

**PERMAINAN PERTEMANAN (*FRIENDSHIP*) UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN SOSIAL  
(Penelitian Single Subject Research di SLB Bina Anugrah Lembang)**

Oleh,  
**Arif Wibawanto, S.Pd**  
**Dosen Art Therapy Centre Universitas Widyatama**

**ABSTRAK**

Penelitian diangkat dari studi pendahuluan mengenai keterampilan sosial siswa dengan hambatan emosi dan sosial di SLB Bina Anugrah Lembang yang masih belum optimal. Hal terlihat dari kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman-temannya yang terlihat masih belum berkembang dan membuat siswa dengan teman-temannya menjadi kurang saling mengenal satu sama lain. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, maka penulis termotivasi untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi permasalahan penelitian.

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 anak dapat menggambarkan dan menjelaskan sosok teman yang ada dipikirkannya melalui permainan pertemanan. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan melalui grafik.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa permainan pertemanan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan hambatan emosi dan sosial kelas 3 SD di SLB Bina Anugrah Lembang. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase keterampilan sosial anak hambatan emosi dan sosial. Hasil yang didapat untuk *mean* aspek sosial pada kondisi *baseline* sebesar 33 % setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi 88,7%. Untuk aspek emosi *mean* kondisi awal sebesar 80% menjadi 92,5% dan aspek perilaku dengan *mean* kondisi awal 27% meningkat menjadi 66%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan pertemanan (*friendship*) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan hambatan emosi dan sosial di SLB Bina Anugrah Lembang.

Kata Kunci :anak dengan hambatan emosi dan sosial, permainan pertemanan, keterampilan sosial

**PENDAHULUAN**

Anak adalah individu yang unik, dengan keunikan yang dimilikinya membuat cara pemenuhan kebutuhan anak menjadi berbeda dari yang lainnya baik secara fisik, intelektual, emosional, maupun sosial. Kebutuhan seperti rasa aman, kasih sayang, perhatian, dan mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitar. Oleh karenanya, dibutuhkan salah satu komponen agar tumbuh dan kembang anak sesuai sebagaimana mestinya, untuk itu pemenuhan dari segi pendidikan dan sosial sudah seharusnya di tanamkan semenjak kanak-kanak.

Berdasarkan hasil observasi atau studi pendahuluan yang penulis lakukan sebelum melaksanakan penelitian membuat penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi sebuah permasalahan penelitian. Penulis memiliki anggapan bahwa keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial akan terbentuk ketika orang-orang yang berada di sekitar anak tersebut memiliki upaya atau strategi-strategi yang efektif untuk membuat keberadaan anak menjadi lebih diterima oleh lingkungannya. Selain itu

penulis berpendapat bahwa ketika lingkungan belum sepenuhnya bersikap terbuka terhadap keberadaan anak dengan hambatan emosi dan sosial karena perilakunya yang dianggap menyimpang, maka cara awal yang ditempuh adalah mengajak anak untuk lebih mengenal lingkungannya dan “memperkenalkan” bahwa anak dengan hambatan emosi dan sosial pun masih dapat diajarkan perilaku yang secara sosial dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya dan masyarakat

### **A. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anak dengan hambatan emosi dan sosial mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan bersosialisasi, maka diperlukan upaya untuk mengembangkan keterampilan sosial sebagai bekal bila mereka bergaul sehari-hari dan hidup di masyarakat.
2. Akibat dari rendahnya keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial, maka diperlukan suatu yang dapat menolong. Permainan yang dapat menciptakan anak untuk berpartisipasi aktif dan turut serta bekerja sama sehingga keterampilan sosial anak dapat dikembangkan.

### **B. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan dengan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan permainan pertemanan (*friendship*) dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial.

secara luas, sehingga citra anak dengan hambatan emosi dan sosial yang dianggap memiliki penyimpangan emosi dan sosial lebih bisa dikikis oleh adanya upaya intervensi yang terus menerus dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya, dalam hal ini guru yang berada di lingkungan sekolah. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial sebagai salah satu pendorong terjadinya interaksi.

3. Upaya yang dilakukan guru untuk mengembangkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial di SLB Bina Anugrah Lembang dalam meningkatkan hasil yang ditentukan
4. Permainan pertemanan (*friendship*) diduga dan mampu meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial

Dari pemaparan di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

“apakah permainan pertemanan (*friendship*) dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial di SLB Bina Anugrah Lembang Kabupaten Bandung Barat”?

#### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian ini:

- a. Untuk mengetahui keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial setelah mendapatkan intervensi
- b. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan sosial anak setelah mendapatkan perlakuan permainan pertemanan (*friendship*)

### C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

#### 1. Manfaat secara teoritis.

Manfaat secara teoritis bahwa hasil penelitian yang dilakukan ini merupakan dasar selanjutnya demi kesempurnaan dan tercapainya hasil penelitian yang lebih berkualitas, akurat dan berkegunaan mengenai pentingnya permainan pertemanan (*friendship*) bagi anak dengan hambatan emosi dan sosial dalam mengembangkan keterampilan sosialnya.

#### 2. Manfaat secara praktis

##### a Bagi anak

Membiasakan diri berperilaku sosial yang sesuai, sehingga dikemudian hari menjadi anak

yang memiliki budi pekerti yang luhur, sikap kerjasama dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

##### b Bagi Guru.

Memberikan sumbangan pemikiran dalam merencanakan model pembelajaran bagi anak sesuai dengan kebutuhannya.

##### c Bagi Sekolah.

Berkembangnya keterampilan sosial anak maka proses pendidikan dan pembelajaran akan dapat berlangsung dengan lancar dan pada akhirnya diharapkan akan tercapainya tujuan institusional dengan baik.

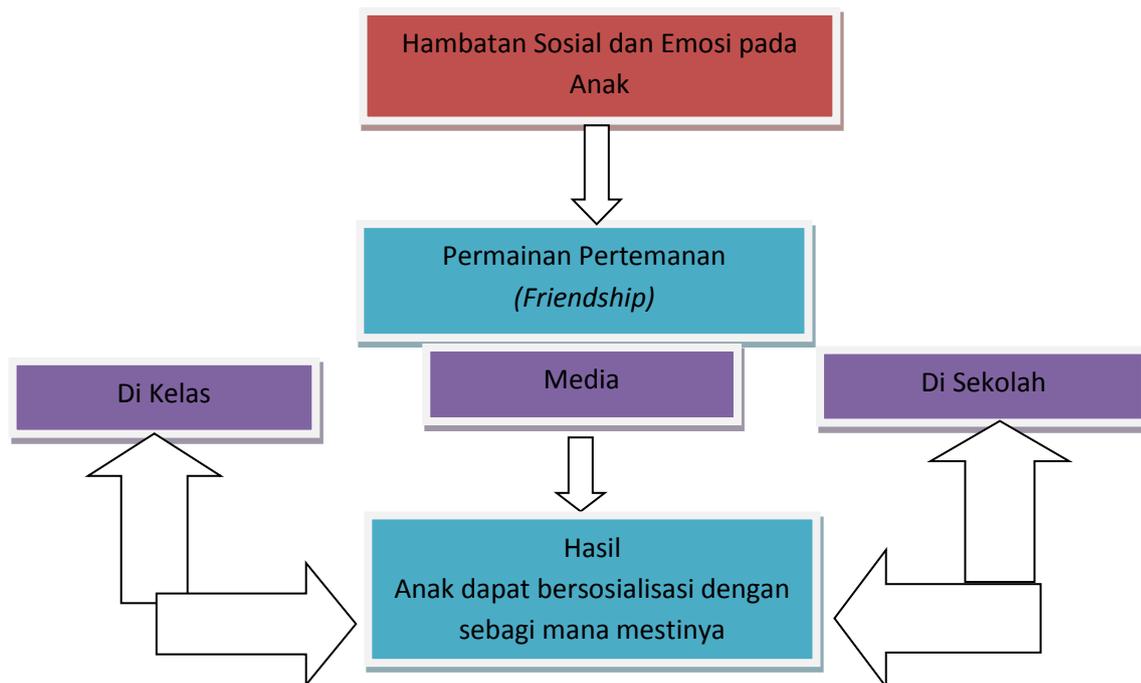
### D. Kerangka Pemikiran

Hambatan yang dimiliki oleh anak hambatan emosi dan sosial sangat berdampak kepada perilakunya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Seorang anak yang bersikap, memiliki karakteristik seperti itu sering menyebabkan konflik dengan saudara-saudaranya, orang tuanya, kawan sekelasnya, guru-gurunya, dan masyarakat sekitarnya serta sangat mengganggu orang lain, dan hal tersebut menggambarkan anak tersebut mengalami penyesuaian sosial yang salah (*social maladaptive*), dan anak yang mengalami penyesuaian sosial yang salah dikatakan sebagai anak yang mengalami kesalahan penyesuaian diri.

