

*Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis*

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

**PERMAINAN MAZE UNTUK MEREDUKSI PERILAKU *SELF STIMULATION* PADA ANAK AUTIS**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya  
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:

**I KADEK SUELA**  
NIM : 11010044227

**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**2015**

**PERMAINAN MAZE UNTUK MEREDUKSI PERILAKU *SELF STIMULATION* PADA ANAK AUTIS**

**I Kadek Suela dan Asri Wijiastuti**

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) [Kad3k.suwela@gmail.com](mailto:Kad3k.suwela@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The autism children often indicated self stimulation behavior as flapping hands done repeatedly so it often disturbed the children's learning process and social life. The purpose of this research was to prove whether there was influence of using maze game toward self stimulation behavior to autism children in PG/TK New Kempompong School Sidoarjo or not.*

*The kind of this research was experiment with Single Subject Arrangement (SSR) with A-B design. The subject was one autism child in PG/TK New Kempompong School Sidoarjo who had characteristics flapping hands behavior.*

*Based on the analysis done it indicated that baseline phase (A) was done 17-23 times with total duration 90-118 seconds during 30 minutes. Intervention phase (B) was done 9-14 times with total duration 48-55 seconds during 30 minutes.*

*Appropriating with data analysis and discussion could be concluded that maze game activity could reduce self stimulation behavior (flapping hands behavior) to autism children before it was done 17-23 times with total duration 90-118 seconds, it was reduced to be 9-14 times with total duration 48-55 seconds during 30 minutes.*

*Keywords: Maze game, autism children, self stimulation.*

**A. PENDAHULUAN**

Beberapa perilaku anak autis menunjukkan keberbedaan yang mencolok dengan anak-anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak autis nyata berbeda berkaitan dengan perkembangan perilaku anak-anak usianya. Perilaku autistik berbeda dari perilaku normal. Anak autis memiliki perilaku yang berlebihan (*excessive*) dan perilaku yang berkekurangan (*deficient*), Rudi Sutadi (2000). Perilaku merupakan semua tindakan atau tingkah laku seseorang individu, baik kecil maupun besar, yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan (oleh indera perasa di kulit, dan bukan yang dirasakan di hati) oleh orang lain ataupun diri sendiri. Handojo (2003:10). Perilaku ini bisa muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari yang sederhana seperti tidak bersedia melakukan kontak mata dengan orang lain, gerakan-gerakan yang tidak wajar dan tidak bertujuan seperti *self stimulation*, sampai pada perilaku-perilaku emosi tak terkendali seperti agresivitas, perilaku merusak, berteriak, meludah dan sebagainya. Sunu (2012:41). Perilaku berlebihan anak autis misalnya mengamuk (tantrum) dan perilaku stimulasi diri (*self stimulation*). Leaf dan McEachin (1999) mengungkapkan bahwa salah satu perilaku *self stimulation* pada anak autis yaitu mengepak-gepakan tangan atau *flapping*. Leaf dan McEachin (1999) menuliskan bahwa perilaku *self stimulation* merupakan salah satu ciri utama yang terdapat dalam mendiagnosis anak autistik (Yuwuno 2009:50). Ketika anak autistik terlibat dalam *self stimulation*, maka perhatiannya biasanya tertuju penuh terhadap perilaku tersebut dan anak dipastikan tidak dapat memproses informasi penting. *Self stimulation* pada anak autis terjadi pada waktu anak bosan, tertekan ataupun tidak

nyaman. Ketika perilaku ini muncul dengan keasikan yang tinggi, maka anak tidak akan dapat belajar.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa anak autis ini sering memainkan dan mengepak-gepakan tangannya, atau disebut dengan perilaku *self stimulation*. Dapat diberikan contoh sebagai berikut yaitu pada saat proses belajar anak sering mengepak-gepakan tangannya. Jika tidak disuruh berhenti, anak autis ini tidak akan berhenti mengepak tangannya dan sulit untuk menghentikannya. Anak juga menunjukkan perilaku hiperaktif seperti mencubit dan memukul terapis ataupun teman-temannya. Anak autis ini dalam proses kegiatan belajar atau akademiknya cukup baik. Oleh sebab itu perlu diberikan penanganan terhadap perilaku *self stimulation* pada anak salah satunya dengan menggunakan permainan *maze*.

