

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN PENGGUNAAN *THREE MAGIC WORD* PADA ANAK AUTIS DI SLB SAMARA BUNDA YOGYAKARTA

EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVE ABILITY USING THREE MAGIC WORD ON CHILDREN WITH AUTISM IN SLB SAMARA BUNDA YOGYAKARTA

Oleh : Faiqotul Ma'la, Universitas Negeri Yogyakarta
mfaiqotul03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word* pada anak autis. Jenis penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* (SSR) desain A-B-A'. Pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi verbal fungsional *three magic word* pada anak autis.

Kata kunci: *bermain peran, three magic word, anak autis*

Abstract

This study aims to know the effectiveness of role playing as a method to improve ability of using three magic word in children with autism. This research use Single Subject Research (SSR) and the design is A-B-A'. The researcher collected the data through observation. Data analysis used inter- and intra-condition analysis. The result of this research showed that role playing method influences positively and effectively to improve functional verbal communication ability of three magic word in children with autism.

Keywords: role playing, three magic word, children with autism

PENDAHULUAN

Manusia tidak dapat terlepas dari komunikasi dalam kehidupannya, karena dengan komunikasi semua informasi yang dibutuhkan untuk menunjang kehidupannya diperoleh. Aktivitas komunikasi dapat dilihat pada setiap aspek kehidupan sehari-hari manusia yaitu sejak dari bangun tidur sampai manusia beranjak tidur pada malam hari. Bisa dipastikan sebagian besar dari kegiatan kehidupan kita menggunakan komunikasi baik komunikasi verbal maupun nonverbal. Suprpto (2011: 6) mendefinisikan komunikasi sebagai suatu proses yang memiliki arti antar sesama manusia.

Kemampuan komunikasi sangat dibutuhkan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Keinginan untuk mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam diri sendiri. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Komunikasi dengan orang lain membutuhkan ungkapan atau kata-kata yang akan menentukan kualitas dan

keberhasilan suatu komunikasi dan atau interaksi sosial. Menurut Rofiq (2014: 6) dalam bukunya yang berjudul “3 Kata Ajaib” ada tiga kata yang mampu membangun hubungan baik antar manusia (*three magic word*). Kata-kata tersebut sebenarnya sangat mudah dikatakan dan memiliki dampak positif dalam komunikasi antar sesama. Tiga kata tersebut adalah *terimakasih, maaf* dan *tolong*. Akan tetapi, komunikasi tidak dapat terlepas dari pengaruh budaya setempat misalnya saja, orang yang tinggal di Jawa memiliki cara berkomunikasi yang terpengaruh pada nilai dan budaya yang berlaku di Jawa. Hal ini dapat dilihat dari pendapat Supartinah (2010: 24) yang menyebutkan bahwa salah satu hal yang perlu dijaga dalam bertutur kata agar dapat mencapai kesopanan dalam budaya Jawa adalah “Pandai menjaga tutur kata, tidak kasar, tidak menyakiti dan tidak berbicara berlebihan dihadapan orang yang lebih tua”.

Ada sebagian anak yang kurang dalam kemampuan komunikasi dan memiliki hambatan dalam komunikasi. Anak tersebut adalah anak autis. Anak autis pada umumnya mengalami tiga hambatan yaitu hambatan

perilaku, interaksi sosial, dan gangguan komunikasi. Ketiganya memiliki keterkaitan, jika perilaku mengalami masalah maka dua aspek interaksi sosial dan komunikasi akan mengalami kesulitan dalam perkembangannya. Sebaliknya bila kemampuan komunikasi anak tidak berkembang, maka anak akan kesulitan dalam mengembangkan perilaku dan interaksi sosial yang bermakna. Demikian pula jika anak memiliki kesulitan dalam berinteraksi sosial. Salah satu karakteristik yang sering terlihat pada seorang anak autis menurut Winarno (2013: 27) adalah “kurang dalam berinisiatif” hal ini tentu saja akan memengaruhi hambatan komunikasi dan interaksi sosial anak autis.