Dengan keadaan seperti itu, anak hambatan emosi dan sosial seringkali

kesulitan untuk berinteraksi secara sosial dengan lingkungannya yang disebabkan oleh hambatan yang dimilikinya yang cenderung *maladaptive* ataupun dikarenakan penolakan dari lingkungan sekitar, dan jika hal ini terus berlangsung, maka akan berdampak buruk bagi perkembangan keterampilan sosialnya

Didasari dengan penjelasan di atas penulis menduga dengan diterapkannya permainan pertemanan (*friendship*) pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi awal untuk meningkatkan keterampilan sosial anak hambatan emosi dan sosial. Berikut adalah bagan kerangka berpikir penulis berdasarkan deksripsi di atas:



**Gambar 2.1.**  
**Kerangka Pemikiran**

## **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.

## **LOKASI DAN SUBJEK POPULASI/SAMPEL**

### 1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SLB Bina Anugrah Lembang yang di dalamnya terdapat berbagai jenis anak berkebutuhan khusus termasuk anak dengan hambatan emosi dan sosial.

### 2. Populasi

Penelitian ini akan dilakukan di SLB Bina Anugrah Lembang yang memiliki anak dengan berbagai macam kebutuhan khusus. Termasuk di dalamnya terdapat satu orang anak dengan hambatan emosi dan sosial.

### 3. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* yang tidak memberikan ruang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik yang diambil adalah *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Karena dalam penelitian ini

yang akan diangkat adalah mengenai peningkatan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial, maka pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan karakteristik atau kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sampel yang diambil untuk menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak yang dinyatakan oleh guru sebagai anak dengan hambatan emosi dan sosial berjenis kelamin laki-laki berusia sepuluh tahun yang duduk di kelas tiga sekolah dasar luar biasa dan bersekolah di SLB Bina Anugrah Lembang.

## INSTRUMEN PENELITIAN

### INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL

NO.	ASPEK	PERILAKU			
		3 Dapat	2 Kesulitan (Beberapa)	1 Kesulitan Sekali	0 Penolakan
<b>A.</b>	<b>SOSIAL</b>				
	<b>1. Mendengarkan perintah</b>				
	a. Mendengarkan perintah guru dengan seksama				
	b. Melaksanakan perintah guru dengan baik				
	c. Melaksanakan hal yang dilarang oleh guru				
	<b>2. Inisiatif Berkelompok</b>				
	a. Melakukan diskusi dengan teman sekelas				
	b. Melakukan diskusi dengan kelompok yang tidak sekelas				
	c. Belajar untuk menyertakan teman dalam bermain				
	d. Memperluas/mempunyai banyak teman di kelas				
	<b>3. Kemampuan Bicara</b>				
	a. Menggunakan kalimat yang baik dalam bicara kepada teman				
	b. Menggunakan kalimat yang baik dalam bicara kepada guru				
	<b>4. Bahasa Tubuh</b>				
	a. Menggunakan postur yang baik dalam berbicara pada teman dan guru				
	b. Kontak mata				
	<b>5. Empati</b>				
	a. Dapat merasakan perasaan teman sebaya				
	b. Saling percaya dan memberikan bantuan pada teman				
	<b>6. Kemampuan Mempertahankan Teman</b>				
	a. Menunjukkan pertemanan yang baik dengan teman				
	b. Menenangkan diri dan bekerjasama dengan teman				
	c. Belajar untuk mengatasi tekanan teman sebaya apabila temannya mencubit, menyenggol dll				

	d. Belajar untuk mengatur menyimpan rahasia teman				
	<b>7. Apresiasi</b>				
	a. Persetujuan positif seperti: bertepuk tangan dan mengacungkan jempol				
	<b>8. Penolakan</b>				
	a. Melakukan penolakan seperti: mengejek temannya atau guru serta melempar benda yang ada di dekatnya				
	<b>9. Penguasaan Diri</b>				
	a. Melakukan tindakan yang baik dalam pertemanan				
	b. Melakukan pikiran yang baik terhadap apa yang ia lihat				

