

*Pengaruh Aktivitas Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis
Di Tk Putra Harapan Sidoarjo*

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

BERMAIN CLAY TEPUNG TERHADAP KEMAMPUAN MEMPERTAHANKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS PADA TAMAN KANAK-KANAK

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



Oleh :

FEBY ARYANTI
NIM. 13010044077

UNESA
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

2017

Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis Pada Taman Kanak-Kanak

Feby Aryanti dan Zaini Sudarto

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

Feary.fa@gmail.com

Abstract: This study focused on the child's defend ability of interaction in activities play cooperatively with other children on the sharing aspect from individual to individual, so it needs to be given a fun learning through *clay flour* play activities. The purpose of this study was to test the influence of flour *clay* play activity against the ability to maintain social interaction of children with autism.

This study used a SSR (Single Subject Research) with ABA design. This study focused on measuring latency time of children responding to sharing requests during the 15 minute implementation time of the learning hour. Technique of collecting data used observation method and analyzed by visual analysis in condition and inter condition. The results of this study show the influence of flour *clay* play activity against children with autism defend ability of social interaction. The child latency length responds at the baseline phase (A1) with an average number of 185 seconds. In the intervention phase (B) the average latency length is 124 seconds, and at the baseline phase (A2) the average length of latency is 112 seconds, so there can be a positive (+) change level or an increase in the ability of the intervention.

Keywords: *play clay flour, maintaining social interaction.*

PENDAHULUAN

Setiap individu tidak bisa hidup tanpa adanya bantuan dari individu lain dan dari hal tersebut akan terbentuk berbagai macam interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan komponen utama dalam kehidupan bermasyarakat atau hubungan sosial. Hal ini terjadi karena interaksi sosial digunakan untuk menelaah dan mempelajari banyak masalah yang terjadi di dalam masyarakat (Soekanto dan Sulistyowati, 2013).

Theodore M. Newcomb dalam Santoso (2014:162-163) menyampaikan "*Social Interaction is this a complex affair, involving behavior which is both stimulus, and reponse and which may have one meaning as stimulus and another response*", yang diterjemahkan sebagai interaksi sosial adalah peristiwa kompleks, termasuk perilaku dimana keduanya berupa stimulus dan lainnya sebagai respon. Interaksi sosial terdiri dari rangsangan dan respon yang terjadi pada individu dengan individu lain pada waktu yang sama di dalam suatu situasi sosial. Individu dituntut untuk dapat memberikan respon yang sesuai terhadap situasi sosial yang terjadi.

Menurut Yoseph Mac Grath dalam Santoso (2014:163), "*Social interaction is the process of relation to all behavior of the member of an acting group in relation to each and in relation to the*

environmental aspect of setting while that group is in action", yang dimaknai sebagai interaksi sosial adalah suatu proses yang berhubungan dengan semua tingkah laku anggota kelompok kegiatan, dalam hubungan dengan yang lain dan hubungan dengan lingkungan dalam berkegiatan.

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, dimana terjadi kegiatan saling mempengaruhi dan saling menyampaikan sikap, reaksi emosional, dan kesadaran terhadap sesama.

Interaksi sosial tidak hanya dibutuhkan oleh masyarakat regular saja, tetapi anak berkebutuhan khusus juga memerlukan kemampuan berinteraksi sosial. Anak berkebutuhan khusus ada bermacam-macam, salah satunya ialah anak autis.

Menurut Diener et al., (2015) "*ASDs are a group of neurodevelopmental disorders characterized by impairments in social interaction and communication, as well as repetitive behaviors and restricted interests*". dapat dimaknai sebagai autis adalah kelompok gangguan perkembangan syaraf yang ditandai dengan gangguan dalam interaksi sosial dan komunikasi, serta perilaku repetitive dan minat yang terbatas.