Mengangkat permasalahan komunikasi yang dialami oleh anak autis, peneliti melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak autis khususnya kemampuan penggunaan *three magic word* yaitu *terimakasih*, *maaf* dan *tolong* dengan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran merupakan metode yang sesuai dengan karakteristik belajar anak autis karena metode ini merupakan salah satu metode kontekstual yang dapat diterapkan dengan tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Priyatna (2010: 32) yaitu “Salah satu metode belajar yang dapat digunakan untuk anak autis adalah metode belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak”

Penelitian ini memiliki satu orang subjek anak autis yang berusia 13 tahun 8 bulan. Subjek sudah memiliki kemampuan verbal, namun belum maksimal. Subjek masih belum dapat menggunakan *three magic word* dengan baik dan sesuai dengan situasi dan kondisi. Ketika subjek dihadapkan dengan situasi seperti diberikan benda oleh orang lain atau telah menerima bantuan dari orang lain, anak belum dapat mengucapkan *terimakasih* atau ketika anak meminta bantuan kepada orang lain anak belum dapat berkata *tolong* dan ketika anak berbuat suatu kesalahan anak belum dapat berkata *maaf*.

Bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Menurut Djumingin (2011: 176) bermain peran “Merupakan metode yang menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan

siswa”. Metode bermain peran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Selain itu menurut Mulyadi (2011: 5) yang menegaskan bahwa “Metode bermain peran adalah suatu metode yang dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari”. Inovasi pembelajaran ini sudah dilakukan oleh pendidik di berbagai mata pelajaran. Selain membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran, metode bermain peran juga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena setiap individu siswa memiliki peran penting dalam pembelajaran dan terasa menyenangkan. Menurut pendapat Jill Hadfield dalam Djumingin (2011: 4) menguatkan bahwa “bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang sehingga materi dapat tersampaikan dengan maksimal”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Arifin (2010: 75) eksperimen subjek tunggal adalah suatu eksperimen dimana analisis datanya bersifat tunggal, subjek bisa satu orang, dua orang atau lebih. Hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. Prinsip dasar eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam dua kondisi, yaitu tanpa perlakuan dan dengan perlakuan. Pengaruh terhadap variabel akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut.

Variabel Penelitian

Variabel bebas (dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan) yaitu: metode bermain peran. Variabel terikat (dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama *target behaviour* atau perilaku sasaran) yaitu: kemampuan penggunaan *three magic word*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Samara Bunda Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2017.

Subyek Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek satu orang siswa autisme kelas VI di SLB Samara Bunda Yogyakarta yang memiliki hambatan komunikasi.

Prosedur

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian A (fase *baseline* 1) sebanyak tiga sesi, B (fase intervensi) sebanyak enam sesi, dan A' (fase *baseline* 2) sebanyak tiga sesi. *Baseline* 1 digunakan untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki subjek dalam kemampuan penggunaan *three magic word* sebelum diberikan intervensi. Setelah itu fase intervensi untuk mengukur kemampuan penggunaan *three magic word* pada subjek saat diberikan intervensi menggunakan metode bermain peran. Fase terakhir yaitu *baseline* 2 untuk mengukur kemampuan akhir subjek dalam kemampuan penggunaan *three magic word* setelah diberikan perlakuan atau intervensi.

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni metode observasi. Observasi yang dilaksanakan terkait kemampuan penggunaan *three magic word* pada subjek anak autisme.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni metode observasi. Observasi yang dilaksanakan terkait kemampuan penggunaan *three magic word* pada subjek. Instrumen yang digunakan yaitu skenario bermain peran yang digunakan saat intervensi serta panduan observasi selama penelitian.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil tes belajar menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang penyajian hasil datanya menggunakan tabel dan grafik. Selain grafik dan tabel, analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis dalam kondisi dan dilanjut dengan analisis antar kondisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Fase *Baseline* 1