NO.	ASPEK	PERILAKU			
		3	2	1	0
		Dapat	Kesulitan (Beberapa)	Kesulitan Sekali	Penolakan
<b>B.</b>	<b>EMOSI</b>				
	1. Mengekspresikan dengan cara yang positif seperti:				
	a. Berteriak kegirangan				
	b. Bertepuk tangan				
	c. Jingkrak-jingkrak				
	d. Wajahnya tersenyum				
	2. Mengontrol kemarahan sendiri seperti:				
	a. Mau memaafkan dengan bantuan guru				
	b. Mengacuhkan tindakan temannya				
	c. Mengambil buku yang ada di meja guru untuk dia mainkan				
	d. Berbicara pada diri sendiri dengan perkataan hebat				
	3. Harmonisasi perasaan lain seperti:				
	a. Menggambar teman atau guru				
	b. Mewarnai gambar benda				
<b>C.</b>	<b>PERILAKU</b>				
	1. Kemampuan mengelola waktu				

	2. Menunjukkan rasa hormat pada orang lain				
	3. Meminta, memberi dan menerima bantuan				
	4. Negosiasi dalam mengatasi masalah				
	5. Mengakui kesalahan				
	6. Meminta maaf di saat yang tepat				

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan *eksperimen* subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. Desain penelitian yang digunakan adalah A – B – A. Data yang telah terkumpul, dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan dalam grafik.

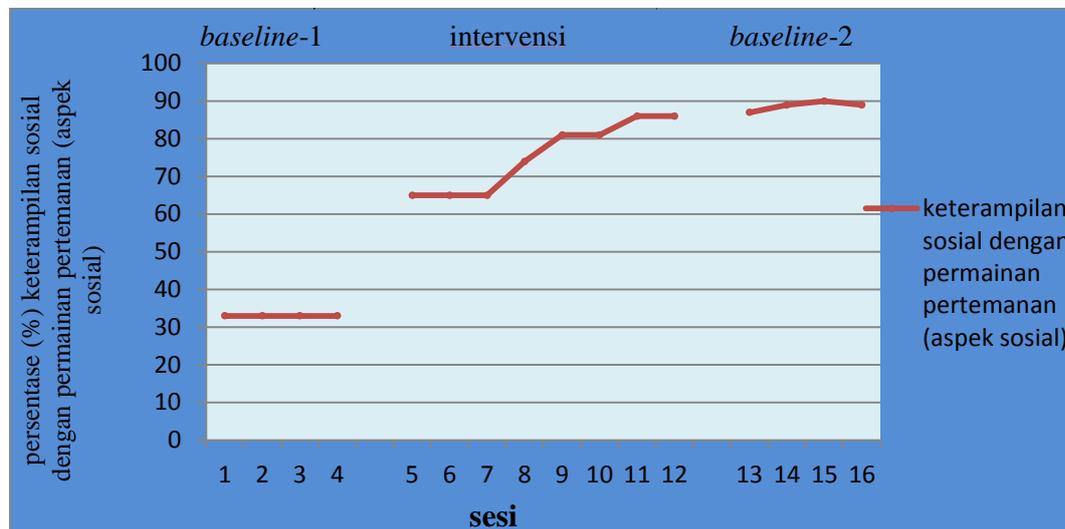
Langkah – langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Menghitung persentase hasil pengukuran pada *fase baseline*