Permainan merupakan laboratorium pembelajaran bagi anak. Sebab, ketika anak larut dalam aktivitas bermain, mereka secara langsung dan tidak langsung belajar tentang banyak hal. Winkanda (2013:5). Freeman & Munandar (dalam Ismail 2009:27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral, dan emosional. Permainan *maze* atau yang dikenal dengan istilah labirin adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku. Nurul Ihsan (2014:32). Permainan *maze* adalah permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus Khomariyah, R.L. (2012:16).

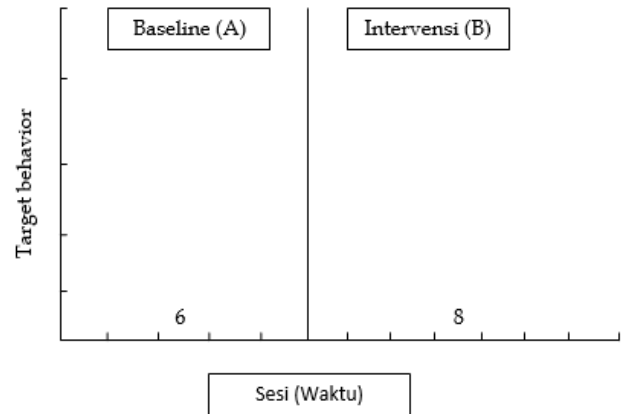
Konsepnya adalah permainan *maze* merupakan media yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran untuk mengurangi perilaku *self stimulation* pada anak autis. Jenis permainan *maze* yang digunakan adalah permainan *maze* 3D. Penggunaan permainan ini sangat bermanfaat dan menarik bagi anak karena dalam permainan *maze* peneliti mengenalkan warna dan bangun datar. Warna dalam permainan *maze* ini adalah warna merah, kuning dan hijau sesuai dengan warna yang di sukai oleh anak. Bangun datar dari manik-manik *maze* akan diacak dan anak dalam permainan akan diarahkan untuk mencocokkan warna manik-manik bangun datar dengan menelusuri jalan yang berliku-liku, sempit dan jalan buntu.

Dari uraian tersebut, perilaku yang dialami anak autis adalah perilaku yang kompleks, salah satunya adalah perilaku *self stimulation*. Perilaku tersebut menguatkan anak autis dan sering kali kesulitan mendorongnya untuk mengurangi perilaku tersebut.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *single subject research (SSR)*. Dalam penelitian ini menggunakan desain A-B prosedur desain ini disusun atas apa yang disebut dengan logika *baseline*. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *single subject research (SSR)* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan penelitian subjek tunggal. Jenis penelitian SSR memfokuskan pada individu sebagai sampel penelitian (Sunanto J, dkk 2005:56). Dalam penelitian ini menggunakan desain A-B prosedur desain ini disusun atas apa yang disebut dengan logika *baseline*. Logika *baseline* menunjukkan suatu pengulangan pengukuran pengukuran perilaku atau target *behavior* pada sekurang kurangnya dua baseline yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Kondisi baseline (A) yakni kondisi dimana suatu pengukuran dilakukan pada keadaan sebelum dilakukan intervensi yang dilaksanakan selama 6 sesi, sedangkan kondisi intervensi (B) yakni kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan subjek diukur pada kondisi tersebut. Fase intervensi (B) dilaksanakan selama 8 sesi pertemuan. Disajikan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1

Desain penelitian A-B

Keterangan:

Baseline (A) :Mengukur kondisi awal anak autis yang memiliki perilaku *self stimulation*.

Intervensi (B) :Memberikan *treatment* terhadap perilaku anak autis yang memiliki perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-ngepakan tangan) dengan menggunakan permainan *maze*.

Target Behavior :Mereduksi perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-ngepakan tangan) pada anak dan mengukurnya menggunakan frekuensi dan durasi.

Sesi :Jumlah hari yang akan ditentukan dalam penelitian.

### 2. Sampel

Sampel penelitian ini 1(satu) anak autis yang bernama W.A merupakan anak autis dengan jenis kelamin laki-laki yang berumur 5 tahun.

### 3. Variabel Penelitian

Adapun variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama target *Behaviour* (perilaku sasaran). Target *Behaviour* dalam penelitian ini adalah mereduksi perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-ngepakan tangan) pada anak autis. sedangkan variabel bebas dalam penelitian kasus tunggal disebut dengan intervensi atau perlakuan. Intervensi dalam penelitian ini menggunakan permainan "Maze"

### 4. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Metode Observasi.

Observasi dipergunakan untuk memperoleh data dan mengukur perilaku awal dan karakteristik. Peneliti mengamati perilaku awal *self stimulation* (perilaku mengepak-ngepakan tangan)



pada anak autis secara kontinyu selama 6 pertemuan tanpa melakukan intervensi. Peneliti menghitung dan mengukur berapa kali anak melakukan perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) selama 30 menit.

