

EFEKTIVITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISTIK KELAS II SDLB DI SLB MA'ARIF MUNTILAN

THE EFFECTIVENESS OF PRETEND PLAY METHOD IN THE ABILITY SOCIAL INTERACTION FOR AUTISTIC CHILD 2TH AT SLB MA'ARIF MUNTILAN

Oleh: Nurvi Prihtyaningsih, Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan UNY,
nurvip27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Metode *Pretend Play* terhadap kemampuan interaksi sosial. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR). Desain yang digunakan adalah A-B-A'. Subyek penelitian yaitu satu orang siswa autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan. Teknik pengumpulan data menggunakan inventori kemampuan interaksi sosial serta dokumentasi. Analisis data yang digunakan berupa analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil analisis disajikan dalam bentuk grafik dan tabel. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode *Pretend Play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autistik kelas II SDLB. Kemampuan interaksi sosial anak yang meningkat berdasarkan pada kemampuan anak mengikuti aktivitas, kemampuan anak dalam memerankan peran, kemampuan anak meniru atau imitasi, kemampuan anak menerima sugesti dari peneliti, mampu menempatkan diri pada situasi tertentu, mampu bersimpati terhadap orang lain. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *pretend play* berpengaruh positif terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik.

Kata kunci: *Metode Pretend Play, Kemampuan Interaksi Sosial, Anak Autistik*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the method of Pretend Play in the ability of social interaction. This type of research is Single Subject Research (SSR). The design used is A-B-A'. The subjects of research that one autistic student in class II SDLB at SLB Muntilan Ma'arif. Data collection techniques use the inventory capabilities of social interaction as well as documentation. Analysis of the data used in the analysis form and inter-state conditions. Results of the analysis presented in the form of graphs and tables. Based on the research results obtained, it can be concluded that the method Pretend Play effectively to improve social interaction skills class II SDLB autistic children. Social interaction skills of children increased based on the child's ability to follow the activities, children's ability to play a role, the child's ability to imitate or imitation, the ability of children receiving suggestions from researchers, were able to put yourself in certain situations, able to sympathize with others. This proves that the use of methods of pretend play positive effect on social interaction skills of autistic children.

Keywords: *Pretend play, Interaction social, autistic*

PENDAHULUAN

Manusia selain sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial melakukan interaksi terhadap lingkungannya. Manusia berinteraksi dengan individu lain yang berada dalam lingkungan masyarakat karena saling membutuhkan dan berhubungan. Lingkungan merupakan sarana

bagi manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan, baik kebutuhan spiritual maupun material. Kebutuhan itulah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan ada kehidupan bersama atau kehidupan bermasyarakat. Jika hanya fisik saling berhadapan antara satu sama

lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat berinteraksi.

Interaksi sosial adalah syarat utama bagi terjadinya aktifitas sosial dan hadirnya kenyataan sosial. Kenyataan sosial di dasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosialnya. Ketika berinteraksi seorang individu atau kelompok sosial sebenarnya tengah berusaha atau belajar memahami tindakan sosial yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain dalam situasi tertentu. Interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial, tidak ada interaksi berarti tidak mungkin terdapat kehidupan bersama.

Hal ini sangat berbeda dengan anak autistik, mereka mengalami gangguan perkembangan yang kompleks meliputi beberapa aspek yaitu sosial-interaksi, perilaku, dan bahasa. Beberapa anak autistik juga memiliki gangguan pada komunikasi nonverbal-verbal dan fungsi kognitif-adaptif.

Problema perilaku anak autistik yang tidak memiliki respons sosial dan empati serta kesulitan dalam menjalin hubungan sosial akan berdampak pada prestasi akademiknya. Hal ini jika terus menerus dibiarkan terjadi tanpa adanya suatu layanan yang diberikan maka akan mengakibatkan semakin parah gangguan autisme yang dialaminya. Masalah-masalah yang dihadapi oleh anak autistik harus diatasi supaya tidak terjadi permasalahan yang semakin luas.

Autisme merupakan gangguan neurobiologis yang menetap dan tidak dapat diobati, tapi gejala-gejalanya bisa dihilangkan atau dikurangi (Ayu Bulan Febry dan Zulfito M, 2010 : 82).