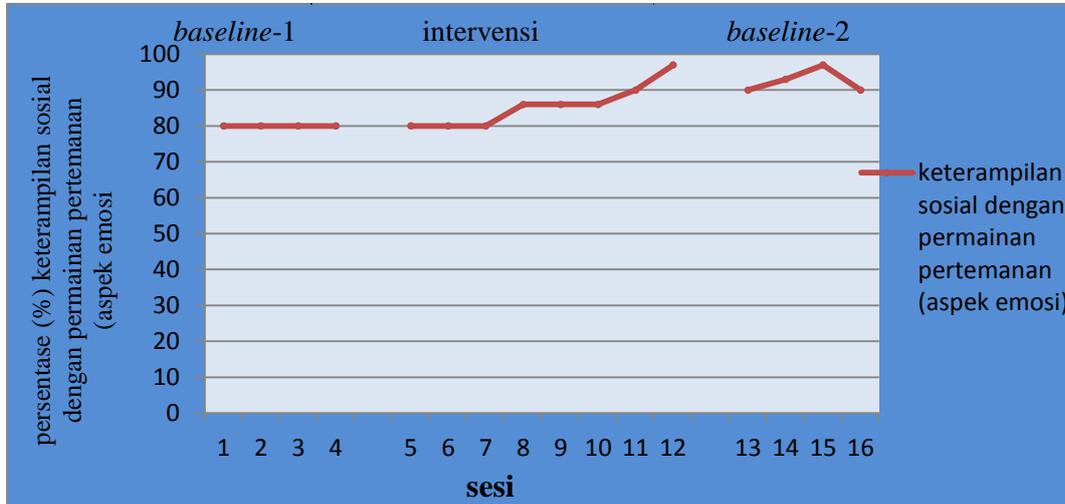
2. Menghitung persentase hasil pengukuran pada *fase intervensi*
3. Membuat tabel data hasil penelitian *fase baseline* dan *intervensi*
4. Membuat analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi untuk mengetahui efek atau pengaruh *intervensi* terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah.

Data yang diperoleh, selanjutnya diuraikan dalam hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan berikut ini :

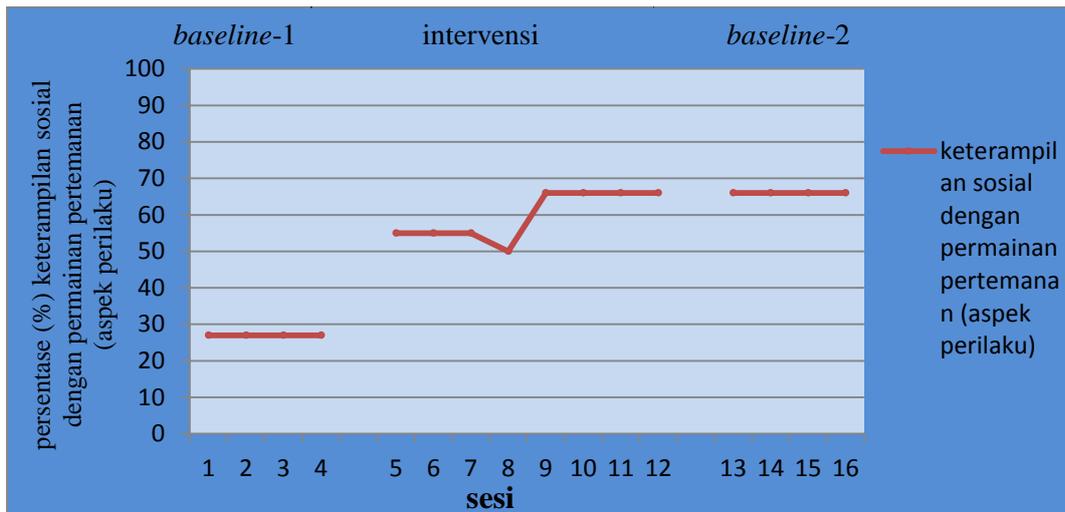
**Grafik 1**  
**keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi aspek sosial)**  
**Kondisi Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline-2 (A-2)**



