

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BANTEN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI VERBAL ANAK AUTIS.

Oleh,

Sistriadini Alamsyah Sidiq, M.Pd

Toni Yudha Pratama, M.Pd

Reza Febri Abadi, M.Pd

Ratih Listianingtyas, M.Pd

**Dosen Pendidikan Luar Biasa
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa**

ABSTRAK

Permainan tradisional Banten dijadikan sebagai media untuk melakukan intervensi karena dapat lebih banyak menstimulasi anak untuk belajar berinteraksi dengan lingkungannya (teman-teman dan guru) dan dapat menstimulus peningkatan kemampuan komunikasi anak Autis. Penelitian tentang permainan tradisional Banten ini dilakukan dengan melibatkan teman sebaya telah *disetting* terlebih dahulu sehingga matang dalam pelaksanaannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi tentang penggunaan permainan tradisional Banten untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak Autis di SD Inklusi X di Kota Serang, dengan waktu penelitian mulai dari tanggal 18 April 2016 sampai dengan tanggal 13 Oktober 2016. 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 mampu mengungkapkan keinginan. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan melalui grafik. Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat penerapan permainan tradisional Banten yang pada prosesnya melibatkan teman sebaya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak Autis

Kata Kunci : permainan tradisional Banten, anak Autis, kemampuan komunikasi

PENDAHULUAN

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 autis mengalami hambatan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Kondisi ini terjadi karena anak dengan autis disebut mengalami gangguan pervasif yaitu gangguan dalam komunikasi, interaksi dan perilaku. Gangguan perkembangan

yang dialami anak autis menyebabkan pencapaian dalam aspek perilaku, komunikasi dan sosialnya tidak sama seperti anak-anak pada umumnya yang seusianya.

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.

Permasalahan ini telah diteliti sebelumnya oleh peneliti di salah satu sekolah inklusi di Bandung dengan kondisi awal yang menunjukkan adanya anak autis yang semula mengalami keterbatasan dalam komunikasi verbal perlahan-lahan kemampuan komunikasi verbalnya 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 verbal anak autis. Dan setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan tradisional Banten hasil yang diperoleh adalah adanya peningkatan kemampuan komunikasi verbal subjek dari sebelumnya

Latar belakang diangkatnya kembali permasalahan ini adalah adanya keinginan untuk melihat efektivitas penerapan permainan tradisional Banten untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak autis dengan subjek, karakteristik, budaya dan tempat penelitian yang berbeda sehingga dapat melihat hasil penelitian yang lebih beragam dan hasil penelitian tersebut dapat digunakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan adalah beberapa permainan tradisional Banten. Permainan tradisional Banten dipilih karena dilatarbelakangi oleh semakin berkurangnya partisipasi anak-anak untuk bermain permainan tradisional karena semakin tergeser dengan menjamurnya permainan-permainan *online* dalam *gadget* yang dapat dengan mudah dimainkan oleh anak.

Selain itu pula, dengan diangkatnya permainan tradisional dalam penelitian ini, diharapkan dapat

menumbuhkan kembali minat anak-anak dalam bermain permainan tradisional yang menjadi ciri khas khas Banten sehingga karakter Banten akan semakin terangkat juga sebagai ciri dari kearifan lokal Banten yang coba untuk dilestarikan kembali. Berdasarkan

Tujuan Khusus Penelitian

Berikut adalah tujuan dari pelaksanaan penelitian ini:

1. Memperoleh gambaran mengenai kemampuan komunikasi anak autis di SD Inklusi X di Kota Serang
2. Mengetahui gambaran mengenai hubungan antara anak autis dengan teman sebayanya pada proses pembelajaran di SD Inklusi X di Kota Serang
3. Mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam program pelaksanaan permainan tradisional Banten untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis di SD Inklusi X di Kota Serang
4. Membuat rancangan program pelaksanaan permainan tradisional Banten untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis di SD Inklusi X di Kota Serang

pemikiran ini maka penulis mencoba untuk mengangkat permasalahan dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Banten untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal Anak Autis.