Hambatan-hambatan yang dimiliki oleh anak autistik mengakibatkan mereka kurang melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Ketidakmampuan dalam berinteraksi sosial pada anak autistik adalah kesulitan bahkan selalu menghindar ketika berkontak mata, kurang suka bergaul dan sangat terisolasi dari lingkungan hidupnya, terlihat kurang ceria, tidak menaruh perhatian atau keinginan untuk menghargai perasaan orang lain, suka menghindar dengan orang-orang disekitarnya. Sehingga interaksi sosial sangat diperlukan sebagai bekal anak autistik untuk lebih percaya diri dalam menghadapi lingkungan sosialnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan upaya untuk dapat membantu anak autistik dalam mengembangkan kemampuan di bidang interaksi sosialnya. Salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial adalah metode *pretend play*. Pada permainan *pretend play* anak dihadapkan pada atribut seperti yang sesungguhnya, misalnya pasar, sekolah, dokter, perjalanan, dan rumah sakit (Purwandari, 2003: 130). Melalui kegiatan bermain maka seorang anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, berinteraksi dengan teman atau guru, dan dapat membuat anak senang. Anak-anak sering mengamati hal-hal yang dilakukan oleh orang dewasa kemudian memerankannya seperti orang dewasa lakukan. Misalnya anak bermain pura-pura menjadi dokter, berpura-pura menjadi sopir bis, berpura-pura belanja ke toko, mobil-mobilan, telpon-telponan, bertamu, berpura-pura menjadi pedagang.

Pretend play adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur pura-pura. Permainan ini berbeda dengan *role play*, karena dalam *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan juga menggunakan sejumlah peralatan dalam kegiatan bermain. Apabila *role play* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang dipakai juga menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan (Dewi Retno, 2008:1).

Kelebihan metode *pretend play* adalah memupuk daya cipta, karena simulasi dilakukan dengan kreasi siswa masing-masing memainkan perannya, merangsang siswa untuk menjadi terampil dalam menanggapi suatu hal dan bertindak secara spontan, tanpa memerlukan persiapan dalam waktu lama dan memperkaya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan serta pengalaman tidak langsung yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematik (Heri Rahyubi, 2012 : 242).

Penggunaan metode *pretend play* telah terbukti berpengaruh dalam proses pembelajaran anak autistik. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Purwandari yang berjudul “Pengembangan Kecakapan Hidup Anak Tunalaras Melalui Permainan Pura- pura Di SLB E” (2003), terbukti bahwa melalui *Pretend play* akan terbangun interaksi verbal maupun non verbal, sehingga sangat membantu pengembangan afeksi anak, yakni tumbuhnya perasaan empati pada orang lain.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Single Subject Research (SSR)* yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan

(intervensi) yang diberikan pada subyek secara berulang-ulang pada waktu tertentu.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desai A-BA’, yaitu untuk mengetahui seberapa besarpengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Adanya penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat (Juang Sunanto dkk, 2006:44).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB Ma’arif Muntilan yang didalamnya terdapat anak autistik dengan kemampuan interaksi sosial masih rendah.

Penelitian ini dilakukan selama tiga minggu, berikut ini adalah perinciannya:

Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian

Waktu	Kegiatan Penelitian
Minggu I	Pelaksanaan fase baseline-1
Minggu II	Pelaksanaan fase intervensi
Minggu IV	Pelaksanaan fase baseline-2

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa autistik yang duduk di kelas II di SLB Ma’arif Muntilan. Subyek berjumlah 1 siswa. Subyek dalam penelitian ini merupakan subyek tunggal yakni hanya satu orang siswa bernama MF. Subyek merupakan penyandang autistik yang duduk di kelas II SDLB dengan usia 8 tahun. Penelitian ini menggunakan teknik dalam

menentukan subjek penelitian secara *purposive*. Sampling *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010 : 124).

Prosedur

Prosedur pelaksanaan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian subyek tunggal dengan desain A-B-A', yakni:

1. A (*Baseline 1*)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti mencari skor sebelum diberikan intervensi yang berupa tes kemampuan interaksi sosial dengan durasi waktu 35 menit. *Baseline-1* dilakukan sebanyak tiga kali atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil. Materi pada tahap baseline terdiri dari teks naskah drama pendek dan untuk menguji kemampuan interaksi sosial anak yang berkaitan dengan isi naskah drama.