Menurut More-Guiard et al. (2017) “*Autism Spectrum Disorder (ASD) is a neurodevelopmental disorder which negatively impacts social communication abilities, resulting in significant problems forming and maintaining relationships with peers*”. Autis adalah gangguan perkembangan saraf yang berdampak negative pada kemampuan berkomunikasi sosial, dimana mengakibatkan masalah yang signifikan dalam membentuk dan memelihara hubungan dengan rekan.

Berdasarkan paparan diatas dapat dikatakan bahwa anak autis adalah anak yang memiliki permasalahan tiga aspek utama, yaitu komunikasi, interaksi sosial, dan perilakunya. Pola interaksi yang terganggu disebabkan oleh gangguan bahasa yang terletak pada otak kecil/cerebellum, system limbic dan batang otak. Adanya gangguan bahasa ini akan otomatis berdampak pada kemampuan berkomunikasi dan interaksi sosial sehingga anak autis kesulitan dalam menyampaikan keinginan dan menerima pembelajaran.

Kemampuan interaksi sosial yang dimiliki penyandang autisme pada umumnya sangatlah minim, seperti terbatasnya pendekatan sosial, komunikasi yang pasif, dan lain-lain (Peeters, 2009). Kelemahan anak autis dalam berinteraksi sosial dapat dilihat dari ketidakmampuan anak autis melakukan keterampilan interaksi sosial yaitu inisiasi interaksi, merespon inisiasi, dan mempertahankan interaksi yang optimal atau dapat dikatakan terjadi kegagalan dalam menjalin interaksi sosial dengan menggunakan perilaku non verbal maupun verbal.

Dawson dkk. Dalam Owen-DeSchryver dkk, 2008:15) mengatakan tentang kesulitan interaksi sosial anak autis, “*While the social difficulties displayed by individuals with ASD vary from individual to individual, these difficulties may include impaired eye gaze, poor joint attention, few verbal initiations, and failure to develop ageappropriate friendship*”.

Pernyataan tersebut dapat dimaknai sebagai kesulitan sosial yang ditunjukkan oleh anak dengan gangguan autis yang bervariasi dari individu ke individu, kesulitan-kesulitan ini terletak pada gangguan pandangan mata, kurangnya perhatian bersama, kurangnya inisiasi verbal, dan kegagalan untuk mengembangkan persahabatan yang sesuai dengan usia.

Kluth dalam Puspitasari (2016:34) menyebutkan keterampilan sosial yang dimiliki anak autis adalah sebagai berikut:

- a. Sangat independen.
- b. Menghindari kontak mata atau melihat sekeliling.
- c. Terhubung dengan orang secara unik dan sangat personal, seperti selalu berada di dekat orang lain.
- d. Bermain dengan cara yang berbeda dari kebanyakan anak
- e. Tetap pada tugas dengan focus yang lama pada kegiatan tertentu
- f. Membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk mengatur mainan atau lingkungan
- g. Memiliki ketertarikan terhadap mainan, objek atau peristiwa tertentu
- h. Memiliki keterampilan sosial tertentu dan kelihatan kehilangan beberapa kemampuan tersebut secara berangsur atau tiba-tiba.

Menurut Lindsay (2016) “*Children with ASD tend to engage in independent and repetitive play rather than playing with others. Such deficits in social interactions can negatively affect children’s emotions and behaviours, which may lead to challenges in forming relationships later in life*”.

Pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa anak dengan autisme cenderung menyendiri dan melakukan hal yang berulang saat bermain dengan orang lain. Kekurangan dalam interaksi sosial tersebut dapat berdampak negative pada emosi dan perilaku anak-anak, dimana hal ini menyebabkan tantangan dalam membentuk hubungan di kemudian hari.

Sulitnya anak autis dalam mengatasi masalahnya dalam mempertahankan interaksi sosial dapat diintervensi dengan mengajak anak melakukan aktivitas bermain yang menyenangkan secara bersama-sama. Salah satunya ialah aktivitas bermain clay tepung.

Menurut Asti (2009), “Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Sedangkan menurut Hildayani (2008), “bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai”.