Hasil dari penelitian ini akan dipublikasikan sebagai artikel ilmiah/jurnal

Temuan/Inovasi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat permainan tradisional Banten sebagai salah satu media bermain anak autis dengan teman sebayanya. Diharapkan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi suatu temuan yang bermanfaat bagi pelaksanaan pembelajaran khususnya bagi anak berkebutuhan khusus. Sehingga guru dan para praktisi pendidikan khusus mempunyai referensi lebih mengenai metode atau teknik pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak berkebutuhan khusus. Lebih jauh dari itu, hasil dari penelitian ini dapat membuka wawasan bahwa permainan tradisional dapat menjadi pilihan dalam proses interaksi dan komunikasi anak berkebutuhan khusus dengan teman sebayanya.

Metode Penelitian

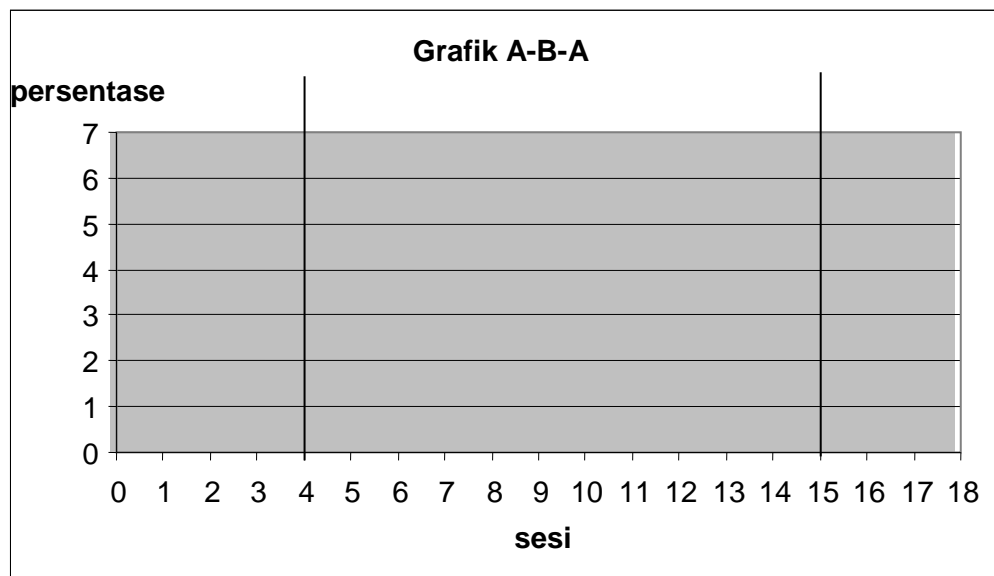
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Arikunto (2002:3) menyatakan bahwa eksperimen adalah "suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu". Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud melihat akibat dari suatu perlakuan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *single subject research* (SSR). Tawney & Gast dalam Sunanto (2006: 41), mengemukakan bahwa *single subject research* (SSR) merupakan "bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*behavior analytic*). SSR mengacu pada strategi penelitian Desain ini memiliki tiga tahap, A-1 (Baseline 1), B (Intervensi), A-2 (Baseline 2)

yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individual". Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku.

Desain Penelitian

Menurut Arikunto, S (2002:51) Desain penelitian adalah "rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan, yang akan dilaksanakan". Dalam penelitian dengan metode eksperimen dengan subjek tunggal ini desain yang akan digunakan adalah desain A-B-A, dimana desain ini dapat menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara 56 variabel terikat dan 56 variabel bebas



Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dengan hambatan Autis pada jenjang sekolah dasar di SD Inklusi X di Kota Serang.

Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini antara lain:

1. Menentukan dan menetapkan perilaku yang akan diubah sebagai *targetbehavior* yaitu kemampuan komunikasi
2. Mengidentifikasi variabel bebas yaitu penerapan permainan tradisional Banten
3. Mengobservasi perilaku subjek dalam komunikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencatat respon anak selama observasi. Setiap hari dilakukan 1 kali observasi. Peneliti mengamati sekaligus mencatat respon dalam format data (skenario) yang telah disediakan serta memberi *tally* setiap kali subjek merespon terhadap instruksi (tahap 1, fase baseline 1).
4. Melakukan intervensi penerapan permainan tradisional dengan melibatkan teman sebaya. Tahap ini merupakan tahap intervensi yang kegiatannya adalah mengikuti permainan

anak dan ketertarikan anak pada saat itu. Melakukan penilaian dengan memberi *tally* setiap kali subjek memberikan respon terhadap instruksi dalam format yang telah disediakan.