Baseline 1 diperoleh data terhadap kemampuan awal subjek dalam kemampuan penggunaan *three magic word* dengan rincian skor yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Penggunaan *Three Magic Word* Subjek Fase *Baseline* 1

Kata	Sesi	Skor
Terimakasih	1	55,6
	2	58,3
	3	58,3
Maaf	1	50
	2	55,6
	3	55,6
Tolong	1	44,4
	2	44,4
	3	44,4

2. Deskripsi Data Hasil Fase Intervensi

Selama pembelajaran subjek mampu mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan hasil:

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Penggunaan *Three Magic Word* Subjek Fase Intervensi

Kata	Sesi	Skor
Terimakasih	1	66,7
	2	66,7
	3	66,7
	4	66,7
	5	66,7
	6	66,7
Maaf	1	66,7
	2	66,7
	3	66,7
	4	66,7
	5	66,7

	6	66,7
Tolong	1	66,7
	2	66,7
	3	66,7
	4	66,7
	5	66,7
	6	66,7

Berdasarkan data di atas dapat diperhatikan subjek mendapat skor 66,7 yang artinya dalam semua kondisi subjek dapat mengikuti bimbingan dari guru dan peneliti dalam semua kondisi yang ada dalam pembelajaran menggunakan bermain peran.

Deskripsi Data Hasil Fase *Baseline 2*

Baseline 2 ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan akhir yang dimiliki subjek setelah mendapatkan intervensi atau perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil data *baseline 2* dari subjek, berikut disajikan tabel display data dibawah ini:

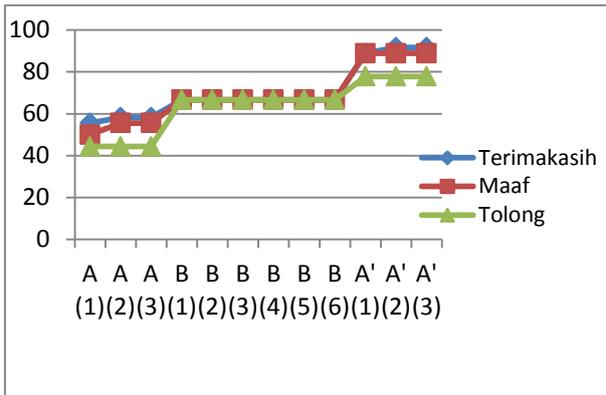
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Komunikasi Verbal Fungsional *Three Magic Word* Subjek Fase *Baseline 2*

Kata	Sesi	Skor
Terimakasih	1	88,9
	2	91,7
	3	91,7
Maaf	1	88,9
	2	88,9
	3	88,9
Tolong	1	77,8
	2	77,8
	3	77,8

Berdasarkan hasil pelaksanaan fase A-B-A' di atas, berikut disajikan data akumulasi yang diperoleh oleh subjek dari fase *baseline 1* hingga *baseline 2* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Akumulasi Hasil Observasi Kemampuan Penggunaanl *Three Magic Word* Subjek

Kata	Tahap	Sesi Ke-	Frekuensi
terimakasih	<i>Baseline-1/A</i>	1	55,6
		2	58,3
		3	58,3
	Intervensi/B	1	66,7
		2	66,7
		3	66,7
		4	66,7
		5	66,7
		6	66,7
	<i>Baseline-2/A'</i>	1	88,9
		2	91,7
		3	91,7
Penggunaan kata maaf	<i>Baseline-1/A</i>	1	50
		2	55,6
		3	55,6
	Intervensi/B	1	66,7
		2	66,7
		3	66,7
		4	66,7
		5	66,7
		6	66,7
	<i>Baseline-2/A'</i>	1	88,9
		2	88,9
		3	88,9
Penggunaan kata tolong	<i>Baseline-1/A</i>	1	44,4
		2	44,4
		3	44,4
	Intervensi/B	1	66,7
		2	66,7
		3	66,7
		4	66,7
		5	66,7
		6	66,7
	<i>Baseline-2/A'</i>	1	77,8
		2	77,8
		3	77,8