Sedangkan menurut Sujiono dan Sujiono (2013:35) “Bermain adalah (1) sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, (2) pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, serta (3) bermain merupakan kendaraan untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*)”.

Dewijawiyata (2017) menyebutkan beberapa pendapat mengenai arti bermain, yaitu :

- a. Bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang.
- b. Bermain berarti melakukan hal yang diinginkan, yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa.
- c. Bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, menggunakan benda-benda di sekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang-orang di sekelilingnya.

Dari penjelasan mengenai bermain, dapat disimpulkan bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak yang menimbulkan rasa menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal diri dan lingkungan serta mengoptimalkan potensi kognitif, afeksi, dan psikomotor anak.

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki fungsi. Fungsi bermain menurut Sujiono dan Sujiono (2013:36), sebagai berikut :

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya;
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati);
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, serta
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak baik dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas, dan prestasi akademik.

Begitu banyak kegiatan bermain yang dapat kita jumpai di kehidupan sehari-hari, baik dilakukan

oleh anak-anak usia dini hingga orang dewasa. Salah satu kegiatan bermain yaitu bermain *clay* tepung. Dalam kegiatan bermain *clay* tepung, anak akan membentuk-bentuk *clay* tepung sesuai inisiatif sendiri atau mencontoh model benda.

Menurut Dayani, Budiarti, dan Lestari (2015:3) "*clay* adalah jenis bahan yang menyerupai lilin lembut dan mudah dibentuk". *Clay* tepung merupakan salah satu alat permainan edukatif, karena *clay* dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dan dapat mendorong aktivitas dan kreatifitas anak (Aminin, 2012). *Clay* dalam arti sesungguhnya adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat, *clay* juga ada yang terbuat dari bermacam-macam bahan yang nantinya bisa dibuat beraneka bentuk (Eliyawati, 2005:64)

Menurut kelompok belajar BB *Clay* Designs, arti kata *clay* adalah tanah liat (Rochayah, 2012). *Clay* merupakan kerajinan yang berbahan dasar tanah liat. Namun, karena mulai terbatasnya tanah liat maka *clay* dapat dibuat dengan berbagai macam bahan dasar seperti tepung, kertas, dan lain-lain. *Clay* merupakan kerajinan yang mirip dengan kerajinan keramik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan *Clay* adalah kerajinan yang berbahan dasar tanah liat atau bisa dimodifikasi menggunakan bahan dasar lain seperti kertas, tepung, lilin, dan lain sebagainya, dimana adonan dibentuk dan dikeringkan dengan cara di bakar atau dibiarkan di udara terbuka.

Dari berbagai macam jenis *Clay*, dalam penelitian ini digunakan *Clay* Tepung. Untuk menyalahi harga adonan *Clay* yang relative mahal dan produk yang relative sulit didapat, maka adonan *Clay* ini dapat dibuat sendiri. Pembuatan adonan *Clay* tepung ini dapat menggunakan berbagai macam tepung dan lem putih. Dimana bahan dasar *Clay* Tepung ini relative murah dan mudah didapatkan.

Cara membuat adonan juga relative mudah. berikut akan dijelaskan bagaimana langkah-langkah dalam membuat adonan *clay*. Proses pembuatan *Clay* Tepung membutuhkan alat dan bahan sebagai berikut:

- a. Alat dan Bahan
 - 1) Baskom, untuk mengaduk adonan
 - 2) Tepung beras
 - 3) Tepung maizena
 - 4) Tepung tapioka
 - 5) Natrium benzoat
 - 6) Lem putih
 - 7) Pernis
 - 8) Pewarna (cat air, cat acrylic, cat poster, dan lain-lain)
 - 9) Takaran