5. Mengobservasi perilaku subjek dalam kemampuan merespon terhadap bentuk yang diberikan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencatat respon anak selama observasi. Peneliti mengamati sekaligus mencatat respon dalam format data yang telah disediakan dengan memberi *tally* setiap kali subjek memberikan respon terhadap instruksi (fase baseline 2).

Alur Pelaksanaan Penelitian

Tahap pra pelaksanaan lapangan

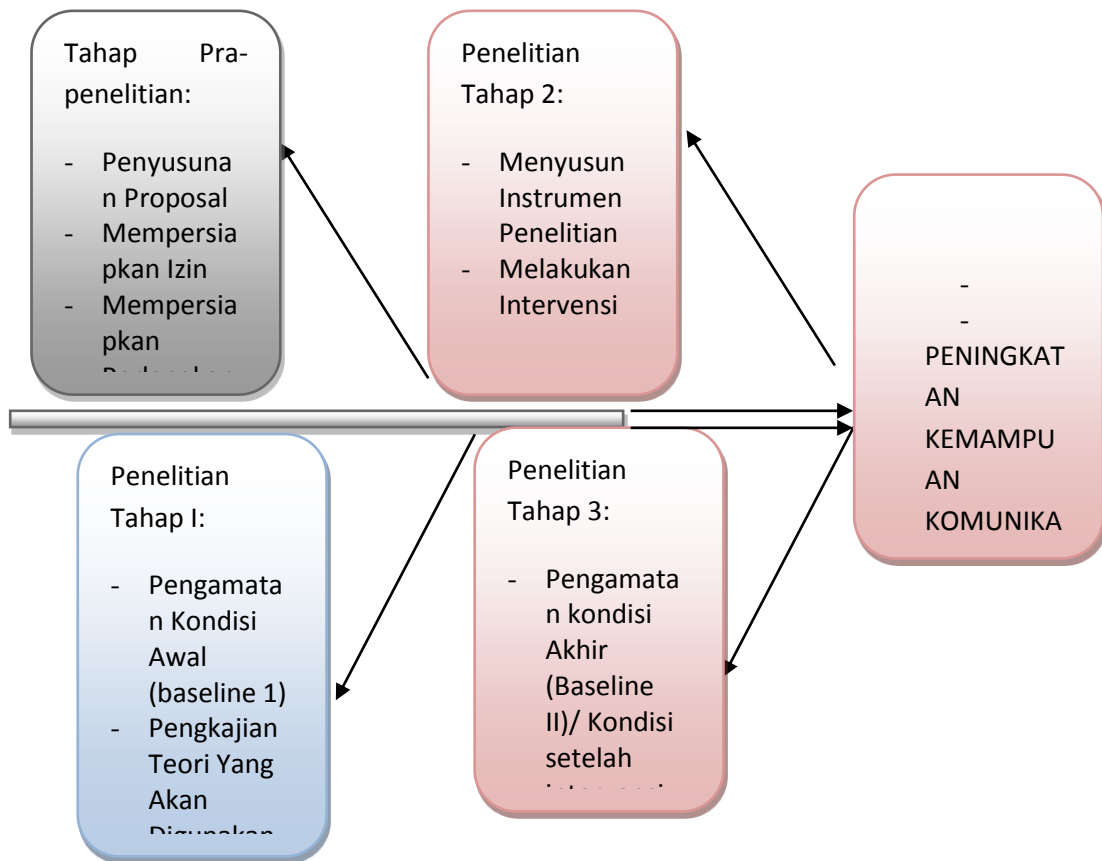
1. Penyusunan proposal penelitian
Kegiatan ini merupakan tahap awal dari kerangka proses penelitian, berupa penyusunan rancangan penelitian yang akan diajukan berkenaan dengan masalah yang akan diteliti.
2. Memilih subjek penelitian
Berdasarkan informasi dan pengamatan maka peneliti memutuskan untuk memilih anak ASD yang mengalami gangguan interaksi-komunikasi.
3. Mengurus perizinan

Pengurusan surat-surat izin dimulai dari jurusan dan berlanjut ke fakultas, kemudian diteruskan pada instansi terkait sampai mendapat surat rekomendasi ke sekolah yang dijadikan tempat penelitian untuk memperlancar jalannya penelitian ini.

