

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Salah satu fungsi manusia selain sebagai makhluk individu adalah sebagai makhluk sosial. Dengan fungsi tersebut, antara satu individu dengan individu lain yang berada dalam lingkungan masyarakat secara alamiah memerlukan suatu proses komunikasi. Dengan komunikasi manusia dapat saling memahami apa yang menjadi keinginannya, saling bertukar pendapat, juga dapat mengutarakan perasaannya.

Berbeda dengan dengan anak-anak pada umumnya, anak dengan autisme mengalami hambatan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Kondisi ini terjadi karena anak dengan autisme disebut mengalami gangguan pervasif yaitu gangguan dalam komunikasi, interaksi dan perilaku.

Gangguan perkembangan yang dialami anak autisme menyebabkan pencapaian dalam aspek perilaku, komunikasi dan sosialnya tidak sama seperti anak-anak pada umumnya yang seusianya. Permasalahan pada anak autisme dapat dicermati dari empat besaran permasalahan (Departemen Sosial, 37:2006) sebagai berikut;

1) Komunikasi

Anak autisme seringkali mengalami permasalahan dalam berbicara. Dalam bentuk yang paling parah adalah anak tidak dapat mengungkapkan, menyampaikan komunikasi lewat bicara. Beberapa anak juga menunjukkan keterlambatan perkembangan bicara. Mereka juga sering melakukan atau mengungkapkan komunikasinya dalam bentuk kata yang sulit dimengerti oleh orang lain.

2) Interaksi Sosial

Pada anak autisme interaksi sosial dilakukan secara kurang memadai karena ia tidak menatap mata lawan kontakannya. Anak autisme cenderung tidak mau bermain dengan dengan teman sebayanya (senang dengan ketersendiriannya). Walaupun berada bersama-sama, mereka bersama

hanya secara fisik semata. Sedangkan secara emosi seolah tidak terlibat dalam suasana sosial tersebut. Namun mereka dapat saja tiba-tiba bertingkah laku emosional dengan mengamuk ketika komunikasi yang dilakukannya tidak dipahami oleh siapapun.

3) Minat Terbatas dan Berulang-ulang

Anak autis bila sudah tertarik pada suatu hal akan menunjukkan minatnya secara berlebihan dan sulit dialihkan pada yang lain. Dalam berperilaku, anak autis juga biasanya memiliki kebiasaan-kebiasaan tertentu yang cenderung dilakukan terus-menerus secara rutin (berulang-ulang). Anak autis juga sangat asyik bermain sendiri yang kadang-kadang tanpa adanya mainan yang dimainkannya.

4) Masalah lain

Anak autis juga mengalami permasalahan pada sensitivitas atau kemampuan sensasi pada alat inderanya. Mereka melakukan komunikasi atau kontak sosial secara tidak terarah atau tidak focus. Selain itu anak autis juga mengalami hambatan dan kesulitan dalam hal melakukan adaptasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Bila dikaitkan antara penjelasan mengenai anak autis di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa anak autis memiliki hambatan dalam komunikasi (terlebih secara verbal), interaksi sosial baik itu dikarenakan oleh gangguan bermain, adanya perilaku-perilaku yang dianggap *maladaptive*, juga mengalami gangguan sensorik.

Kondisi mengenai anak autis yang memiliki gangguan pada komunikasi akan berdampak kepada keterampilan interaksinya terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal ini dapat terjadi karena antara anak autis dengan anak pada umumnya menemui kesulitan untuk mencerna dan memahami apa yang menjadi maksud dari masing-masing individu. Selain itu pun anak autis memiliki kesulitan bermain dengan teman sebayanya sehingga jalinan komunikasi dan interaksi tidak berjalan dengan baik.

Data di salah satu SMP X di Kota Bandung menunjukkan suatu kondisi dimana terdapat anak autis yang semula mengalami keterbatasan dalam

komunikasi perlahan-lahan kemampuan komunikasinya meningkat setelah sekian lama dengan intensitas yang cukup tinggi diberikan stimulus oleh teman sebayanya untuk mengemukakan keinginannya. Dan kondisi tersebut tidak hanya terlihat ketika mereka bermain bersama, namun juga ketika dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan inisiatif yang tinggi maka teman sebaya tersebut dapat menjadi salah satu pendorong untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Di SMP X tersebut pun masih terdapat beberapa anak dengan autis yang mengalami hambatan dalam komunikasinya baik verbal maupun non verbal sehingga dengan kondisi ini peranan teman sebaya dapat dioptimalkan kembali untuk membantu anak autis di sekolah tersebut meningkatkan kemampuan komunikasinya.

Dari data tersebut penulis memiliki anggapan bahwa dengan melibatkan teman sebaya dalam pergaulan anak autis akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan komunikasi 1 anak autis tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Bagus (2011) bahwa “teman sebaya berperan sebagai kawan, pendorong, pemberi dukungan fisik dan ego, sebagai perbandingan sosial dan membina keakraban”.

Sementara peranan teman sebaya untuk perkembangan anak autis memegang kendali yang cukup penting. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shafer, dkk (Roswita:2011) menunjukkan bahwa “teman sebaya dapat meningkatkan perilaku sosial yang positif bagi anak autis dan selama proses bermain dengan teman sebaya ini maka anak autis belajar untuk meniru (*modeling*) berbagai macam interaksi sosial yang dilakukan oleh teman sebaya”.

Selain digunakannya teman sebaya untuk meningkatkan komunikasi anak autis, penulis pun memiliki anggapan bahwa jika proses untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis tersebut diperoleh dengan cara permainan dengan teman sebaya akan lebih membuat anak autis merasa nyaman dan senang sehingga diharapkan terjadi peningkatan kemampuan komunikasinya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Delphi (2006: 7) bahwa “bermain dan berinteraksi dengan orang-orang dan benda di sekitar lingkungan hidup seseorang anak amat penting khususnya dalam proses belajar dan perkembangan diri anak

luar biasa”. Selain itu bermain pun dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengekspresikan diri anak.

Berdasarkan pemikiran ini maka penulis mencoba untuk mengangkat permasalahan dengan judul **Penggunaan Permainan dengan Teman Sebaya untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autis.**

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Rancangan penelitian ini difokuskan kepada bagaimana meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Kemampuan komunikasi dipilih menjadi permasalahan yang akan diangkat karena kemampuan komunikasi seseorang akan mempengaruhi proses interaksi dengan lingkungan di sekitar.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, terdapat beberapa masalah yang dialami oleh anak autis. Anak autis mempunyai masalah/gangguan dalam bidang: komunikasi, interaksi sosial, gangguan sensoris, pola bermain, perilaku, emosi. Gangguan dalam bidang komunikasi, seperti mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa atau sama sekali tidak ada perkembangan.

Dampak dari seseorang yang mengalami hambatan dalam komunikasi yaitu akan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya kepada orang lain karena penggunaan bahasa yang kurang dipahami oleh orang di sekitarnya sehingga satu sama lain akan kesulitan untuk memahami maksud dari masing-masing individu.

Permainan dengan teman sebaya dipilih untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis dengan dasar bahwa anak autis belajar untuk meniru (*modeling*) berbagai macam interaksi sosial yang dilakukan oleh teman sebaya, sehingga diharapkan dapat membantu perkembangan komunikasinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis? “

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi tentang penggunaan permainan teman sebaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis di SMP X di Kota Bandung (Diperoleh data dan gambaran mengenai kemampuan komunikasi anak autis dan kondisi mengenai hubungan teman sebaya dengan anak autis).

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bagi berbagai pihak diantaranya, yaitu:

1. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai masukan untuk guru dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak autis.
- b. Guru dapat melakukan perbaikan metode dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis.

2. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat membantu mengembangkan kemampuan komunikasi siswa autis.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian ke arah peranan teman sebaya sebagai mediator pengembangan kemampuan komunikasi pada anak berkebutuhan khusus lainnya.

E. Struktur Organisasi Tesis

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan tesis selanjutnya, berikut akan dipaparkan yang menjadi pokok bahasan:

BAB I membahas mengenai latar belakang penelitian. Adapun latar belakang dari penelitian ini adalah mengangkat mengenai kondisi anak autis yang memiliki gangguan pada komunikasinya yang akan berdampak kepada keterampilan interaksinya terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal ini dapat terjadi karena antara anak autis dengan anak pada umumnya menemui kesulitan untuk mencerna dan memahami apa yang menjadi maksud dari masing-masing individu. Selain itu pun anak autis memiliki kesulitan bermain dengan teman sebayanya sehingga jalinan komunikasi dan interaksi tidak berjalan dengan baik. Kesulitan dalam berkomunikasi dan bermain dengan teman sebaya yang dialami oleh anak autis tersebut terjadi pada salah satu sekolah SMP yang menjadi tempat penelitian dimana terdapat anak autis yang semula mengalami keterbatasan dalam komunikasi perlahan-lahan kemampuan komunikasinya meningkat setelah sekian lama dengan intensitas yang cukup tinggi diberikan stimulus oleh teman sebayanya untuk mengemukakan keinginannya. Dan kondisi tersebut tidak hanya terlihat ketika mereka bermain bersama, namun juga ketika dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan inisiatif yang tinggi maka teman sebaya tersebut dapat menjadi salah satu pendorong untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Berdasarkan data tersebut penulis memiliki anggapan bahwa dengan melibatkan teman sebaya dalam pergaulan anak autis akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan komunikasi anak autis tersebut. Selain digunakannya teman sebaya untuk meningkatkan komunikasi anak autis, penulis pun memiliki anggapan bahwa jika proses untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis tersebut diperoleh dengan cara permainan dengan teman sebaya akan lebih membuat anak autis merasa nyaman dan senang sehingga diharapkan terjadi peningkatan kemampuan komunikasinya. Berdasarkan pemikiran ini maka pada Bab I akan diungkap mengenai permasalahan dengan judul **Penggunaan Permainan dengan Teman Sebaya untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autis.**

