

# PENGUNAAN PERMAINAN DENGAN TEMAN SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK AUTIS

SISTRIADINI ALAMSYAH SIDIK, M.Pd

## ABSTRAK

Penggunaan permainan dengan teman sebaya dijadikan sebagai media untuk intervensi karena dapat lebih banyak menstimulasi anak untuk belajar berinteraksi dengan lingkungannya (teman-teman dan guru) dan dapat menstimulus peningkatan kemampuan komunikasi anak Autis. Dalam penelitian ini permainan dengan teman sebaya yang dipilih telah *disetting* terlebih dahulu sehingga matang dalam pelaksanaannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi tentang penggunaan permainan teman sebaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak Autis di SMP X di Kota Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan *Single Subject Research*, sedangkan desain yang digunakan adalah desain A-B-A. Target behavior dalam penelitian ini yaitu 1) menunjukkan objek yang diinginkan, dan 2) mengungkapkan keinginan secara lisan. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan melalui grafik. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak Autis baik secara verbal maupun non verbal di SMP X di Kota Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya *mean* di kedua target behavior. Hasil yang didapat untuk *mean* menunjukkan objek yang diinginkan pada subjek kesatu pada kondisi *baseline* sebesar 2,75 % setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi 16,12%. Untuk mengungkapkan keinginan secara lisan *mean* kondisi awal sebesar 3,5% menjadi 28,37% dan pada subjek ke dua pada kondisi *baseline* sebesar 7,25 % setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi 29%. Untuk mengungkapkan keinginan secara lisan *mean* kondisi awal sebesar 4,75% menjadi 42,37% Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak Autis di SMP X di Kota Bandung.

Kata Kunci : permainan dengan teman sebaya, anak Autis, kemampuan komunikasi

## A. LATAR BELAKANG

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. Kondisi mengenai anak autisme yang memiliki gangguan pada komunikasi akan berdampak kepada keterampilan interaksinya terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal ini dapat terjadi karena antara anak autisme dengan anak pada umumnya menemui kesulitan untuk mencerna dan memahami apa yang menjadi maksud dari masing-masing individu. Selain itu pun anak autisme 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 autisme 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 autisme. Di SMP X tersebut pun masih terdapat beberapa anak dengan autisme yang mengalami hambatan dalam komunikasinya baik verbal maupun non verbal sehingga dengan kondisi ini peranan teman sebaya dapat dioptimalkan kembali untuk membantu anak autisme di sekolah tersebut meningkatkan kemampuan komunikasinya.

Dari data tersebut penulis memiliki anggapan bahwa dengan melibatkan teman sebaya dalam pergaulan anak autisme akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan komunikasi anak autisme 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 autisme 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 autisme dan selama proses bermain dengan teman sebaya ini maka anak autisme belajar untuk meniru (*modeling*) berbagai macam interaksi sosial yang dilakukan oleh teman sebaya”. Berdasarkan pemikiran ini maka penulis mencoba untuk mengangkat permasalahan dengan judul **Penggunaan Permainan dengan Teman Sebaya untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autisme**.

## B. 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).

## C. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Tinjauan Tentang Anak Autis

Autis adalah suatu gangguan perkembangan yang kompleks menyangkut komunikasi, interaksi sosial dan aktivitas imajinasi serta bicara. (Tn, 9:2006). Sedangkan Kartono (Mia Putri:2010) berpendapat bahwa Autisma/Autisme adalah gejala menutup diri sendiri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar keasyikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri. Autis dipahami sebagai gangguan perkembangan neurobiologis yang berat sehingga gangguan tersebut mempengaruhi bagaimana anak belajar, berkomunikasi, keberadaan anak dalam lingkungan dan hubungan dengan orang lain. Anak autis mengalami gangguan perkembangan yang kompleks sehingga mereka juga disebut mengalami gangguan pervasif. Berdasarkan paparan definisi-definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa autis adalah gangguan perkembangan pervasif dalam hal perilaku, interaksi sosial dan komunikasi sehingga anak autis kesulitan untuk dapat mengkomunikasikan keinginannya dengan tepat kepada orang lain yang mengakibatkan hubungan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya menjadi terganggu.