Gambar 1. Grafik Polygon Akumulasi Hasil Observasi Kemampuan Penggunaan *Three Magic Word* Subjek

Analisa data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan analisa grafik dan analisa datanya berdasarkan data individu. Data hasil penelitian yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi dilakukan dengan menganalisis kondisi pada setiap fase penelitian yang berupa analisis panjang kondisi, kecenderungan arah, analisis stabilitas, jejak data, stabilitas dan rentang data, serta analisis perubahan level. Untuk analisis antar kondisi dalam penelitian ini yakni membandingkan kondisi pada fase yang satu dengan fase yang lainnya, dengan melakukan analisis antar kondisi peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh dari intervensi yang telah diterapkan. Analisis yang digunakan dalam analisis antar kondisi pada penelitian ini yaitu melakukan analisa banyaknya variabel yang diubah, analisa perubahan kecenderungan arah, analisa perubahan stabilitas, analisa perubahan level, dan analisa data yang *overlap*.

1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan analisis yang dilakukan pada perubahan data pada kondisi fase tertentu. Fase penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah fase *baseline 1*, fase intervensi dan fase *baseline 2*. Sedangkan kondisi yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah kondisi kemampuan subjek dalam kemampuan penggunaan *three magic word*.

Berdasarkan data penelitian di atas, hasil analisis dalam kondisi dapat dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Rangkuman Hasil Analisis *Visual* dalam Kondisi Kemampuan Penggunaan *Three Magic Word* Fase *Baseline 1*

Kondisi	Kata	Baseline-1/A
1. Panjang Kondisi	Terimakasih	3
	Maaf	3
	Tolong	3
2. Kecenderungan Arah	Terimakasih	Meningkat
	Maaf	Meningkat
	Tolong	Mendatar
3. Kecenderungan Stabilitas	Terimakasih	Stabil
	Maaf	Stabil
	Tolong	Stabil
4. Jejak Data	Terimakasih	Meningkat
	Maaf	Meningkat
	Tolong	Meningkat
5. Level Stabilitas dan Rentang	Terimakasih	Stabil (53,05 – 61,75)
	Maaf	Stabil (49,65 – 57,75)
	Tolong	Stabil (41,1 – 47,7)
6. Tingkat Perubahan Data	Terimakasih	+2,7
	Maaf	+5,6
	Tolong	0

Tabel 6. Rangkuman Hasil Analisis *Visual* dalam Kondisi Kemampuan Penggunaan *Three Magic Word* Fase Intervensi

Kondisi	Kata	Intervensi/B
1. Panjang Kondisi	Terimakasih	6
	Maaf	6
	Tolong	6
2. Kecenderungan Arah	Terimakasih	Mendatar
	Maaf	Mendatar
	Tolong	Mendatar
3. Kecenderungan Stabilitas	Terimakasih	Stabil
	Maaf	Stabil
	Tolong	Stabil
4. Jejak Data	Terimakasih	Mendatar
	Maaf	Mendatar
	Tolong	Mendatar
5. Level Stabilitas dan Rentang	Terimakasih	Stabil (61,7 – 71,7)
	Maaf	Stabil (61,7 – 71,7)
	Tolong	Stabil (61,7 – 71,7)
6. Tingkat Perubahan Data	Terimakasih	0
	Maaf	0
	Tolong	0

Tabel 7. Rangkuman Hasil Analisis *Visual* dalam Kondisi Kemampuan Penggunaan *Three Magic Word* Fase *Baseline 2*

Kondisi	Kata	Baseline-2
a. Panjang Kondisi	Terimakasih	3
	Maaf	3
	Tolong	3
b. Kecenderungan Arah	Terimakasih	Meningkat
	Maaf	Mendatar
	Tolong	Mendatar
c. Kecenderungan Stabilitas	Terimakasih	Stabil
	Maaf	Stabil
	Tolong	Stabil
d. Jejak Data	Terimakasih	Meningkat
	Maaf	Mendatar
	Tolong	Mendatar
e. Level Stabilitas dan Rentang	Terimakasih	Stabil (83,8 – 97,5)
	Maaf	Stabil (82,2 – 95,5)
	Tolong	Stabil (72 – 83,6)
f. Tingkat Perubahan Data	Terimakasih	+2,8
	Maaf	0
	Tolong	0