4. Persiapan perlengkapan penelitian

Perlengkapan penelitian ini berkenaan dengan segala sesuatu yang bersifat primer maupun sekunder yang bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar pengumpulan data.

5. Pelaksanaan dimulai pada bulan April 2016



Pengolahan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *statistik deskriptif*, yaitu teknik analisis data yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu, yang dijabarkan secara detail dan pengolahan datanya dalam bentuk grafik atau diagram. Pelaksanaan pengukuran data dilakukan selama beberapa kurun waktu tertentu (sesi). 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 lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek secara efisien dan detail. Desain subjek tunggal ini menggunakan tipe garis yang sederhana (*type simple line graph*). Menurut Tawney & Gast dalam Sunanto (2006:30) terdapat beberapa komponen penting yang harus dipenuhi antara lain:

1. Absis, adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal).

2. Ordinat, adalah sumbu Y yang merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi dan durasi).
3. Titik awal, merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
4. Skala, garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50% dan 75%).
5. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
6. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Langkah-langkah yang dapat diambil dalam menganalisis data sebagai berikut:

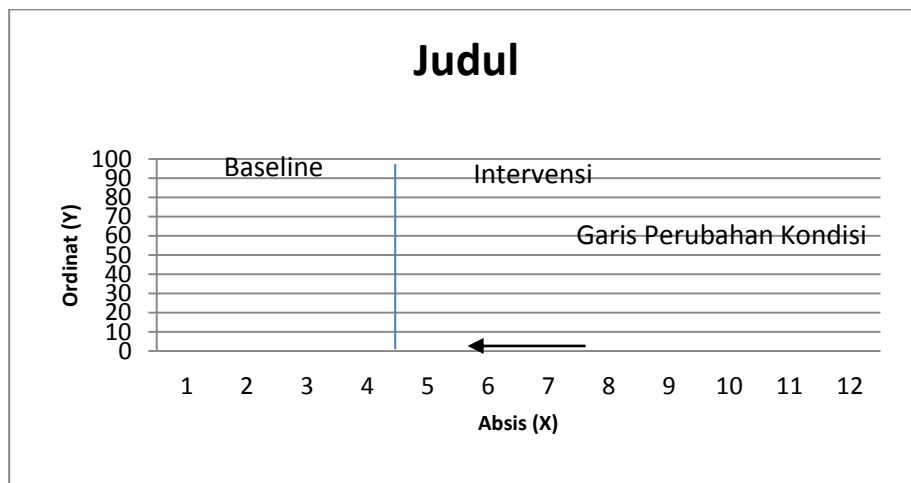
1. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline 1 dari subjek pada setiap sesinya.

2. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi dari subjek pada setiap sesinya.
3. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline 2 dari subjek pada setiap sesinya.
4. Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase baseline 1, fase intervensi dan fase baseline 2 pada setiap sesinya.
5. Menjumlah semua skor yang diperoleh pada fase baseline 1, fase intervensi, fase baseline 2 dari subjek pada setiap sesinya.
6. Membandingkan hasil skor-skor pada fase baseline dengan skor-

skor pada fase intervensi dari subjek.

7. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari kedua fase tersebut.
8. Membuat analisis dalam bentuk grafik batang sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap perubahan tingkah laku subjek dalam setiap fasenya secara keseluruhan.

