

ABSTRAK

PENGUNAAN PERMAINAN LEGO DALAM MENGURANGI SELF STIMULATORY BEHAVIOR PADA SISWA AUTIS DI SPLB-C YPLB BANDUNG

Oleh:

Gabriela R.W Tampubolon (1405773)

Anak autis pada umumnya mengalami hambatan dalam perilaku, salah satunya adalah perilaku *self stimulatory*. Perilaku ini dapat mengganggu dirinya sendiri atau orang-orang di sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan lego dalam pengurangan *self stimulatory behavior* (stimming) pada siswa autis di SPLB-C YPLB Bandung. Untuk mencapai tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan Single Subject Research (SSR). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A-B-A yaitu A-1 (baseline-1), B (intervensi), dan A-2 (baseline-2). Hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi. Hasil penelitian setelah diberikan intervensi dengan menggunakan permainan lego menunjukkan terjadinya pengurangan *self stimulatory behavior* pada subjek. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti pada subjek yang mana pada fase baseline-1 (A1) frekuensi paling tinggi munculnya *self stimulatory behavior* yaitu 50 kali selama 117 detik, pada fase intervensi (B) frekuensi paling tinggi munculnya *self stimulatory behavior* yaitu 16 kali selama 47 detik, dan pada fase pengulangan baseline-2 (A2) frekuensi paling tinggi munculnya *self stimulatory behavior* yaitu 31 kali selama 75 detik. Oleh karena itu, dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan permainan lego dapat mengurangi self stimulatory behavior pada anak autis di SPLB-C YPLB Bandung.

Kata Kunci: Permainan Lego, *Self Stimulatory Behavior*, Anak Autis

ABSTRACT

THE USE OF LEGO PLAY IN REDUCING SELF STIMULATORY BEHAVIOR (STIMMING) IN AN AUTISTIC STUDENT AT SPLB-C YPLB BANDUNG

Gabriela R.W Tampubolon (1405773)

Autistic children generally experience impairments in behaviour, one of which is self-stimulatory behaviour. This behaviour may disrupt themselves or people around them. The objective of this research is to observe the effect of using LEGO play in reducing self-stimulatory behaviour (stimming) in an autistic child at SPLB-C YPLB Bandung. To achieve the research objective, the researcher uses the Single Subject Research (SSR) approach to the experimental method. The research design used is the A-B-A Design, that is, A-1 (baseline-1), B (intervention), and A-2 (baseline-2). Data analysis in this research uses visual analysis in condition and visual analysis between conditions. Results after administering intervention using LEGO play show a reduction in self-stimulatory behaviour in the subject. This may be seen in the results, which show that in the baseline-1 (A1) phase the maximum frequency of self-stimulatory behaviour occurring was 50 times with a duration of 117 seconds, in the intervention (B) phase the maximum frequency of self-stimulatory behaviour was 16 times with a duration of 47 seconds, and in the repeat baseline-2 (A2) phase the maximum frequency of self-stimulatory behaviour was 31 times with a duration of 75 seconds. Thus, it may be concluded that the use of LEGO play could reduce self-stimulatory behaviour in an autistic student at SPLB-C YPLB Bandung.

Keywords: LEGO Play, Self Stimulatory Behavior, Autistic Child

Gabriela R.W Tampubolon, 2019
*PENGGUNAAN PERMAINAN LEGO DALAM MENGURANGI SELF STIMULATORY BEHAVIOR
(STIMMING) PADA SISWA AUTIS DI SPLB-C YPLB BANDUNG*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu