

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir ini para psikolog perkembangan semakin banyak mendapat rujukan dari dokter anak untuk mengkonsultasikan anak-anak usia 2-4 tahun dengan gejala-gejala seperti anak autis. Anak autis juga termasuk ke dalam klasifikasi anak berkebutuhan khusus. Autisme merupakan salah satu gangguan perkembangan yang semakin meningkat saat ini, menimbulkan kecemasan yang dalam bagi para orang tua. Tidak mudah bagi orang tua untuk menghadapi kenyataan bahwa anak yang dilahirkannya mengalami gangguan autis. Awalnya orang tua akan bingung karena orang tua belum memiliki pemahaman tentang autis. Ada juga orang tua yang *shock* dan merasa tertuduh karena memiliki pemahaman yang salah tentang gangguan autis. Orang tua merasa bahwa anak autis terlahir akibat dosa-dosa orang tua, bahkan ada juga pasangan suami istri bertengkar lalu saling menyalahkan (Wanei & Sudarnoto, 2005).

Saat ini keberadaan anak autis dapat kita jumpai di masyarakat. Keberadaannya secara nyata dapat kita temui di Sekolah Luar Biasa (SLB) dan bahkan juga di sekolah reguler terutama di Sekolah Dasar (SD) atau Taman Kanak-Kanak (TK). Hallahan, Kauffman, & Pullen (2009: 8) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, anak berkebutuhan khusus termasuk anak autis adalah mereka (peserta didik) yang membutuhkan pendidikan dan layanan khusus untuk mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal.

Gangguan Autisme adalah gangguan perkembangan saraf otak yang ditandai dengan gangguan interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku yang terbatas serta berulang. Tanda-tanda ini semua dimulai sebelum anak berusia tiga tahun (APA, 2000). Pertama kali muncul pada masa bayi atau anak-anak, dan umumnya anak-anak tersebut menjalani perawatan tanpa adanya penyembuhan (WHO, 2007). Gejala-gejala autisme yang tampak dimulai secara bertahap setelah usia enam bulan, tampak jelas pada usia dua atau tiga tahun (Rogers, 2009).

Berbagai reaksi, perasaan dan tingkah laku orang tua ketika pertama kali mengetahui bahwa anaknya mengalami kelainan berbeda-beda diantaranya menurut Sutjihati (2007) adalah perasaan melindungi anak secara berlebihan, ada perasaan bersalah melahirkan anak berkelainan, kehilangan kepercayaan akan mempunyai anak normal, terkejut dan hilang kepercayaan diri dan kemudian berkonsultasi untuk mendapat berita yang lebih baik, bingung dan malu yang mengakibatkan orang tua kurang suka bergaul dengan tetangga dan lebih suka menyendiri.

Anak Autis tidak mampu memproses secara benar terhadap rangsang sensoris, sehingga bisa menjadi hipo atau hiper reaksi terhadap rangsangan. Beberapa diantaranya dapat menjadi sangat senang atau sangat terosebsi untuk menciptakan stimulasi dari dirinya sendiri. Tanpa stimulasi yang semestinya, anak autisme mungkin menyakiti dirinya sendiri, marah atau melakukan suatu kebiasaan secara berulang ulang sebagai penggantinya (perilaku stereotype).

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak. Sebab, dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak memperoleh penalaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial (Aviati, 2003).

Menurut Ismail (2006) melalui kegiatan bermain anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, sosial dan fisiknya. Setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berlainan disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik bagi anak. Sementara itu, bermain jika ditinjau dari perspektif pendidikan adalah sebuah kegiatan yang member peluang kepada anak untuk dapat berswakarya, melakukan, dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri, baik dilakukan di dalam maupun di luar ruangan (Ismail, 2006).

Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar. Melalui alat permainan anak dapat mengembangkan berbagai macam keterampilan tangan, memberikan kesenangan dan informasi. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam salah satunya adalah mainan yang bersifat bongkar pasang (constructive play). Permainan konstruktif dapat meningkatkan keterampilan jari anak yang memudahkannya untuk melakukan aktivitas sehari-hari, seperti menggunakan pensil, menggunting kertas, makan dan minum serta memakai dan melepas sepatu (Aviati, 2003).

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini dengan membuat hal-hal unik.

Permainan lego konstruktif yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar kayu atau plastik merupakan alat mainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus, karena untuk menjadi sebuah konstruksi anak harus memasang setiap keping lego. Melalui kegiatan memasang setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf dan otak. Apabila dilatih secara intensif, unsur-unsur tersebut akan melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif untuk mencapai koordinasi yang sempurna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terdapat siswa autis kelas XI SMALB di SPLB-C YPLB Bandung yang memiliki *self stimulatory behavior (stimming)* berupa menekan-nekan mata sendiri menggunakan jari telunjuk tangan kanan pada mata kanan. Siswa autis berinisial N melakukan *self stimulatory behavior* ketika ia sedang merasa bosan terhadap kegiatan belajar yang dilakukan baik di dalam kelas maupun diluar kelas atau ketika ia merasa kurang nyaman dengan lingkungan sekitarnya.