**b. Metode Tes.**

Metode tes digunakan untuk mengukur perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) yang dilakukan oleh anak dengan memberikan intervensi dengan menghitung berapa kali anak melakukan selama 8 sesi selama 30 menit setiap pertemuan.

**5. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian eksperimen pada umumnya saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan pada penelitian dengan kasus tunggal digunakan statistik deskriptif yang sederhana yaitu analisis visual meliputi analisis dalam kondisi dan antar kondisi karena pada penelitian kasus tunggal terfokus pada satu individu.

**C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Perilaku mengepak-gepakan tangan pada anak autis merupakan salah satu perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) pada yang terjadi pada anak autis. Berdasarkan temuan penelitian dilapangan, anak *play grup* di PG/TK new kepompong school yang bernama W.A merupakan anak yang sering menunjukkan perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan). W.A sering menunjukkan perilaku mengepak-gepakan tangan yang dilakukan secara berulang-ulang pada saat pembelajaran. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru di sekolah, memperoleh data atau informasi bahwa anak memiliki karakteristik yang sering mengepak-gepakan tangan yang dilakukan secara berulang-ulang. Pada saat proses pembelajaran dikelas berlangsung saat guru memberikan perintah mengerjakan sesuatu, subjek terlihat tidak langsung mengerjakan perintah dari gurunya karena sibuk mengepak-gepakan tangannya sendiri dan guru harus sering kali mengingatkan kepada anak agar tidak mengepak-gepakan tangannya. Oleh sebab itu, agar anak lebih fokus dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru perlu adanya kegiatan sesuai dengan kesenangan anak untuk mereduksi perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) yang sering dilakukannya. Setelah W.A diberikan intervensi dengan kegiatan bermain *maze* dan memperoleh hasil yang menunjukan perilaku mengepak-gepakan tangan yang sering dilakukan anak sedikit berkurang. Karena kegiatan bermain *maze* banyak menggunakan aktivitas tangan sehingga anak bisa menggunakan tangannya untuk kegiatan yang lebih

produktif dan melupakan perilaku mengepak-gepakan tangan.

Hal ini juga berdasarkan hasil analisis visual dalam kondisi yaitu estimasi kecenderungan arah fase baseline (A) menunjukkan arah meningkat, sedangkan pada fase intervensi (B) menurun. Level stabilitas dan rentang fase baseline (A) adalah 66,67% menunjukkan data yang variable atau tidak stabil. Sedangkan pada fase intervensi (B) diperoleh level stabilitas 87,5%. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil obeservasi pada fase (A) yang memperoleh data dan menunjukan subjek masih sering mengepak-gepakan tangannya dengan rata – rata 17-23 kali dengan total durasi 90-118 detik selama 30 menit. Perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) tersebut cukup mengganggu proses kegiatan belajar anak. Perilaku mengepak-gepakan tangan yang sering dilakukannya terlihat ketika anak merasa bosan ketika menerima proses pembelajaran oleh sebab itu anak sebaiknya diberikan sedikit waktu luang untuk membuat merasa senang dan nyaman dengan kegiatan menstimulasi diri yang dilakukannya. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sutadi dalam Sujarwanto (2005:177) mengungkapkan bahwa,

“Respon *self stimulation* akan muncul jika diberi kesempatan banyak penyandang autistik yang menghabiskan sebagian besar waktu bangun/terjaganya pada aktifitas non produktif tersebut. Oleh sebab itu menurunkan perilaku *self stimulation* dan menggantikannya dengan respon yang lebih produktif sering merupakan prioritas tujuan bagi anak autis.”

Sejalan dengan pendapat dari sutadi dalam bukunya sujarwanto, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang produktif dan menyenangkan sehingga anak dapat mengurangi perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) yang sering dilakukannya. Kegiatan yang produktif dan menyenangkan yang dapat diberikan salah satunya dengan kegiatan bermain *maze* karena berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya di PG/TK new kepompong school, diketahui anak senang dan sering bermain *puzzel*.