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi dilakukan dengan membandingkan kondisi pada satu fase dengan fase yang lain. Berdasarkan hasil penelitian berikut disajikan rangkuman hasil analisis antar kondisi dalam tabel:

Tabel 8. Data Hasil Antar Kondisi Kemampuan Penggunaan *Three Magic Word*

Kondisi	Kata	B/A	A'/B
Jumlah variabel yang diubah	Terimakasih	1	1
	Maaf	1	1
	Tolong	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	Terimakasih	Menndatar ke Meningkat (+)	Meningkat ke Mendatar (+)
	Maaf	Mendatar Ke Meningkat (+)	Mendatar ke Mendatar (+)
	Tolong	Mendatar ke Meningkat (+)	Mendatar ke Mendatar (+)
Perubahan kecenderu	Terimakasih	Stabil ke	Stabil ke

ngan stabilitas dan efeknya		Stabil	Stabil
	Maaf	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
Perubahan Level	Tolong	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
	Terimakasih	+8,4	+22,2
Presentase overlap	Maaf	+11,1	+22,2
	Tolong	+22,3	+11,1
	Terimakasih	0%	0%
Presentase overlap	Maaf	0%	0%
	Tolong	0%	0%

Maka secara keseluruhan setelah dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh, dapat disimpulkan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word* berpengaruh baik bagi perkembangan kemampuan subjek, karena terdapat data perubahan yang semakin baik, yakni pada *baseline 2* (A') data yang diperoleh lebih tinggi dibanding dengan *baseline 1* (A).

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penggunaan *three magic word* pada subjek yang dapat diketahui dengan membandingkan hasil observasi pada tahap *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2*. Telah dijabarkan sebelumnya hasil analisis data pada penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan pada ketiga kata yaitu *terimakasih*, *maaf* dan *tolong* dari ketiga tahap penelitian. Selain itu, analisis data antar kondisi menunjukkan hasil data *overlap* atau tumpang tindih sebesar 0% yang berarti semakin kecil data yang tumpang tindih maka semakin efektif metode bermain peran yang digunakan untuk meningkatkan *target behaviour* dimana dalam penelitian ini adalah kemampuan penggunaan *three magic word*.

Melihat pada hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Peni Puji Astuti di Magelang pada tahun 2012 berjudul "Efektivitas Metode Bermain Peran (*Role*

Play) Untuk Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Pada Anak” dengan hasil dari penelitian ini adalah metode bermain peran dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa PAUD IT Darratul Islam di Magelang dengan data yang menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi anak nilai p awal adalah 0,001 dan p akhir adalah 0,021. Selain itu penelitian lain dilaksanakan oleh Rumilasari, Tegeh dan Ujianti pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Bermain peran*) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A” dengan hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan berbicara pada sampel penelitian yaitu 24 kelompok A di BA Singaraja tahun ajaran 2015/2016 sehingga metode bermain peran dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil oleh data yang menghasilkan nilai sig = 11,18 yang lebih besar dari nilai sig tabel = 2,021. Penelitian lain dilaksanakan oleh Setyahadi Pratama pada tahun 2015 berjudul “Metode Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Anak Autis” hasil penelitian menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa autis di TK Mentari Sidoarjo dengan $Z_h < Z_t = 1,96 < 2,69$.

Beberapa hal yang membuat metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word* menurut hasil dan kajian dalam penelitian ini antara lain; salah satu kelebihan metode bermain peran yaitu dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan seperti pendapat yang dikemukakan oleh Djumingin (2011: 176) yaitu “Merupakan metode yang menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.” Selain itu, metode bermain peran sesuai dengan metode belajar yang cocok untuk anak dengan autisme. Berikut akan dibahas lebih rinci mengenai efektifitas metode bermain peran terhadap kemampuan penggunaan *three magic word* anak autis.