### 2. Tinjauan tentang Teman Sebaya

Mengutip pendapat Sudarsono dalam kamus konseling (Yanuarti:2010), teman sebaya adalah teman-teman yang sesuai dan sejenis, perkumpulan atau kelompok prapubertit yang mempunyai sifat- sifat tertentu dan terdiri dari satu jenis. Kelompok teman sebaya membantu remaja untuk memahami identitas diri, sebab tidak ada fase perkembangan lainnya yang kesadaran identitas dirinya itu mudah berubah (tidak stabil), kecuali masa remaja. Hal ini terjadi karena usianya sudah lewat masa anak namun belum dapat diterima sebagai orang dewasa, oleh karena itu dia harus mempersiapkan dirinya untuk belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan masyarakat. Di lingkungan baru inilah remaja membentuk kelompok yang disebut kelompok teman sebaya atau *peer group*.

Teman sebaya memegang peranan penting ketiga dalam perkembangan pribadi dan sosial. Teman sebaya berperan sebagai agen sosialisasi yang membantu membentuk perilaku dan keyakinan anak (Ormrod, 111: 2008). Dari beberapa pengertian di atas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa teman sebaya adalah teman yang memiliki sifat-sifat tertentu yang dapat menjadi media untuk saling berinteraksi dan mengaitkan diri dengan kesamaan-kesamaan yang dimiliki.

### 3. Tinjauan tentang Permainan

Kata permainan erat sekali dengan kata bermain, yang mempunyai kata dasar main. Awalan ber- menunjukkan adanya suatu kegiatan, sedangkan awalan per- disini mengacu pada suatu bentuk kegiatan itu sendiri (Delphi, 27:2006). Montessori sendiri (Delphi, 27:2006).mengemukakan bahwa bermain adalah “latihan penyesuaian diri terhadap kehidupan sehari-hari untuk menghadapi kehidupan mandiri kelas di kemudian hari”. Sedangkan Schalter dan Lazarus sendiri (Delphi, 27:2006).mengemukakan bahwa bermain adalah “kegiatan yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bebas dan mengasyikkan bagi dirinya”.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah aktivitas yang mengandung motivasi intrinsik, memberi kesenangan dan kepuasan bagi siapa yang terlibat, dan dipilih secara sukarela. Dengan tujuan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, melalui kebebasan eksplorasi dan ekspresi diri.

#### 4. Tinjauan tentang Komunikasi

Effendi dalam Mandala (Abadi, 9:2013) mengemukakan bahwa, "komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap-sikap, pendapat atau perilaku". Sedangkan komunikasi verbal menurut Ferdy (2010) adalah "bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis (written) atau lisan (oral)". Komunikasi verbal menempati porsi besar. Karena kenyataannya, ide-ide, pemikiran atau keputusan, lebih mudah disampaikan secara verbal ketimbang non verbal. Dengan harapan, komunikan (baik pendengar maupun pembaca) bisa lebih mudah memahami pesan-pesan yang disampaikan. Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan baik melalui lisan maupun tulisan.

#### D. KERANGKA BERPIKIR

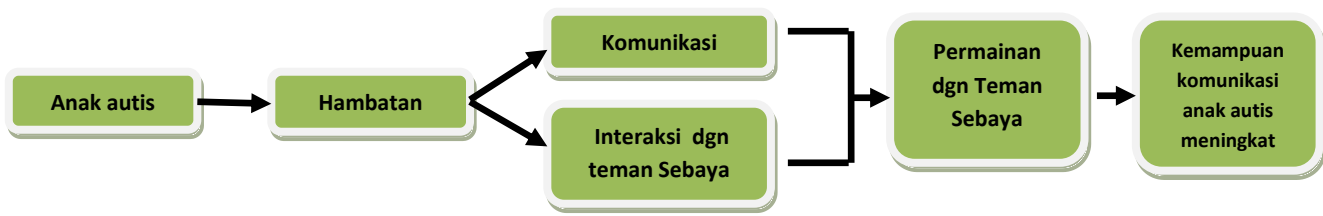
Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dengan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti (Sapto Haryoko dalam Sugiyono, 60 : 2011)

Berdasarkan pada teori-teori yang dijadikan dasar dalam melakukan penelitian ini yaitu:

- a. Hal ini sejalan dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Shafer, dkk (1984; dalam 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.  
Dari data tersebut penulis memiliki anggapan bahwa dengan melibatkan teman sebaya dalam pergaulan anak autis akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan komunikasi verbal anak autis tersebut.
- b. Seperti yang dikemukakan oleh Aji Bagus (Bagus: 2011) bahwa teman sebaya berperan sebagai kawan, pendorong, pemberi dukungan fisik dan ego, sebagai perbandingan sosial dan membina keakraban.
- c. Definisi yang lebih operasional dinyatakan oleh The Individuals With Disabilities Education Act (1997) "Autis berarti gangguan perkembangan yang secara signifikan mempengaruhi komunikasi verbal dan non-verbal dan interaksi sosial, yang pada umumnya terjadi sebelum usia 3 tahun, dan dengan keadaan ini sangat mempengaruhi performa pendidikannya". Karakteristik lain yang sering diasosiasikan dengan autis adalah keterikatan dalam aktivitas yang diulang-ulang dan gerakan-gerakan stereotype, menolak perubahan lingkungan/perubahan rutinitas sehari-hari dan tidak biasa merespon pengalaman-pengalaman sensorik.

Maka dapat peneliti simpulkan sebagai kerangka berpikir dalam penelitian ini 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 kemampuan komunikasi verbalnya karena dalam proses bermain dengan teman sebaya terdapat proses *modeling* (meniru), selain itu teman sebaya pun dapat berperan memosisikan 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 anak autis meningkat. Berikut adalah bagan kerangka berpikir berdasarkan deskripsi di atas:



## E. HIPOTESIS

Hipotesis penelitian ini adalah penggunaan permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis.

## F. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, karena penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Sejalan dengan pernyataan di atas, Sunanto (115:1995) mengatakan bahwa metode eksperimen, yaitu “ suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (treatment)”

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.

## G. LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP X yang memiliki dua puluh dua orang siswa. Tujuh orang siswa pada umumnya dan lima belas orang siswa berkebutuhan khusus (penyandang autis sebanyak empat orang).

### 2. Subjek Penelitian

Untuk penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah dua orang anak autis (kelas VIII dan IX) berjenis kelamin laki-laki yang bersekolah di salah satu SMP X di Bandung.

## H. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.”(Sugiyono, 148:2006). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berbeda-beda disesuaikan dengan tahapan penelitian yang digunakan. Adapun instrument yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Instrument Penelitian Target Behavior Menunjukkan Objek yang Diinginkan

Nama Subjek	: BM			
Pengamat	: Sistri			
Perilaku sasaran1*	: menunjukkan objek yang diinginkan			
Fase**	: A <sub>1</sub> – B – A <sub>2</sub>			
Sesi	Tanggal	Waktu Start-Stop	Terjadinya Perilaku Sasaran	Total Kejadian
1	2 Maret 2013	10.00-10.30	III	3

**Keterangan:**

\*) kriteria pencapaian perilaku sasaran  
Subjek dikatakan menunjukkan jika subjek:

- Mengarahkan jari telunjuknya ke salah satu objek
- Mengarahkan tangannya ke salah satu objek
- Menggerakkan kepalanya ke salah satu objek
- Menggerakkan tubuhnya mengarah pada salah satu objek

\*\*\*) Lingkari salah satu

Tabel 2.  
Instrument Penelitian Target Behavior Mengungkapkan Keinginan Secara Lisan

Nama Subjek	: BM			
Pengamat	: Sistri			
Perilaku sasaran2	: meminta sesuatu secara lisan			
Fase	: A <sub>1</sub> – B – A <sub>2</sub>			
Sesi	Tanggal	Waktu Start-Stop	Terjadinya Perilaku Sasaran	Total Kejadian
1	2 Maret 2013	10.00-10.30	III	3

**Keterangan:**

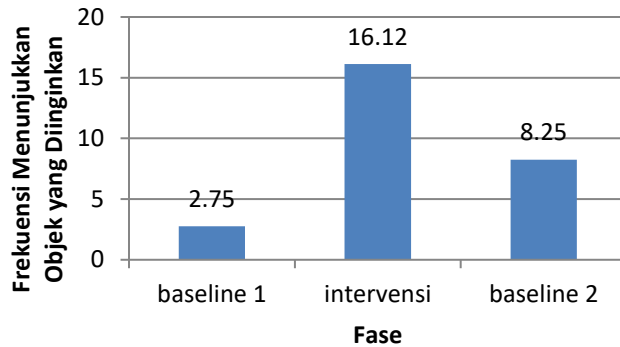
\*) kriteria pencapaian perilaku sasaran