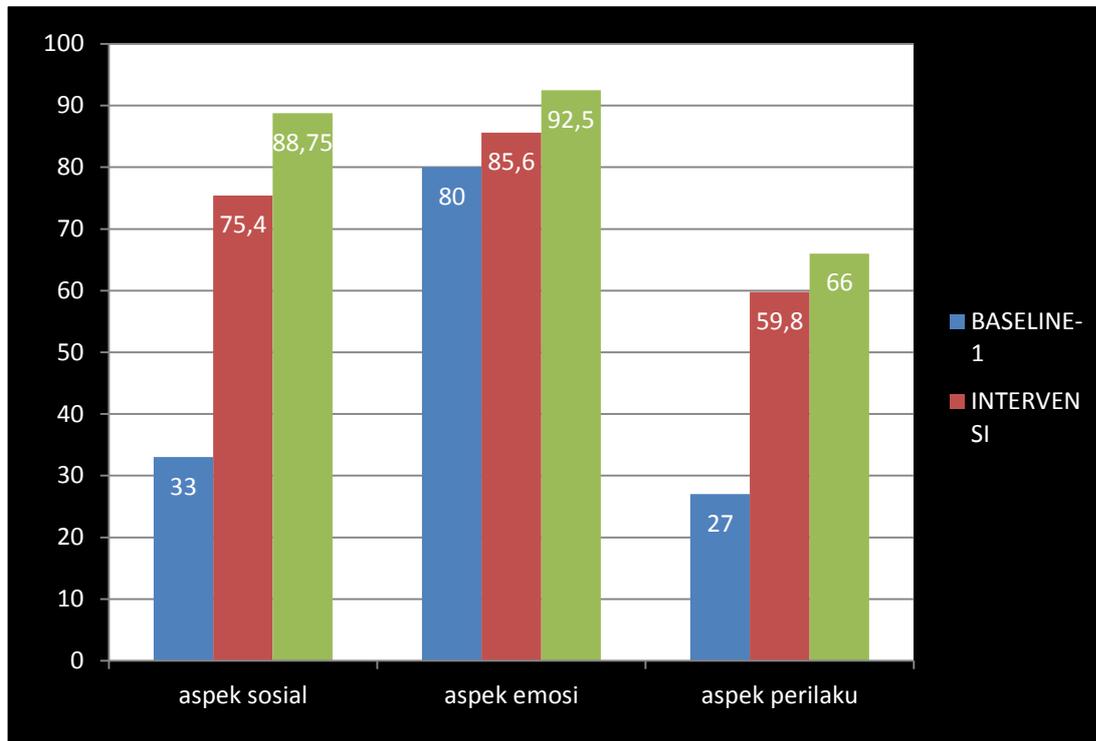
**Grafik 2**  
**keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi aspek emosi)**  
**Kondisi Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline-2 (A-2)**



**Grafik 3**  
**keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi aspek perilaku)**  
**Kondisi Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline-2 (A-2)**



## MEAN LEVEL



### PEMBAHASAN ATAU ANALISIS TEMUAN

Kemampuan dalam keterampilan sosial sudah seharusnya dimiliki oleh setiap anak yang berada pada tingkatan sekolah. Pentingnya keterampilan berdampak besar kepada interaksi, penerimaan diri terhadap orang lain dan penerimaan orang lain terhadap diri sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Sumaatmadja (Setiawan, A: 2009) “keterampilan sosial merupakan keterampilan yang erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat”.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah terdapat seorang anak dengan hambatan emosi dan sosial yang duduk di kelas tiga, berjenis kelamin laki-laki yang memiliki hambatan dalam berinteraksi dengan lingkungannya (guru dan teman). Kondisi inilah yang penulis temukan di lapangan, sehingga penulis mengambil permasalahan ini dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini penggunaan permainan pertemanan (*friendship*) dipilih

sebagai salah satu cara alternatif yang dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial. permainan yang disetting secara menarik membawa subjek ke dalam situasi yang nyaman dan menyenangkan. Dengan meningkatnya keterampilan sosial subjek, diharapkan subjek (R) menjadi lebih terampil dalam bergaul dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian *intervensi* dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan sosial dan emosi dapat dikatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan pertemanan. Pencapaian hasil yang positif 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.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selain kelebihan permainan pertemanan (*friendship*) ini yang terlihat dengan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial berdasarkan nilai yang diperoleh, didapatkan pula beberapa kelemahan dari permainan ini. Kelemahan tersebut diantaranya adalah :

1. Permainan dapat bersifat interaktif jika ditunjang oleh guru yang mampu

membawa suasana menjadi lebih interaktif.

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, maka menjadi kurang interaktif.

Permainan pertemanan berdasarkan hasil penelitian memberikan pengaruh yang positif dalam peningkatan keterampilan sosial bagi anak dengan hambatan emosi dan sosial. Dengan demikian, permainan pertemanan ini dapat diterapkan pada anak dengan hambatan emosi dan sosial untuk membantu meningkatkan keterampilan sosialnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Elias, M.J.(1997). *Sosial Emosional Learning (SEL)*.
- Nuraidah, Idah. (2006). *Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak*. Skripsi

pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan.

- Sunanto, J., et al. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung : UPI PRESS

- Tim Dosen UPI. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : UPI PRESS