Metode bermain peran efektif meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word* karena kelebihan yang dimiliki oleh metode ini yaitu belajar akan terasa menyenangkan saat menggunakan metode bermain peran, sehingga materi yang

terkadang dapat tersampaikan dengan optimal. Hal ini didukung oleh pendapat dari Jill Hadfield dalam Djumingin (2011: 4) menguatkan bahwa “bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang sehingga materi dapat tersampaikan dengan maksimal”.

Melihat dari proses intervensi, metode bermain peran dikatakan efektif karena beberapa hal, salah satunya adalah metode ini sesuai dengan metode belajar yang dapat digunakan untuk anak dengan ASD yaitu anak cenderung lebih efektif belajar dengan metode yang kontekstual atau dapat diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Priyatna (2010: 32) yaitu “Salah satu metode belajar yang dapat digunakan untuk anak autis adalah metode belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak”. Sedangkan metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini didukung dengan pendapat Mulyadi (2011: 5) yang menegaskan bahwa “Metode bermain peran adalah suatu metode yang dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari”. Oleh karena kesesuaian itu, metode bermain peran dapat secara efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word* anak autis.

Melihat pada hasil analisis antar kondisi pada data hasil penelitian, diketahui bahwa ada perbedaan peningkatan dalam tiga kata yang menjadi *target behaviour* yaitu kata *terimakasih*, *maaf* dan *tolong*. Kata *terimakasih* dan *maaf* memiliki perubahan level yang cukup tinggi yaitu bertambah sebesar 22,2 poin, sedangkan kata *tolong* memiliki perubahan level yang berada dibawahnya yaitu bertambah 11,1 poin. Menurut hasil observasi selama penelitian, penyebab terjadinya perbedaan peningkatan skor yaitu adanya perbedaan penggunaan inisiatif pada *three magic word*. Kata *terimakasih* dan kata *maaf* dalam penggunaannya tidak membutuhkan inisiatif yang besar, hal ini dikarenakan dalam penggunaan kata *terimakasih* dan kata *maaf* terdapat stimulus yang besar dari orang lain

misalnya berupa pemberian bantuan atau pemberian benda yang menstimulus agar anak mengucapkan kata *terimakasih* dan perilaku yang dianggap kurang sesuai oleh lingkungan yang menstimulus agar anak mengucapkan kata *maaf*. Sedangkan pada penggunaan fungsional kata *tolong* membutuhkan inisiatif yang lebih besar dibandingkan kata *terimakasih* dan kata *maaf*, karena dalam penggunaan kata *tolong* anak tidak mendapatkan stimulus dari lingkungan atau orang lain melainkan dari diri sendiri karena anak tidak dapat melakukan suatu hal, sehingga membutuhkan bantuan orang lain dan dibutuhkan inisiatif untuk mengucapkan kata *tolong* agar mendapat bantuan dari orang lain.