Subjek dikatakan dapat meminta sesuatu secara lisan jika:

- Mengatakan “ini/itu/hm (sambil menunjuk ke salah satu objek)”
- Mengeluarkan kata yang memiliki makna dan berhubungan dengan objek yang diinginkan subjek (misalnya: makan, Minum, cuci tangan)
- Menyebutkan objek yang diinginkan dan dapat dimengerti oleh lawan bicara (teman sebaya)

\*\*\*) Lingkari salah satu

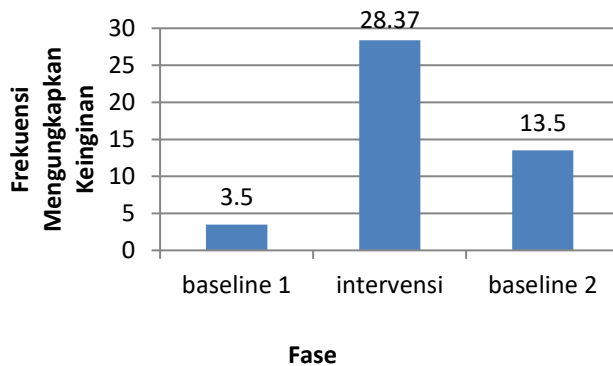
**I. HASIL PENELITIAN**  
**1. Subjek 1 (BM)**



**Grafik 1**

**Mean Frekuensi Menunjukkan Objek yang Diinginkan**

Grafik di atas menunjukkan perbandingan *mean* atau rata-rata untuk *target behavior* menunjukkan objek yang diinginkan. Dari grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata frekuensi yang ditunjukkan oleh subjek pada kondisi baseline-1 dengan kondisi intervensi mengalami peningkatan yaitu berada pada poin 16,12 %. Begitupun perolehan rata-rata untuk kondisi baseline-2 yang berada pada poin 8.25% meningkat dibandingkan dengan kondisi baseline-1 yang berada pada poin 2.75 % hal ini menunjukkan adanya pengaruh intervensi terhadap *target behavior* yang diinginkan.



**Grafik 2**

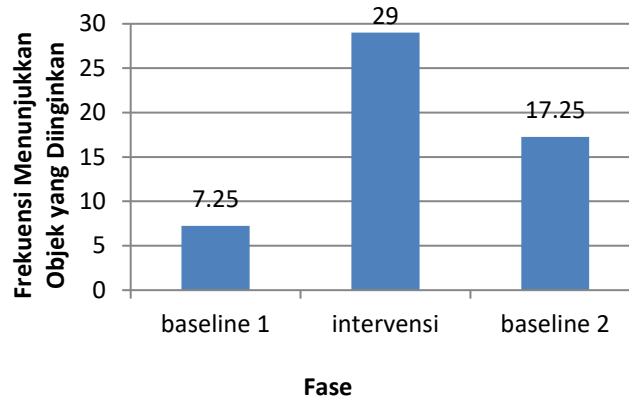
**Mean Frekuensi Mengungkapkan Keinginan**

Grafik di atas menunjukkan perbandingan *mean* atau rata-rata untuk *target behavior* menunjukkan objek yang diinginkan. Dari grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata frekuensi yang ditunjukkan oleh subjek pada kondisi baseline-1 dengan kondisi intervensi mengalami peningkatan yaitu berada pada poin 28,37 %. Begitupun perolehan rata-rata untuk kondisi baseline-2 yang berada pada poin 13,5% meningkat



dibandingkan dengan kondisi baseline-1 yang berada pada poin 3,5 % hal ini menunjukkan adanya pengaruh intervensi terhadap *target behavior* yang diinginkan.