- b. Langkah-langkah
- 1) Campur tepung beras, tepung maizena, dan tepung tapioka dengan perbandingan 1:1:1. Jika menggunakan tepung maizena 1 cup, maka tepung tapioka dan tepung beras juga menggunakan 1 cup.
 - 2) Ketiga adonan tersebut dicampur dengan sedikit natrium benzoate yang berfungsi sebagai pengawet.
 - 3) Campurkan lem putih dengan perbandingan 1:1 jika dibandingkan dengan ketiga jenis tepung tersebut. Lem putih berfungsi sebagai perekat. Sebagai contoh, apabila menggunakan tepung beras, tepung maizena, dan tepung tapioka masing-masing sebanyak 2 cup, maka jumlah lem putih yang harus digunakan sebanyak 6 cup.
 - 4) Setelah dicampur, uleni adonan seperti menguleni adonan kue.
 - 5) Masukkan pewarna yang diinginkan, kemudian uleni. Proses pewarna dilakukan dengan cara mengambil sebagian adonan yang telah dibuat, kemudian ditetaskan sedikit pewarna pada adonan tersebut. Jumlah pewarna yang ditetaskan pada adonan sangat mempengaruhi tingkat ketajaman warna yang diperoleh.
 - 6) Lakukan hingga adonan tercampur secara merata.
 - 7) Setelah adonan selesai dibuat, adonan dapat langsung dibentuk sesuai dengan keinginan.
- Adapun langkah-langkah bermain Clay dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :
- a. Siswa diberikan adonan clay tepung siap pakai dan berbagai macam cetakan.
 - b. Siswa berbagi adonan clay dan alat cetak secara mandiri.
 - c. Siswa membentuk clay dengan cetakan secara bergantian.
 - d. Clay diletakkan pada udara terbuka untuk proses pengeringan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa bermain clay adalah kegiatan dengan memakai clay berbahan dasar tepung yang dilakukan demi kesenangan dan dilakukan secara sukarela yang merupakan cerminan kemampuan motorik, intelektual, dan sosial emosi.

Kegiatan bermain yang menggunakan clay memiliki beberapa manfaat menurut Sejati (2013:10) yaitu:

- a. Menumbuhkan jiwa seni pada anak sejak dini.

- b. Memanfaatkan barang-barang bekas.
- c. Meningkatkan kreativitas anak sejak dini.
- d. Memberikan rasa percaya diri dan kesenangan sekaligus mengajak anak untuk berfikir rasional.
- e. Membangkitkan minat dan perhatian anak.
- f. Meningkatkan rasa ingin tahu dan aktivitas belajar anak.
- g. Memfasilitasi dan mengembangkan rasa ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, bertanggung jawab, kerjasama dan mandiri.
- h. Membantu anak agar mampu menggunakan barang bekas dan mampu memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat bermain clay menurut Bainbridge (1996) menjelaskan bahwa bermain clay membantu dalam mengasah kemampuan otak kanan dalam berkreaitifitas, meningkatkan daya imajinasi dan melatih kerja saraf motorik anak (Suryani, 2011).

Menurut Sitorus (2017) manfaat bermain clay bagi anak-anak adalah sebagai penyalur energi, menyiapkan diri untuk kehidupan kelak dan memberi stimulus dalam pembentukan kepribadian anak.

Dari beberapa teori mengenai manfaat dalam bermain clay, dapat dikatakan bahwa manfaat dari bermain clay tepung adalah membantu anak dalam meningkatkan berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Serta mengasah kreativitas anak, meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dan bekerja sama.

Aktivitas bermain clay yang dimaksudkan dari penelitian ini ialah anak akan diajak bermain bersama dengan individu lain (interaksi sosial antar individu dengan individu lain). Anak autis akan dilatih kemampuan berbagi alat bermain yang digunakan. Penelitian ini mengukur latensi waktu, dari anak menerima stimulus berupa permintaan berbagi hingga anak memberi respon atas stimulus tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 5-7 Maret 2017 di Taman Kanak-Kanak (TK) Putra Harapan Sidoarjo, ditemukan indikasi gangguan interaksi sosial pada anak autis berinisial N, terutama pada kemampuan N dalam mempertahankan interaksi dengan individu lain.

Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan interkasi dengan orang-orang yang ada dilingkungannya, yang ditandai oleh

ketidakmampuan anak dalam bermain secara kooperatif dengan siswa lain atau guru, terutama dalam kemampuan berbagi. Untuk meningkatkan kemampuan mempertahankan interaksi sosial dalam kegiatan berbagi anak autis tersebut maka diperlukan aktivitas yang membuat interaksi sosial anak autis tersebut dapat berkembang, sehingga anak dapat melakukan hubungan sosial secara individu dengan individu, lebih baik terhadap siswa lainnya ataupun guru dalam lingkungan sekolah dan salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mempertahankan interaksi sosial anak autis aspek berbagi adalah dengan menggunakan kegiatan bermain *clay* tepung yang dilakukan secara individu dengan individu oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, aktivitas bermain merupakan salah satu bentuk kegiatan yang mudah diterima oleh anak-anak, sehingga dapat dijadikan sebagai media intervensi yang menyenangkan. Maka penting untuk dilakukan “Pengaruh Aktivitas Bermain *Clay* Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo”.

TUJUAN

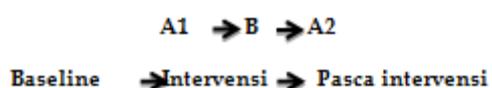
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *Clay* tepung terhadap kemampuan anak autis dalam mempertahankan interaksi pada kegiatan berbagi.

METODE

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *single subject research* (SSR) karena tujuan intervensi pada penelitian ini adalah untuk mengurangi perilaku penolakan untuk berbagi pada anak autis. Rancangan atau design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design A-B-A. Design A-B-A menunjukkan bahwa adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas.

Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



(Sunanto, J:2005)

Keterangan :

A1 = Baseline

Baseline yaitu kondisi dimana pengukuran target behaviour dilakukan pada keadaan natural sebelum dilakukan intervensi apapun. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui kemampuan mempertahankan interaksi sosial anak.

B = Intervensi

Intervensi yaitu kondisi eksperimen dimana suatu intervensi telah diberikan dan target diukur dibawah kondisi tersebut. Subjek diberikan perlakuan melalui aktivitas bermain *Clay* tepung dalam upaya meningkatkan kemampuan mempertahankan interaksi sosial dalam kegiatan berbagi.

A2 = Pasca Intervensi

Pasca intervensi yaitu pengukuran setelah adanya perlakuan yang diberikan. Fase intervensi memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan terikat.

Penilaian dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yakni 4 kali pertemuan observasi fase baseline (A1) dan 4 kali pertemuan observasi fase baseline (A2) untuk mengetahui kemampuan mempertahankan interaksi anak dalam aspek berbagi di TK Putra Harapan Sidoarjo, serta 6 kali intervensi dengan melakukan aktivitas bermain *clay* tepung. Data yang akan disajikan berupa analisis statistik sederhana tanpa adanya penggunaan statistik yang kompleks.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak (TK) Putra Harapan.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel

- Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain *Clay* tepung.
- Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan

mempertahankan interaksi anak autis dalam aspek berbagi.

2. Definisi Operasional

a. Metode Struktur Analitik Sintetik dalam penelitian ini adalah melakukan kegiatan berbagi alat bermain saat terjadi permintaan didalamnya. Dalam pelaksanaan, adapun tahapan-tahapan pelaksanaannya sebagai berikut :

- 1) Memperkenalkan alat dan bahan ajar beserta fungsinya Siswa diminta untuk menceritakan gambar yang dilihatnya.
- 2) Memberikan kesempatan anak untuk menggunakan alat dan bahan ajar sesuai dengan fungsinya.
- 3) Memberikan kesempatan untuk menggunakan alat dan bahan ajar sesuai dengan intruksi.
- 4) Melaksanakan kegiatan bermain secara individu dengan individu dengan melihat kemampuan berbagi.