2. B (Intervensi)

Pelaksanaan intervensi dilakukan selama lima kali pertemuan atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil dengan alokasi waktu setiap pertemuan 35 menit. Intervensi pembelajaran metode *Pretend Play* diawali dengan mengkondisikan anak agar merasa nyaman, memberikan persepsi guna meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak. Peneliti juga menjelaskan bahwa hari ini kegiatan pembelajaran adalah bermain peran, yaitu memerankan naskah drama. Selanjutnya peneliti membacakan naskah drama. Langkah terakhir adalah peneliti mengajak

anak untuk melakukan drama sesuai dengan cerita/ naskah.

3. A' (*baseline-2*)

Kegiatan *Baseline-2* merupakan kegiatan pengulangan *Baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat efektivitas metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik. Dalam pelaksanaan *Baseline-2* peneliti mengamati kemampuan interaksi sosial anak autistik setelah diberikan *treatment* atau perlakuan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, disesuaikan dengan arah penelitian ini dikembangkan meliputi inventori kemampuan interaksi sosial dan dokumentasi, yaitu sebagai berikut:

1. Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

Inventori kemampuan interaksi sosial yang dimaksud adalah semacam tes atau alat ukur yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang disusun secara khusus untuk mengungkapkan hal-hal yang ingin diketahui oleh peneliti tentang kemampuan interaksi sosial pada anak autis.

Indikator yang terdapat pada inventori kemampuan interaksi sosial meliputi (1) melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah (2) berperan dalam naskah atau dialog (3) kemampuan anak dalam meniru atau imitasi (4) kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain atau guru (5) kemampuan anak

untuk menempatkan diri pada situasi tertentu (6) kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain. Pada indikator tersebut, jika anak berhasil melakukan kegiatan secara mandiri memperoleh point 3. Anak mendapat point 2 jika melakukan kegiatan dengan bantuan verbal maupun isyarat. Namun jika anak tidak mampu melakukan sama sekali maka memperoleh point 1.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berupa data pribadi siswa, catatan harian siswa, foto-foto siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk grafik setelah perhitungan secara presentase. Grafik dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data setiap sesinya serta menunjukkan skor rata-rata data pada fase *baseline* dan intervensi. Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data hasil penelitian ini antara lain menyusun data yang diperoleh kedalam satuan-satuan. Selanjutnya diolah untuk mengetahui hasil dari penelitian dan dianalisis menggunakan analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN SIMPULAN DAN SARAN

1. Data *Baseline-1*

Data *baseline-1* diperoleh berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap kemampuan anak dalam melakukan serangkaian inventori kemampuan interaksi

sosial sebelum dikenakan *treatment*. Hasil skor yang diperoleh dari sesi satu hingga sesi 3 mendapat skor 6. Sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan subyek dalam berinteraksi sosial masih rendah.

2. Data Hasil Intervensi

Intervensi dilakukan selama lima kali pertemuan dengan menggunakan metode *pretend play*. Hasil skor pada sesi ke-empat mendapat skor 7, sesi ke-lima skor 8, sesi ke-enam skor 10, sesi ke-tujuh skor 11, dan yang terakhir sesi ke-delapan skor 9. Berdasarkan hasil tersebut, maka metode *pretend play* memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan interaksi sosial pada subyek dibandingkan pada perolehan skor *baseline-1*.

3. Data *Baseline-2*

Perolehan data kemampuan akhir atau *baseline-2* dengan penggunaan metode *pretend play* pada anak autistik setelah diberikan intervensi adalah skor 12, 14 dan 15. *Baseline-2* dilaksanakan selang satu minggu setelah pelaksanaan intervensi sesi ke lima.

Berdasarkan perolehan skor dari *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2* dapat diketahui bahwa metode *pretend play* memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autistik.

4. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data, diketahui bahwa secara keseluruhan dapat dilihat bahwa penerapan metode *pretend play* efektif terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak autistik.