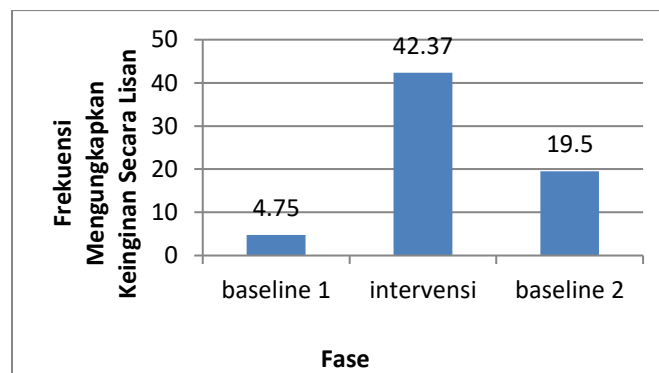
## 2. Subjek 2 (NP)



Grafik 3

### Mean Frekuensi Menunjukkan Objek yang Diinginkan

Grafik di atas menunjukkan perbandingan *mean* atau rata-rata untuk *target behavior* menunjukkan objek yang diinginkan. Dari grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata frekuensi yang ditunjukkan oleh subjek pada kondisi baseline-1 dengan kondisi intervensi mengalami peningkatan yaitu berada pada poin 29 %. Begitupun perolehan rata-rata untuk kondisi baseline-2 yang berada pada poin 17,25% meningkat dibandingkan dengan kondisi baseline-1 yang berada pada poin 7,25 % hal ini menunjukkan adanya pengaruh intervensi terhadap *target behavior* yang diinginkan.



Grafik 4

### Mean Frekuensi Mengungkapkan Keinginan Secara Lisan

Grafik di atas menunjukkan perbandingan *mean* atau rata-rata untuk *target behavior* menunjukkan objek yang diinginkan. Dari grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata frekuensi yang ditunjukkan oleh subjek pada kondisi baseline-1 dengan kondisi intervensi mengalami peningkatan yaitu berada pada poin 42,37 %. Begitupun perolehan rata-rata untuk kondisi baseline-2 yang berada pada poin 19,5% meningkat dibandingkan dengan kondisi

baseline-1 yang berada pada poin 4.75 % hal ini menunjukkan adanya pengaruh intervensi terhadap *target behavior* yang diinginkan.

## J. PEMBAHASAN

Permainan dengan teman sebaya berdasarkan hasil penelitian memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan non verbal anak autisme (subjek). Permasalahan dalam penelitian ini adalah terdapat dua siswa autisme yang memiliki hambatan dalam komunikasi verbal dan non verbal, sehingga dalam kesehariannya di sekolah siswa tersebut kesulitan untuk mengungkapkan keinginannya terhadap orang lain. Begitupun dengan teman-teman yang ada di sekitarnya kesulitan untuk memahami apa yang menjadi keinginan siswa tersebut. Kondisi inilah yang penulis temukan di lapangan sehingga penulis mengambil permasalahan ini dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini penggunaan permainan dengan teman sebaya dipilih sebagai salah satu media alternatif yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal anak autisme. Permainan yang *disetting* secara menarik dan rileks membawa subjek ke dalam situasi yang nyaman dan menyenangkan, serta adanya keterlibatan teman sebaya dalam permainan ini membuat siswa merasa semakin nyaman dan terbuka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi (verbal dan non verbal) anak autisme dapat dikatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan subjek dalam berkomunikasi setelah diberikannya intervensi melalui permainan dengan teman sebaya. Pencapaian hasil yang positif untuk kedua subjek terjadi pada kedua *target behavior* yaitu menunjukkan objek yang diinginkan dan mengungkapkan keinginan secara lisan. Pencapaian tersebut salah satunya karena permainan yang dilakukan bersifat menyenangkan dan membuat anak merasa nyaman, sehingga anak pun terlihat menikmati proses permainan tersebut. Senada dengan yang dikemukakan oleh Schalter dan Lazarus (Delphi, 27: 2006) bahwa bermain adalah “kegiatan yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bebas dan mengasyikkan bagi dirinya”. Dan secara tidak disadari hubungan sosial anak dengan lingkungannya menjadi terjalin lebih baik dari sebelumnya.

Juga keterlibatan teman sebaya dalam permainan ini memegang kendali yang cukup besar sehingga subjek mengalami peningkatan kemampuan dalam berkomunikasi dalam hal ini subjek dapat menunjukkan objek yang diinginkan dan dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan kepada orang lain. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Ormrod (2008) bahwa Teman sebaya berperan sebagai agen sosialisasi yang membantu membentuk perilaku dan keyakinan anak. Juga diperkuat oleh para peneliti terdahulu yang telah berhasil melibatkan teman sebaya untuk membantu mengubah kemampuan anak autisme menjadi lebih baik. Seperti hasil penelitian 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 autisme melalui teman sebaya.