Bentuk dasar dari grafik garis yang digunakan dalam penelitian modifikasi adalah:

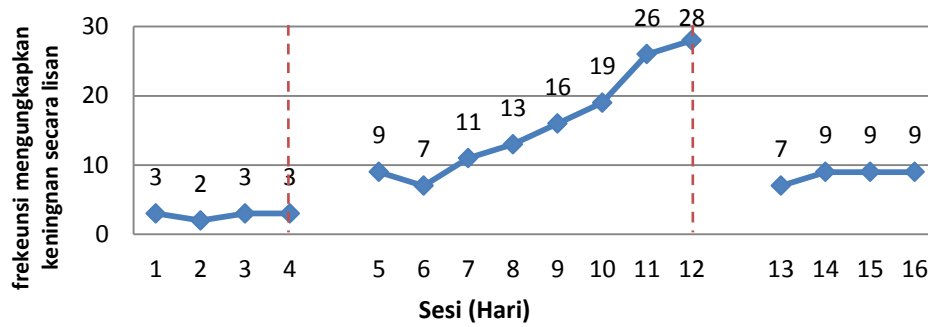


HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan target *behavior* pada penelitian ini, yaitu mengungkapkan

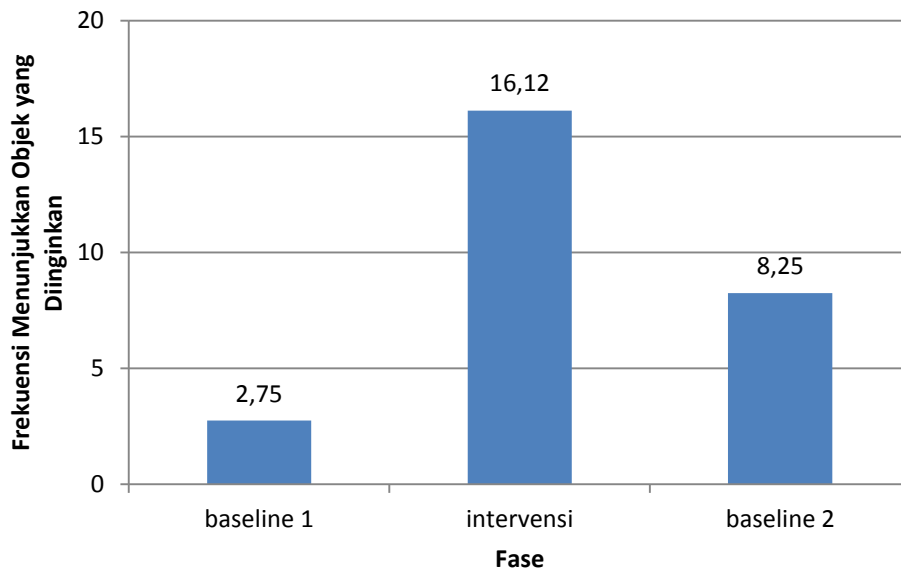
keinginan secara lisan. Data dari masing-masing target behavior adalah sebagai berikut:

1. Subjek 1 (XA)



Grafik 4.1.
Kemampuan Mengungkapkan Keinginan secara Lisan Pada Baseline 1, Intervensi, dan Baseline 2

Perbandingan Mean Frekuensi Mengungkapkan keinginan secara lisan

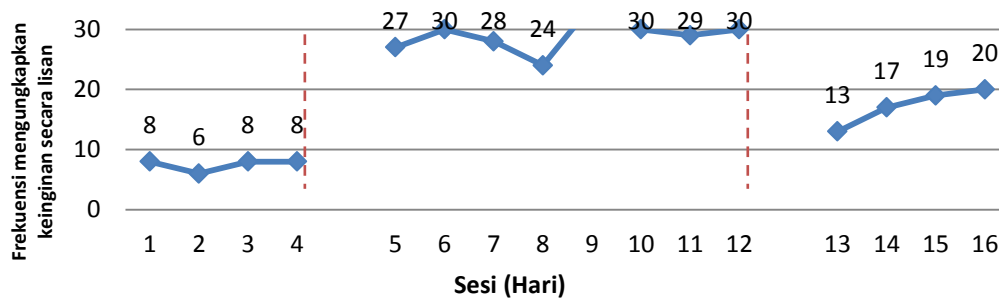


Grafik 4.2.
Mean Frekuensi Mengungkapkan keinginan secara lisan

Grafik di atas menunjukkan perbandingan *mean* atau rata-rata untuk *target behavior* mengungkapkan keinginan secara lisan. Dari grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata frekuensi yang ditunjukkan oleh subjek pada kondisi baseline-1 dengan kondisi intervensi mengalami peningkatan yaitu