Efektivitas metode *pretend play* dapat diketahui dengan membandingkan hasil pada fase *baseline-1*, intervensi maupun *baseline-2* yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial pada subyek (MF). Peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak dapat dilihat berdasarkan perbandingan frekuensi atau skor perolehan hasil inventori kemampuan interaksi sosial pada fase *baseline-1*, intervensi maupun *baseline-2*. Anak mengalami peningkatan pada fase intervensi dan fase *baseline-2*.

Peningkatan pada fase intervensi dan fase *baseline-2* dikarenakan adanya faktor yang menunjang yaitu peneliti menggunakan alat bantu/ media pada saat pembelajaran sehingga pembelajarannya tidak hanya imajinasi namun anak dihadapkan pada barang tiruan yang menyerupai benda asli. Media yang digunakan oleh peneliti disesuaikan dengan tema pembelajaran yang berlangsung, misalnya tema kesehatan dengan judul “pergi ke dokter” maka media pendukung yang digunakan adalah stetoskop mainan, boneka (sebagai pasien), dan obat-obatan. Anak menjadi sangat antusias sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dewi Retno Suminar (2008:1) yaitu dalam penggunaan metode *pretend play* terdapat sejumlah aturan dalam bermain dan menggunakan peralatan untuk menunjang unsur pura-pura dalam permainan. Menurut pendapat berikutnya yaitu Purwandari (2003:124) bahwa *pretend play* merupakan jenis permainan bernuansa rasa yang dilakukan secara pura-pura seperti bermain sekolah-sekolahan, pasar, belanja, kemah, dokter

dan rumah sakit. Dalam hal ini maka peneliti membuat rancangan pembelajaran secara tematik, seperti pada *baseline-1* pertemuan pertama tema perayaan ulang tahun, pertemuan kedua jual beli, pertemuan ketiga pergi ke dokter. Tema-tema tersebut diambil oleh peneliti dengan disesuaikan pada kegiatan sehari-hari yang sering dijumpai oleh anak. Selain itu pembelajaran secara tematik akan lebih terstruktur dan hasilnya menjadi maksimal. Hurlock (2000:329) berpendapat bahwa bermain pura-pura merupakan permainan aktif pada anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi seolah-olah hal itu mempunyai atribut lain ketimbang yang sebenarnya. Permainan pura-pura sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Hal ini dapat diterapkan pada anak berkebutuhan khusus, terutama yang mengalami kesulitan berbahasa, perilaku dan interaksi sosial seperti yang dialami oleh anak autistik. Melalui permainan pura-pura anak dapat menghayati peran sehingga dapat menumbuhkan rasa simpati terhadap orang lain. Selain itu komunikasi yang dilakukan dapat menambah perbendaharaan kata maupun kalimat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode *Pretend Play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autistik kelas II SDLB. Kemampuan interaksi sosial anak yang meningkat berdasarkan pada kemampuan anak mengikuti aktivitas sesuai dalam naskah atau dialog, kemampuan anak dalam memerankan peran yang ada pada naskah atau dialog,

kemampuan anak meniru atau imitasi sesuai yang dicontohkan oleh peneliti, kemampuan anak menerima sugesti dari peneliti seperti ketika peneliti memberikan motivasi-motivasi agar anak semangat belajar, mampu menempatkan diri pada situasi tertentu ditunjukkan pada saat peneliti masuk anak sudah paham lalu duduk ditempatnya, mampu bersimpati terhadap orang lain seperti ikut membereskan peralatan pembelajaran setelah selesai.

Saran

Metode *pretend play* efektif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan interaksi sosial pada anak autistik, maka bisa dijadikan sebagai acuan untuk melatih interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus lainnya dan diterapkan pada pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Bulan Febry dan Zulfito Marendra. (2010). *Smart Parents: Pandai Mengatur Menu&Tanggap Saat Anak Sakit*. Jakarta: Gagas Media.
- Dewi Retno Suminar. (2008). *Membangun Softskill Anak Melalui Pretend play*. Diakses dari <https://www.google.com/#q=tahap-tahap+pretend+play>. Pada tanggal 6 September 2014, Jam 20.00 WIB.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Majalengka: Referens.
- Purwandari. (2003). *Pengembangan Kecakapan Hidup Anak Tuna Laras Melalui Permainan Pura-pura*. JRR (Nomor 2 Tahun 13). Hlm.122-131.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Hurlock. (2000). *Perkembangan Anak: Jilid I*. Jakarta: Erlangga.