Menurut (Khomariyah, R.L, 2012:16) permainan *maze* adalah permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus. Permainan *maze* yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *maze* 3 dimensi.

Pada analisis visual antar kondisi diantaranya adalah Perubahan kecenderungan stabilitas fase baseline (A) ke fase intervensi (B) adalah variable ke stabil. Perubahan level antara fase baseline (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan tanda (-) ditinjau dari rentang data poin yang berarti

membalik dan prosentase data overlap adalah 0 %. Pada fase intervensi (B) dengan kegiatan bermain *maze*, subjek terlihat sangat bersemangat ketika melakukan kegiatan yang diberikan dan melupakan perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) yang sering dilakukannya. Ketika fase intervensi (B) diberikan, perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) yang sering dilakukan anak menunjukkan penurunan yang signifikan. Setelah diberikan kegiatan bermain *maze* anak melakukan perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) dengan rata-rata 9-14 kali dengan total durasi 48-55 detik dalam waktu 30 menit. Berdasarkan hasil tersebut, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa dengan memberikan kegiatan bermain *maze* memberikan perubahan yang membaik secara signifikan terhadap perubahan target *behaviour*, karena dalam kegiatan tersebut subjek banyak menggunakan aktifitas tangan dan membuat subjek melupakan kegiatan *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) yang sering dilakukannya. A

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

##### a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah kegiatan bermain *maze* dapat mereduksi perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan). Hal ini dibuktikan dari hasil observasi baselin (A) yang dilakukan subjek sebanyak 17-23 kali dengan total durasi 90-118 detik selama 30 menit. Dan untuk fase intervensi (B) direduksi menjadi 9-14 kali dengan total durasi 48-55 detik selama 30 menit. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada penurunan perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) yang dilakukan oleh anak autis setelah diberikan permainan *maze*.

##### b. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan :

###### a. Bagi Guru

Guru sebaiknya menyiapkan media permainan yang sesuai, dengan mengecek karakteristik anak terlebih dahulu sehingga permainan tersebut dapat digunakan untuk menangani perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) pada anak autis.

###### b. Bagi Orang tua

Orangtua sebaiknya lebih memahami tentang perilaku *self stimulation* sehingga ketika di rumah orang tua dapat rutin memberikan permainan sejenis dengan permainan *maze* untuk mengurangi kebiasaan mengepak-gepakan tangan yang dilakukan oleh anak autis.

###### c. Sekolah.

Hasil ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk memfasilitasi media permainan *maze* dalam mereduksi perilaku *self stimulation* (perilaku mengepak-gepakan tangan) pada anak autis.

###### d. Pada Peneliti

Pada penelitian lain jika ingin mengadakan penelitian sejenis atau lanjutan, disarankan agar lebih diperdalam serta dapat melengkapi kekurangan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders 5th ed DSM 5*. Arlington: American Psychiatric Publishing
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Danuatmaja, Bonny. 2005. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Pustaka Swara.
- Dyah Ayu. 2013. "Permainan Maze Matching Board untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita di Taman Pendidikan dan Pengembangan Abk Esya Sidoarjo". Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Hadi, Purwaka. 2005. *Modifikasi perilaku*. Jakarta: Dapertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Handojo. 2008. *Autisma*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- AK Mujito, Praptono, Jiehad Asep. 2011. *Pendidikan Anak Autis*.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligences pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Miami. 2011. Permainan Maze (online), (<http://miamishopeducation.blogspot.com>, diakses 4 Desember 2012).
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

## *Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis*

- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta. Dapertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sunanto, Juang. dkk. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Jepang: CRICED University of Tsukuba.
- Sunu Cristopher. 2012. *Panduan Memecahkan Masalah Autisme, Unlocking Autism*. Jogyakarta: Lintangterbit.
- Tim. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa.
- Winkanda. 2013. *Permainan edukatif untuk Melatih Kecerdasan & Kreatifitas Anak*. Jogjakarta: Katahati.
- Yahya, Iyam. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode pada Anak Kelompok B di Tk Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*. Tesis tidak diterbitkan. Gorontalo: PPs Universitas Negeri Gorontalo.
- Yurike Fauzia Wardhani, dkk. 2009. *Apa dan Bagaimana Autisme, Terapi Medis dan Alternatif*. Jakarta: Fakultas ekonomi universitas Indonesia.
- Yuwono, Joko. 2009. *Memahami anak autistik*. Bandung: Alfabeta.