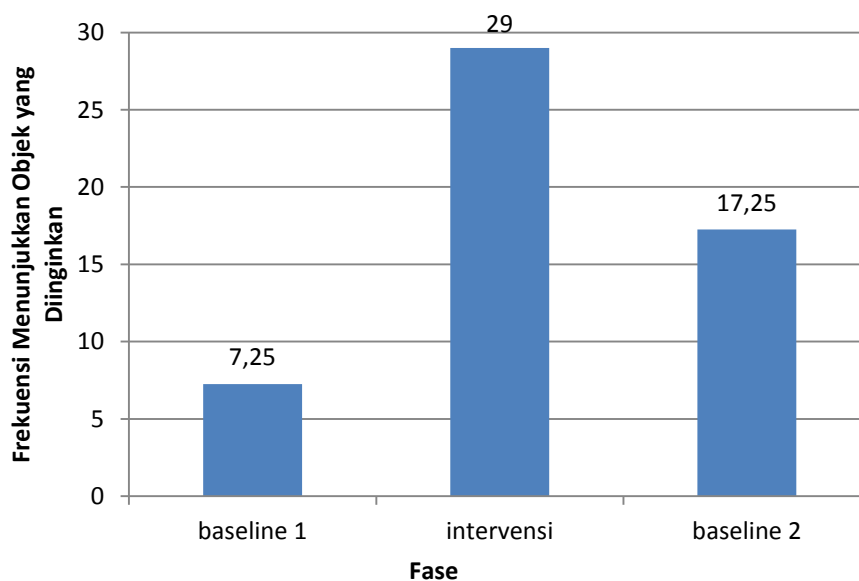
berada pada poin 16,12 %. Begitupun perolehan rata-rata untuk kondisi baseline-2 yang berada pada poin 8.25% meningkat dibandingkan dengan kondisi baseline-1 yang berada pada poin 2.75 % hal ini menunjukkan adanya pengaruh intervensi terhadap *target behavior* yang diinginkan

2. Subjek 2 (XB)



Grafik 4.5.
Kemampuan Mengungkapkan keinginan secara lisan Pada Baseline 1, Intervensi, dan Baseline 2

Perbandingan *Mean* Frekuensi Mengungkapkan keinginan secara lisan



Grafik 4.6.

Mean Frekuensi Mengungkapkan keinginan secara lisan

Grafik di atas menunjukkan perbandingan *mean* atau rata-rata untuk *target behavior* mengungkapkan keinginan secara lisan. 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.

Pembahasan

Penerapan permainan tradisional Banten berdasarkan hasil penelitian memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak autisme (subjek). Permasalahan dalam penelitian ini adalah terdapat dua siswa autisme yang memiliki hambatan dalam komunikasi, 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 tradisional Banten dipilih sebagai salah satu media alternatif yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi 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 tradisional Banten. Pencapaian hasil yang positif untuk kedua subjek terjadi pada *target*

behavior yaitu 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 menyenangkan 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 mengungkapkan keinginan secara lisan 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 autis menjadi lebih baik.

Hasil dari intervensi yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional Banten akan lebih memiliki dampak positif bagi kemampuan komunikasi anak autis jika terus dilakukan pembiasaan atau *maintenance* sehingga kegiatan bermain 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 tradisional Banten dapat diterapkan pada anak dengan hambatan komunikasi untuk subjek lainnya.

REFERENSI

- 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/artikeldet ail-23418.html. (1 April 2012)

- Delphi, B. (2006). *Terapi Permainan 1*. 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)
- Ormrod, JE. (2002). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga
- Pria. (2011). *Pengertian Komunikasi Verbal*. Tersedia. [online]. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2206677-pengertian-komunikasi-verbal/>. (1 April 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(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.
- Sistriadini, A.S. (2014). *Pernggunaan Permainan dengan Teman Sebaya untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal Anak Autis*. Tesis pada Prodi Pendidikan Kebutuhan Khusus Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Sukirman, D. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sunanto, J., et al. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. 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.
- 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