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 autisme dan selama proses bermain dengan teman sebaya ini maka anak autisme belajar untuk meniru (*modeling*) berbagai macam interaksi sosial yang dilakukan oleh teman sebaya.

Dalam permainan ini telah tersaji skenario yang bisa dijadikan sebagai acuan bagi teman sebaya untuk memimpin permainan bersama dengan subjek, sehingga setiap permainan memiliki alur yang jelas dengan tujuan yang jelas pula. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selain kelebihan permainan dengan teman sebaya ini yang terlihat dengan adanya peningkatan kemampuan komunikasi subjek, didapatkan pula beberapa kelemahan dari permainan ini. Kelemahan tersebut diantaranya adalah :

1. Permainan dapat bersifat interaktif untuk subjek yaitu anak autis jika ditunjang oleh pembawaan teman sebaya yang aktif, enerjik, mampu membuka diri terhadap teman, sehingga membawa suasana permainan menjadi ramai dan menyenangkan.
2. Permainan ini mengandalkan partisipasi orang lain, sehingga guru harus pula mengajak serta anak-anak lain untuk bermain bersama. Dan kendala dapat ditemukan ketika anak-anak lain tidak mau bergabung, sehingga suasana menjadi kurang interaktif.

Hasil dari intervensi yang dilakukan dengan menggunakan permainan dengan teman sebaya akan lebih memiliki dampak positif bagi kemampuan komunikasi anak autis jika terus dilakukan pembiasaan atau *maintenance* sehingga kegiatan dengan teman sebaya dapat dijadikan sebagai aktivitas rutin dan dapat pula menggali perkembangan lain dari siswa. Berkaitan dengan hasil positif yang diperoleh dari penelitian ini, diharapkan permainan dengan teman sebaya dapat diterapkan pada anak dengan hambatan komunikasi untuk subjek lainnya.

## **K. KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa permainan dengan teman sebaya memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *target behavior* yang diinginkan. Target behavior yang dimaksud adalah kemampuan menunjukkan objek yang diinginkan dan kemampuan mengungkapkan keinginan secara lisan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya *mean level*. Dalam penelitian ini intervensi yang diberikan oleh peneliti melalui permainan dengan teman sebaya ini adalah bagaimana cara subjek untuk dapat menunjukkan objek yang ia inginkan dan mengungkapkan keinginannya secara lisan kepada temannya melalui beberapa permainan yang *disetting* oleh peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal subjek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Dengan permainan ini kedua subjek secara perlahan menunjukkan perubahan kemampuan komunikasi menjadi lebih baik. Subjek telah terbiasa untuk menunjukkan objek yang diinginkan dan mengungkapkan keinginannya secara lisan kepada teman atau orang yang ada di sekitarnya. Namun diantara kedua *target behavior* tersebut kedua subjek lebih menunjukkan peningkatan pada saat mengungkapkan keinginan secara lisan sesuai dengan yang ditunjukkan dalam grafik. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat menjawab hipotesis dalam penelitian ini bahwa permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis.

## L. DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R.F. (2013). *Pengembangan Media Alternatif dan Augmentatif Communication (AAC) dalam mengembangkan keterampilan komunikasi anak dengan hambatan komunikasi*. Tesis pada Prodi Pendidikan Khusus Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. Tidak diterbitkan.
- Anggraeni, D. (2010). *Apa itu Sindrom Rett*. [online]. Tersedia: <http://dyahanggraeni.blogspot.com/2010/04/sindrom-rett-apa-itu-sindrom-rett.html>. (9 Januari 2014).
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bagus, A. (2011). *Artikel Detail*. [online]. Tersedia: <http://aji-bagus-fpips11.web.unair.ac.id/artikeldetail-23418.html>. (1 April 2012)
- Cotugno, A. (2009). *Group Interventions for Children with Autism Spectrum Disorders*. London : Jessica Kingsley Publishers.
- Delphi, B. (2006). *Terapi Permainan I*. Bandung: Rizqi Press.
- (2006). *Terapi Permainan II*. Bandung: Rizqi Press.
- Ferdy. (2010). Pengertian Komunikasi Verbal dan Non Verbal. [online]. Tersedia: <http://ferdy-pharm.blogspot.com/2010/01/pengertian-komunikasi-verbal-dan-non.html>. ( 20 April 2012)
- Freud. (2010). *Macam-macam gangguan pervasive*. [online]. Tersedia: <http://proffreud.blogspot.com/2010/04/macam-macam-gangguan-pervasive-pada.html>. (9 januari 2014).
- Haris. (2011). *Definisi Komunikasi menurut Para Ahli*. [online]. Tersedia: <http://harisok.blogspot.com/2011/03/definisi-komunikasi-menurut-para-ahli.html>. ( 7 Maret 2012)
- Info Autis. (2011). *Sindrom Gangguan Autisme (Autism Syndrome Disorder )*. [online]. Tersedia. <http://www.autis.info/index.php/tentang-autisme/sindrom-gangguan-autisme>. (30 Maret 2012)
- Kembara, P. (2010). *Penyebab Autisme*. [online]. Tersedia: <http://www.putrakembara.com>. (7 Maret 2012)
- Maulana. (2007). *Autisme*. [online]. Tersedia: <http://www.unika.ac.id>. ( 1 april 2012)
- Mia, P (Senin, 22 Maret 2010). *Pengertian Autis*. [online] Tersedia.. <http://miaputri.blogspot.com/2010/03/pengertian-autis.html>. ( 1 April 2012)
- Nuryanti, L. (2007). *Penerapan Terapi Bermain bagi Penyandang Autisme*. [online]. Tersedia:<http://klinik.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/>. (20 Maret 20012).
- Ormrod, JE. (2002). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga
- Pria. (2011). *Pengertian Komunikasi Verbal*. Tersedia. [online]. <http://id.shvoong.com/sosial-sciences/education/2206677-pengertian-komunikasi-verbal/>. ( 1 April 2012)
- Purwanto, E .(2010). *Mengembangkan Komunikasi Sosial Anak Autis Dengan Metode Bermain*.. Tersedia. [online].

- <http://jendelapemikiran.wordpress.com/2010/09/06/mengembangkan-komunikasi-sosial-anak-autis-dengan-metode-bermain/>. (20 Maret 2012)
- Rohmah, I. (2012). *Terapi Bermain*. [online]. Tersedia: <http://blog.elearning.unesa.ac.id/inayatur-rohmah/terapi-bermain>. (20 Maret 2012)
- Roswita.(2011). *Efek metode priming dalam meningkatkan inisiasi spontan anak Autis terhadap teman sebaya*. [online]. Tersedia: [http://www.unika.ac.id/lppm/images/uploaded/files/3\\_roswita.pdf](http://www.unika.ac.id/lppm/images/uploaded/files/3_roswita.pdf) (7 Maret 2012)
- Shafer, M. (1984). *Training Mildly Handicapped Peers to Facilitate Changes in The Sosial Interaction Skill of Autistik Childer*. Journal of Applied Behavior Anaysis. Collage Park: Virginia Commonwealth University and The University of Maryland.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunanto, J., et al. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung : UPI PRESS
- Tawny, W dan Gast, I. (1984). *Single Subject Research In Special Education*. Columbus: Charles E Merrill Publishing Company.
- Tim Dosen UPI. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : UPI PRESS
- Tn. (2006). *Panduan Umum Pelayanan Sosial Anak Autis*. Jakarta: Departemen Sosial RI Direktorat Pelayanan Sosial Anak Direktorat Jenderal Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial.
- Tn.(2009). *Bab 1*. [online]. Tersedia. (<http://www.library.upnvj.ac.id/pdf/s1fisip09/204612040/bab1.pdf>). (7 Maret 2012)
- Tn. (2009). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autis Dengan Menggunakan Pecs (Bagian 3)*. Tersedia. [online]. <http://pendidikankhusus.wordpress.com/2009/04/06/upaya-meningkatkan-kemampuan-komunikasi-anak-autis-dengan-menggunakan-pecs-bagian-3/>. (20 April 2012)
- Tn. (2010). *PKn Chapter 2*. [online]. Tersedia. ([http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_pkn\\_043932\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pkn_043932_chapter2.pdf) :2012). (7 Maret 2012)
- Wikipedia. (2013). *Komunikasi non verbal*. [online]. Tersedia: [http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi\\_nonverbal](http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_nonverbal). (9 Januari 2014)
- Yanuarti, D. (2010). *Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Verbal Anak Autistik Spectrum Disorder (ASD) melalui Teman Sebaya*. Skripsi pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UPI. Bandung. Tidak diterbitkan