan kepatuhan otonomi tubuh bagi anak Autis.

Pada kasus anak autis dimana anak Autis merupakan individu atau kelompok yang mengalami hambatan dalam interaksi, komunikasi serta perilaku, dalam aspek perilaku erat kaitannya dengan kepatuhan yang merupakan upaya penyesuaian diri atau sebuah perilaku yang berupa respon terhadap sebuah stimulus baik berupa perintah atau Instruksi. bagi anak autis semakin patuh anak Autis semakin baik pula perilakunya. Kepatuhan punbukan hanya berhubungan dengan perilaku saja melainkan aspek hambatan lainnya pada anak autis yakni interaksi dan komunikasi, pada tahap interaksi dan komunikasi anak autis akan



mengalami hambatan dalam menerima informasi serta pemahaman mengenai informasi yang disampaikan, pada anak Autis yang telah memasuki usia pubertas, dimana pubertas merupakan proses perubahan fisik maupun psikis terkait kemampuan reproduksi dan seksualitas, dalam tahap ini anak perlu memahami batasan boleh dan tidak boleh dalam kepemilikan tubuh dimana anak harus dapat memiliki prinsip atas otonomi tubuhnya.

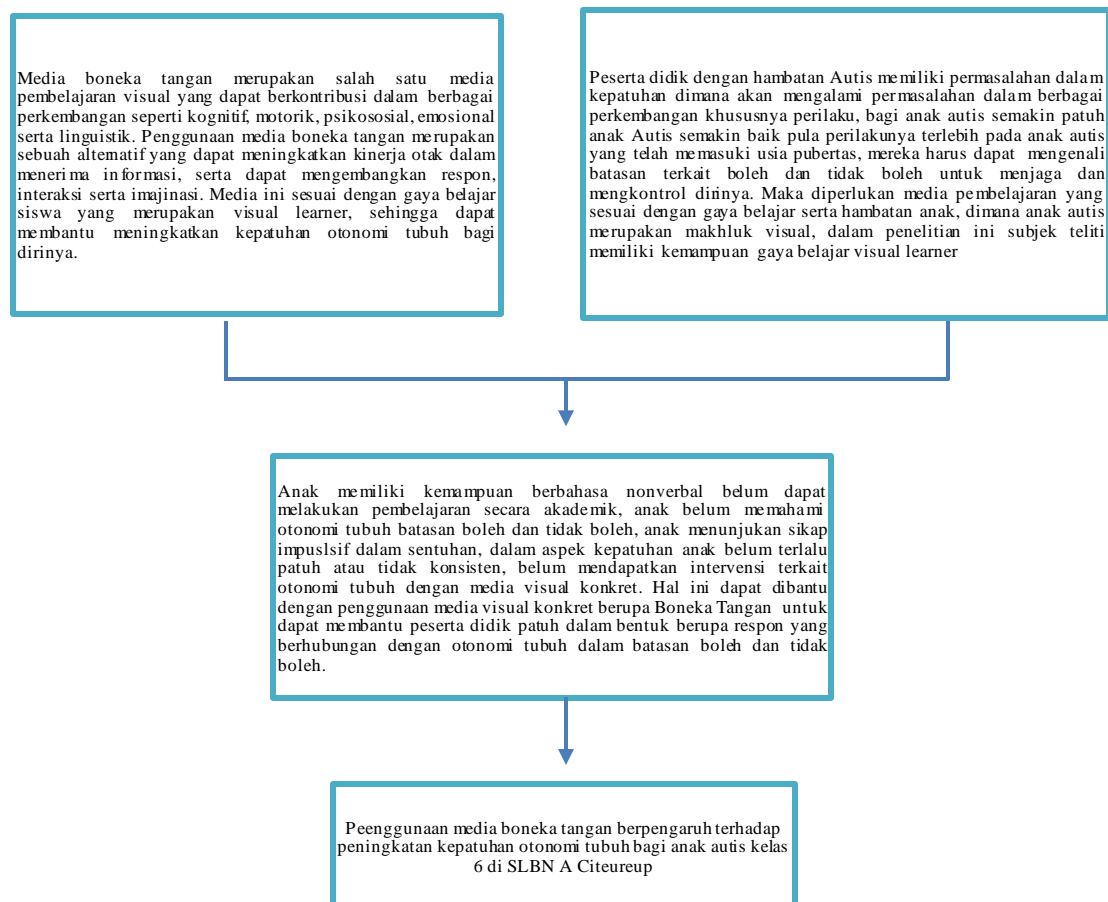
Otonomi tubuh dalam pendidikan seksualitas memiliki delapan konsep utama salah satunya Pemahaman Body Ownership atau kepemilikan tubuh dalam kepemilikan tubuh ini salah satu bahasannya mengenai batasan boleh dan tidak boleh berkaitan dengan otonomi tubuh yang dapat diartikan sebagai hak untuk menolak sentuhan fisik dengan orang lain atau dapat dikatakan individu memiliki hak sepenuhnya atas tubuhnya. dengan anak Autis memiliki kendala dalam interaksi, komunikasi serta perilaku dengan terhambat nya dalam proses penerimaan dan pemahaman informasi, pada hasil observasi anak menunjukkan sikap ketidak patuhan serta perilaku impulsif yang menunjukkan sentuhan fisik area pribadi seperti dada dan paha yang berbeda jenis kelamin dengan nya.

Dimana urgensi sikap patuh pada anak dapat mengupayakan anak dapat memiliki perilaku yang sesuai dengan aturan dan dapat mengendalikan dirinya dengan baik, Sama halnya dengan kepatuhan pada otonomi tubuh, bahwa otonomi tubuh dapat dijadikan prinsip bertindak dengan dipadukan dengan kepatuhan bahwa dia mematuhi atas prinsip pada tubuhnya yang telah dia buat bahwa tubuhnya adalah hak sepenuhnya atas dirinya yang perlu dijaga dan dirawat. Subjek penelitian merupakan anak autis dengan gaya belajar visual learner, maka perlu adanya media untuk menunjang tujuan dalam peningkatan Kepatuhan dalam pemahaman otonomi tubuh.

Penggunaan media boneka tangan merupakan sebuah alternatif yang dapat meningkatkan kinerja otak dalam menerima informasi, serta dapat mengembangkan respon, interaksi serta imajinasi. Media ini sesuai dengan gaya belajar siswa yang merupakan visual learner, sehingga dapat meningkatkan kepatuhan otonomi tubuh bagi dirinya. Penggunaan media boneka tangan dalam peningkatan kemampuan kepatuhan otonomi tubuh anak autis dapat meningkat

dengan melakukan tes kinerja dengan pemahaman secara berulang atau drill terkait batasan boleh dan tidak boleh dalam konsep kepemilikan tubuh.

Berdasarkan hal tersebut penggunaan media boneka tangan diasumsikan berpengaruh besar terhadap peningkatan Kepatuhan dalam pemahaman otonomi tubuh bagi anak Autis kelas 6 di SLBN A Citeureup Cimahi. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini diuraikan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir