

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Autistic Spectrum Disorder merupakan salah satu bentuk gangguan perkembangan yang membuat seseorang tidak dapat berinteraksi sosial dengan baik sehingga seolah-olah anak tersebut sibuk dengan dunianya sendiri (Maranti, 2014. Hlm.02). Kesulitan anak dalam berinteraksi dan banyak menghabiskan waktu sendiri membuat anak perlu diarahkan untuk bisa jauh lebih berinteraksi dan tidak hanya menghabiskan dirinya dengan kesibukannya yang tidak bervariasi, sehingga penggunaan waktu luang anak tidak dimanfaatkan secara optimal ketika anak tidak diarahkan dan hanya dibiarkan sibuk dengan dunianya sendiri. Kemudian hal ini didukung dengan Salah satu gejala yang dijelaskan dalam *International Classification of Diseases* (2013) dan *DSM-V Diagnostic and Statistical Manual*, yang berkaitan dengan penggunaan waktu luang yaitu adanya satu pola yang dipertahankan dan diulang-ulang dalam jangka waktu yang lama, tidak fleksibel atau memiliki pola yang kaku dan hal ini biasanya terjadi dalam perilaku, minat, dan kegiatan, yang membuat anak untuk sulit memiliki kegiatan yang bervariasi dalam kesehariannya sehingga tidak produktif. Selain itu Sudrajat dan Rosida (2013, hlm. 53) menambahkan bahwa anak dengan spektrum autis juga menunjukkan sebuah perilaku yang bersifat rutinitas dan *ritualistic*. Kegiatan yang sifatnya rutinitas atau ritualistic akan berdampak positif bagi anak jika memang kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan yang tidak memberikan dampak negative dan dilakukan dengan durasi yang tidak berlebihan. Kondisi yang disebutkan di atas dapat memberikan dampak pada kegiatan sehari-hari termasuk kegiatan yang tidak bermakna dan bermanfaat bagi anak seperti bermain *gadget* dengan intensitas waktu yang berlebihan. Hal

tersebut sesuai dengan informasi yang dilansir pada DetikHealth (2013) menyatakan bahwa anak-anak dengan gangguan spektrum autisme menghabiskan waktu dua kali lebih banyak bermain video game. Resiko mereka kecanduan game juga meningkat dibanding anak yang normal.

Pemaparan diatas sesuai dengan kasus yang ditemukan di lapangan, yaitu adanya anak dengan spektrum autis yang memiliki kesulitan dalam memanfaatkan penggunaan waktu luang. Kondisi pada anak sudah memiliki jadwal menetap seperti jadwal untuk bersekolah kemudian jadwal untuk mengurus dirinya (seperti mandi, makan, dan lain-lain). Selain itu, anak hanya mengisi waktu luang dengan bermain *gadget* seperti menonton youtube atau mendengarkan lagu-lagu yang disukainya. Hal tersebut membuat anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, dengan mendengarkan lagu-lagu atau youtube dengan volume yang tinggi mendukung anak semakin sibuk dengan dunianya sendiri dan sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kondisi orang tua yang bekerja membuat aktivitas anak tidak terkontrol, sehingga kegiatan yang dilakukan oleh anak tidak produktif dan bervariasi. Dari kasus tersebut menunjukkan bahwa salah satu permasalahan utama anak yakni penggunaan waktu yang berlebihan dan berpusat pada kegiatan tertentu sehingga anak kesulitan menggunakan waktu luang. Padahal pemanfaatan waktu luang yang baik akan memberikan dampak positif bagi yang memanfaatkannya. Dalam penggunaan waktu luang dapat dimanfaatkan dengan hal-hal yang positif seperti mengasah hobi atau kegiatan yang diminati (Sudrajat dan Rosida 2013, hlm. 66). Terdapat beberapa kegiatan yang biasanya digunakan dalam memanfaatkan waktu luang agar aktivitas anak menjadi produktif yaitu seperti olahraga, kegiatan kesenian dan keterampilan, latihan beternak, bercocok tanam, dan kegiatan lainnya sebagai bekal hidupnya di kemudian hari. Penjelasan tersebut didukung oleh Widodo (dalam Sudrajat&Rosida, 2013. Hlm 67), bahwa penggunaan waktu luang itu saat anak mengenal waktu kapan ia harus tidur, bermain, atau berolahraga dan lain sebagainya.

Kesulitan anak mengontrol gejala tersebut dapat dibantu dengan kehadiran orang tua atau dewasa lain yang senantiasa berada di lingkungan terdekat anak. Hanya saja terdapat permasalahan lain dari solusi tersebut yakni keterbatasan waktu orang tua untuk mengontrol anak, misalnya kesibukan orang tua di luar rumah untuk bekerja, dan aktivitas lainnya yang menyulitkan orang tua untuk mengontrol penggunaan waktu

anak bermain gadget. Sedangkan Berns 2004 (dalam Homdijah dan Soendari, 2017), menjelaskan bahwa keluarga mempunyai fungsi yaitu dukungan/pemeliharaan emosional, dan pengasuhan sehingga memberikan rasa aman kepada anggota keluarga lainnya. Penggunaan fasilitas aplikasi ini sebagai salah satu bentuk kongkret dukungan orangtua kepada anak, agar anak tetap tumbuh dan berkembang dengan baik walaupun dengan posisi kedua orangtua bekerja. Selain itu, anak harus dibiasakan untuk tidak selalu bergantung kepada control dari orang sekitarnya.

Anak dengan spektrum autis perlu dibiasakan untuk melakukan aktivitas sehari-harinya secara mandiri dan terstruktur seperti kegiatan makan, mandi, ibadah, sekolah, dan lain sebagainya. Hal tersebut didukung oleh penjelasan Yana (2013) bahwa kemandirian anak dengan spektrum autistic untuk menjalankan aktivitas sehari-hari (*activity of daily living*) perlu dilatih dan dibiasakan dalam kesehariannya. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan memodifikasi penggunaan *gadget* agar memberikan dampak yang lebih positif untuk mengisi waktu luang anak, sehingga jadwal aktivitas anak sehari-hari dapat terjadwal dengan intensitas waktu yang tidak berlebih dan kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spektrum autis dapat beragam.

Pemanfaatan teknologi aplikasi sudah menjadi pendekatan yang tepat bagi anak dengan sepektrum autis, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, dkk (2015) yang menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang diberikan kepada anak dengan spektrum autis sudah banyak dilaksanakan dan dirasakan keefektifannya, kemudian sebuah peningkatan yang dirasakan oleh anak dengan spektrum autis dengan menggunakan sebuah aplikasi, seperti meningkatnya ketertarikan anak, dan kemampuan anak dalam pembelajaran tersebut. Pernyataan tersebut mendukung terbentuknya rancangan sebuah aplikasi yang mampu membantu anak dengan spektrum autis dalam memanfaatkan penggunaan waktu luang yang merupakan *Activity Daily Living* (ADL) non vokasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap ada atau tidaknya peningkatan pemanfaatan waktu luang anak melalui sebuah alat bantu *software* berupa aplikasi *mobile* yang bernama “*Autism Schedule Day App*”. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dirancang khusus dan mampu terkoneksi dengan berbagai jenis *smartphone* yang diharapkan mampu mengarahkan anak dengan spektrum autis dapat melakukan kegiatan bermakna dan bermanfaat, kemudian dapat memudahkan orang tua dalam mengontrol dan membatasi waktu

luang anak yang selalu digunakan untuk bermain gadget, dan melatih anak untuk melaksanakan kegiatan sehari-harinya secara mandiri dan sistematis.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah peneliti paparkan pada latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Hambatan dalam penggunaan waktu luang karena Perilaku yang dimiliki anak dengan spektrum autisme, yakni suatu pola yang dipertahankan dan di ulang-ulang dalam jangka waktu yang lama, bersifat ritualitas, dan tidak fleksible sehingga kegiatan yang anak miliki tidak bervariasi, dan banyak menghabiskan waktu dalam 1 jenis kegiatan sehingga anak tidak mampu produktif dalam kegiatan sehari-harinya.
2. Penggunaan gadget pada anak dengan spektrum autisme yang berlebihan sehingga anak tidak memanfaatkan penggunaan waktu luang dengan kegiatan yang bervariasi, bermakna dan bermanfaat.
3. Hambatan dalam penggunaan waktu luang karena kondisi orangtua anak dengan spektrum autisme yang diharuskan berkerja sehingga kurang mampu mengawasi dan mengontrol anak untuk lebih memiliki kegiatan yang lebih bervariasi, lebih bermakna dan bermanfaat.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalahnya adalah hambatan dalam penggunaan waktu luang karena perilaku yang dimiliki oleh anak dengan spektrum autisme, yakni suatu pola yang dipertahankan dan diulang-ulang dalam jangka waktu yang lama, bersifat rutinitas atau *ritualistic* dan tidak *fleksible* sehingga kegiatan yang anak miliki tidak bervariasi dan banyak menghabiskan waktu dalam 1 jenis kegiatan sehingga anak tidak mampu produktif dalam kegiatan sehari-harinya.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dibatasi permasalahannya, maka dapat dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana penggunaan waktu luang anak sebelum menggunakan aplikasi *Autism Schedule Day*?
2. Bagaimana peningkatan pemanfaatan waktu luang pada anak dengan gangguan spektrum autisme setelah menggunakan aplikasi *Autism Schedule Day*?

1.5. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini yakni, untuk memperoleh gambaran pengaruh aplikasi ASD (*Autism Schedule Day*) terhadap peningkatan penggunaan waktu luang anak dengan spektrum autis.

b. Tujuan Khusus:

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh aplikasi ASD terhadap peningkatan kualitas kerja pada anak dengan spektrum autis
2. Mengetahui pengaruh aplikasi ASD terhadap kuantitas kerja pada anak dengan spektrum autis
3. Mengetahui pengaruh aplikasi ASD terhadap peningkatan ketepatan waktu pada anak dengan spektrum autis

1.6 Kegunaan/Manfaat Penelitian

a. Kegunaan teoritis

Penelitian ini mampu memberikan sumbangan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya mengenai penggunaan waktu luang. Kegunaan teoritis penelitian ini yakni temuan yang didapatkan dapat dijadikan sumber atau referensi yang menjelaskan secara keilmuan tentang penggunaan waktu luang melalui aplikasi *Autism Schedule Day* yang secara empiris dapat terbukti efektif dalam meningkatkan penggunaan waktu luang dalam produktivitas kegiatan sehari-hari bagi anak dengan spektrum autis.

b. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis penelitian ini yakni temuan yang didapatkan mampu membantu mengoptimalkan upaya pemberian alat bantu yang tepat bagi anak dengan spektrum autis yaitu pemberian aplikasi ASD yang dapat efektif dalam meningkatkan penggunaan waktu luang dalam produktivitas kegiatan sehari-hari anak