Sistriadini Alamsyah Sidik, 2014

Penggunaan Permainan Dengan Teman Sebaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autis

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab II berisi kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran. Kajian pustaka membahas mengenai tinjauan tentang anak autis secara definisi, karakteristik, dan kategori anak autis. Selain itu kajian pustaka juga membahas mengenai teman sebaya, tinjauan tentang permainan, tinjauan tentang komunikasi dan tinjauan mengenai kaitan antara permainan dengan teman sebaya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Di bab II pun dibahas mengenai hasil penelitian yang relevan. Adapun penelitian yang relevan yang digunakan sebagai asumsi dalam penelitian ini adalah hasil penelitian 1) Yanuarti (2010) yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Verbal Anak *Autis Spectrum Disorder (ASD)* melalui Teman Sebaya”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan komunikasi verbal anak autis melalui teman sebaya, 2) Hasil penelitian Shafer (1984) yang berjudul “*Training Mildly Handicapped Peers to Facilitate Changes In The Sosial Interaction Skills of Autis Children*”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa teman sebaya dapat meningkatkan perilaku sosial yang positif bagi anak autis dan selama proses bermain dengan teman sebaya ini maka anak autis belajar untuk meniru (*modeling*) berbagai macam interaksi sosial yang dilakukan oleh teman sebaya, 3) hasil penelitian Yang (2011). Yang berjudul “*Efek metode priming dalam meningkatkan inisiasi spontan anak Autis terhadap teman sebaya*”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa ada peningkatan inisiasi spontan dari tahap *baseline* sampai tahap *treatment*. Pada setiap tahap *treatment* skor inisiasi spontan anak autis ini mengalami peningkatan dibandingkan saat *baseline*. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima, hal ini berarti bahwa ada pengaruh penerapan metode *priming* yang efektif dalam meningkatkan inisiasi spontan pada anak autis. Dalam bab II ini pun menyajikan kerangka berpikir penulis yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Deskripsi dari kerangka berpikir penulis bahwa gangguan yang signifikan yang dialami anak autis sehingga mempengaruhi komunikasi verbal dan non-verbal dapat diminimalisir dengan melibatkan teman sebaya dalam proses pengajaran komunikasi. Teman sebaya dijadikan sebagai mediator atau pendorong bagi anak autis untuk meningkatkan kemampuannya karena dalam proses

bermain dengan teman sebaya terdapat proses *modeling* (meniru), selain itu teman sebaya pun dapat berperan memposisikan diri sebagai teman, pendorong, pemberi dukungan fisik dan ego, sebagai perbandingan sosial dan membina keakraban sehingga diharapkan dengan keterkaitan tersebut terdapat jalinan yang kuat yang menjadikan kemampuan komunikasi verbal anak autis meningkat. Dalam bab II ini pun disajikan hipotesis dari penelitian ini yaitu penggunaan permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Untuk mendukung upaya peningkatan kemampuan komunikasi dalam penelitian ini digunakan suatu rancangan eksperimen dengan penelitian subjek tunggal, atau lebih dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR). SSR mengacu pada strategi penelitian yang sengaja dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individu. Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi. penelitian ini dilaksanakan di SMP X di Bandung dengan subjek dua orang anak autis laki-laki yang duduk di kelas VIII dan IX. Di bab III ini pun disajikan mengenai instrument yang digunakan selama penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi untuk melihat atau menentukan anak autis yang akan dijadikan subjek dan menentukan teman sebaya yang akan dilibatkan dalam penelitian ini dan observasi pada eksperimen SSR yang dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian (pengujian *baseline 1-intervensi-baseline 2*).

Bab IV berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian kemudian dianalisis, tujuannya adalah untuk dapat melihat sejauhmana pengaruh intervensi terhadap perilaku yang ingin dirubah atau target behavior. Metode analisis visual yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik, dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik

khususnya grafik garis. Tujuan grafik dalam penelitian adalah peneliti dapat lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek secara efisien dan detail. Dalam bab IV ini pun terdapat pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah ini dilakukan.

Bab V merupakan bab terakhir dalam penulisan tesis ini. Dalam bab V ini disajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan permainan dengan teman sebaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Juga disajikan rekomendasi dari peneliti berdasarkan hasil penelitian berkenaan dengan penggunaan permainan dengan teman sebaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis.