Minimnya peningkatan skor pada penggunaan fungsional kata *tolong* disebabkan karena beberapa hal, diantaranya adalah pengaruh budaya Jawa dalam komunikasi di lingkungan anak. Subjek dalam penelitian ini tinggal di Yogyakarta, yang artinya dalam komunikasi subjek dipengaruhi oleh budaya Jawa. Penggunaan bahasa Indonesia yang ada di Jawa juga tidak terlepas dari pengaruh budaya Jawa baik secara bahasa maupun etika berperilaku. Seorang siswa yang tentu usianya berada dibawah usia gurunya tentu harus beretika baik dan sesuai dengan *tata krama* yang ada di Jawa dalam berbicara dengan gurunya, dia harus menjaga mulai dari nada bicara, pemilihan kata, bahkan tidak boleh berbicara berlebihan karena akan dianggap kurang sopan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Supartinah (2010: 24) yang menyebutkan bahwa salah satu hal yang perlu dijaga dalam bertutur kata agar dapat mencapai kesopanan dalam budaya Jawa adalah "Pandai menjaga tutur kata, tidak kasar, tidak menyakiti dan tidak berbicara berlebihan dihadapan orang yang lebih tua". Tentu saja, hal-hal tersebut akan berimbang dalam komunikasi antar sesama di lingkungan. Khususnya dilingkungan pendidikan di Jawa, hal ini terlihat dengan minimnya siswa yang mau untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat dikelas karena banyak yang kurang percaya diri atau takut kurang sesuai dengan *tata krama*. Sehingga inisiatif siswa untuk memulai pembicaraan menjadi kurang. Oleh karena itulah, dalam penelitian ini terjadi peningkatan yang lebih kecil pada kata *tolong*, yang disebabkan oleh kurangnya inisiatif subjek dalam memulai berbicara tanpa stimulus dari orang lain. Selain itu, berdasarkan karakteristik anak dengan

ASD yang dikemukakan oleh Winarno (2013: 27), salah satu karakteristik yang umum ditemui pada anak autis termasuk ada dalam karakteristik subjek penelitian adalah "kurang dalam berinisiatif" sehingga hal ini juga dapat menyebabkan peningkatan skor pada kata *tolong* lebih rendah dibandingkan kata *terimakasih* dan kata *maaf*.

Akan tetapi, dengan metode bermain peran ketiga kata yang menjadi *target behaviour* yaitu *terimakasih*, *maaf* dan *tolong* secara keseluruhan mengalami peningkatan. Sehingga, berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa metode bermain peran efektif terhadap peningkatan kemampuan penggunaan *three magic word* anak autis kelas dasar VI di SLB Samara Bunda Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word* yaitu kata *terimakasih*, *maaf*, dan *tolong* pada anak autis kelas dasar VI di SLB Samara Bunda Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan data yang tumpang tindih (*overlap*) dalam analisis antar kondisi A/B dan B/A' sebesar 0% di setiap kata, yang berarti semakin kecil presentase *overlap* menunjukkan semakin besar pengaruh terhadap target *behaviour*. Hal ini juga didukung dengan adanya peningkatan skor kemampuan membaca yang diperoleh anak dari tahap *baseline-1*, intervensi hingga *baseline-2* dalam kata *terimakasih*, *maaf* dan *tolong*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Setelah pelaksanaan penelitian untuk meningkatkan kemampuan penggunaan *three magic word* menggunakan metode bermain peran, diharapkan guru menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan kemampuan komunikasi penggunaan kata-kata yang lain pada anak autis, agar kualitas pembelajaran komunikasi

dapat tercapai secara maksimal dan dapat dikembangkan dalam peningkatan kemampuan lainnya baik kemampuan akademik maupun non-akademik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SLB Samara Bunda Yogyakarta.

Winarno. (2013). *Autisme dan Peran Pangan*. Jakarta: PT Gramedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2010). *Penelitian pendidikan metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, P.P. (2012). *Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Anak*. Skripsi. Universitas Ahmad Dahlan.
- Djumingin, S. (2011). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makasar: Badan Penerbit UNM
- Mulyadi. (2011). *Paedagogik Khusus Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar/MI*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP-UMS
- Pratama, D.S. (2015). *Metode Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Anak Autis*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Priyatna, A. (2010). *Amazing Autism (Memahami, Mengasuh, dan Mendidik Anak Autis)*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rofiq, S.A. (2014). *Tiga Kata Ajaib: Dahsyatnya Energi Ungkapan "Tolong", "Maaf", dan "Terima Kasih"*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rumilasari, N.P.D. Tegeh, I.M. dan Ujianti, P.R. (2016). *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Supartinah. (2010). *Peningkatan Penguasaan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SDN Golo Pendekatan Cooperative Learning Tehnik Jigsaw dan Media Kartu Aksara*. Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY.
- Suprpto, T. (2011). *Pengantar Ilmu komunikasi*. Yogyakarta: CAPS