Anak sangat menyukai permainan yang memiliki banyak warna. Hal tersebut dapat dibuktikan ketika pertama kali peneliti mencoba memberikan permainan lego pada anak, respon anak

sangat tertarik dengan langsung membuka tas yang berisi balok lego dan anak mulai mengeluarkan dan menyusun balok-balok lego.

Latihan menggunakan permainan lego diduga dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan dapat dijadikan sebagai latihan keterampilan dalam koordinasi mata dan tangan sehingga dapat mengalihkan *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis.

SPLB C YPLB Bandung merupakan salah satu sekolah luar biasa yang melaksanakan pembelajaran terhadap anak autis yang memiliki *self-stimulatory behavior (stimming)*. Guru kelas siswa berinisial N tersebut sangat jarang memberikan anak permainan untuk mengalihkan *self-stimulatory behavior* dan juga guru belum pernah mencoba memberikan permainan lego pada anak. Dengan melakukan permainan lego, peneliti ingin mengetahui dampak yang diberikan oleh permainan lego dalam mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* di SPLB-C YPLB Bandung. Maka dari itu penulis memutuskan untuk membuat penelitian dengan judul **“Penggunaan Permainan Lego Dalam Mengurangi Self-Stimulatory Behavior (Stimming) Pada Siswa Autis di SPLB-C YPLB Bandung”**. Melalui penelitian ini diharapkan ada suatu solusi dalam mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis.

B. Identifikasi Masalah

Hasil observasi di SLB SPLB C YPLB Bandung, peneliti menemukan dan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dilapangan, diantaranya :

1. Adanya siswa autis kelas XI SMALB yang memiliki ciri-ciri *self-stimulatory behavior (stimming)* yaitu selalu menekan mata dengan jari hingga membekas hitam seperti luka dalam frekuensi sering dan durasi melakukannya kurang dari lima detik sekali.
2. Anak jarang diajak untuk melakukan permainan yang dapat mengalihkan *self-stimulatory behavior (stimming)* ketika pembelajaran di kelas.
3. Permainan *maze* kurang disukai anak karena tidak memiliki banyak warna.

4. Anak belum pernah mencoba permainan lego untuk mengalihkan *self-stimulatory behavior (stimming)*.

C. Batasan Masalah

Banyak permainan yang dapat melatih keterampilan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dari anak autis misalnya permainan lego, permainan puzzle, permainan modifikasi *tumble tower* (jenga), permainan maze, dll sehingga penelitian ini dibatasi pada penggunaan permainan lego dengan pokok bahasan untuk mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* pada siswa autis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis di SPLB-C YPLB Bandung sebelum diberikan permainan lego?
2. Bagaimanakah *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis di SPLB-C YPLB Bandung setelah diberikan permainan lego?
3. Apakah terdapat pengurangan *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis di SPLB-C YPLB Bandung sebelum dan sesudah diberikan permainan lego?

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji ada tidaknya pengaruh permainan lego dalam mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* pada siswa autis.

2. Kegunaan penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan khusus dalam pengembangan mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis dengan menggunakan metode permainan lego.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi anak, memberikan bantuan agar dapat mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)*.
- 2) Bagi pendidik, metode permainan lego dapat dijadikan pertimbangan dalam proses pembelajaran untuk mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan patokan dalam meneliti untuk mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis dengan menggunakan metode permainan lainnya.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Sebuah skripsi perlu memiliki suatu sistematika penulisan yang tepat dan benar, sehingga pembaca dapat memahami isi dari skripsi yang telah disusun oleh penulis. Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan skripsi ini, berikut akan dijelaskan bagian-bagian yang menjadi struktur organisasi skripsi :

Bab I :

Pada Bab I berisi Pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

Bab II :

Pada Bab II berisi Kajian Pustaka yang menjelaskan tentang konsep siswa autis, konsep *self-stimulatory behavior (stimming)* pada anak autis, dan konsep permainan lego. Selain itu, bab II ini juga membahas mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti dan kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

Bab III :

Pada Bab III berisi Metodologi Penelitian yang menjelaskan tentang variabel penelitian, prosedur penelitian, subjek dan lokasi penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan instrument penelitian, dan analisis.

Bab IV :

Pada Bab IV berisi Pembahasan yang menjelaskan tentang hal-hal yang telah dilakukan selama proses penelitian yaitu temuan

penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuk sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian.

Bab V :

Pada Bab V berisi Penutup yang menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan kesimpulan yang disajikan.