b. Bermain *clay* tepung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program yang diberikan kepada anak yang harus dilakukan dengan interaksi sosial dengan guru lainnya.

c. Interaksi sosial yang diharapkan terjadi dalam penelitian ini ialah anak autis mampu mempertahankan interaksi dalam bermain secara kooperatif dengan aspek utama yang akan diamati adalah kemampuan anak dalam berbagi atau tidak menolak ketika benda miliknya dipinjam oleh guru. Penelitian ini mengukur latensi dalam kegiatan anak merespon stimulus untuk berbagi.

d. Secara operasional yang dimaksud anak autis dalam penelitian ini adalah anak autis yang mengalami hambatan dalam mempertahankan interaksi sosial yang mencakup kurangnya kemampuan anak dalam melakukan kegiatan berbagi pada saat bermain maupun belajar secara kooperatif bersama guru di sekolah TK Putra Harapan Sidoarjo.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah tes dan program belajar, yang terdiri dari :

1. Fase observasi (A1)
2. Fase Intervensi (B)
3. Fase baseline (A2)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap akhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian eksperimen saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Oleh karena itu pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto, Juang. Dkk, 2005:96). Dalam penelitian ini menggunakan analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi dengan beberapa komponen yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Komponen analisis visual dalam kondisi, meliputi enam komponen yaitu :
 - a. Panjang kondisi
 - b. Estimasi kecenderungan arah
 - c. Kecenderungan stabilitas

- 1) Menentukan rentang stabilitas dengan cara:

Skor tertinggi x Kriteria stabilitas (0,15) = Rentang stabilitas

- 2) Menentukan mean level dengan cara:

Menjumlahkan seluruh data pada ordinat dan di bagi dengan banyaknya data

- 3) Menentukan batas atas dengan cara:

Mean level+ $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas

- 4) Menentukan batas atas dengan cara:

Mean level- $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas

- 5) Menghitung presentase data point pada kondisi yang berada dalam rentang stabilitas dengan cara mencari selisih antara banyaknya data point yang ada dalam rentang (antara batas atas dengan batas bawah) dengan banyaknya keseluruhan data point. Hasil temuan selisih tersebut disimpulkan dalam bentuk presentase. Jika presentase stabilitas diantara 85%-90% maka dikatakan stabil.
- d. Jejak Data
- e. Level stabilitas dan rentang
- f. Level perubahan
2. Komponen analisis visual untuk antar kondisi, meliputi lima komponen yaitu :
 - a. Jumlah variebel yang dirubah
 - b. Perubahan kecenderungan dan efeknya
 - c. Perubahan stabilitas
 - d. Perubahan level
 - e. Data overlap

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas bermain clay tepung dapat memperpendek durasi latensi anak dalam merespon sebuah permintaan pada saat melakukan aktivitas bermain bersama individu lain. Adapun hasil penelitian yang digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hasil Observasi Kemampuan Berbagi Anak Autis pada Fase Baseline (A1), Fase Intervensi (B), dan Fase Baseline (A2)

Berdasarkan perolehan data pada fase baseline (A1), fase intervensi (B), dan fase baseline (A2) yang dilakukan dalam pencatatan data dengan observasi langsung selama 14 sesi, maka dapat disajikan tabel sebagai berikut:

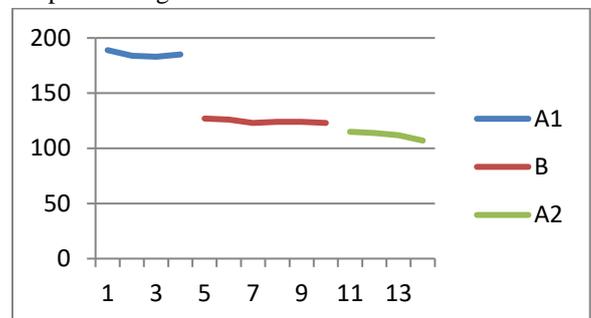
Tabel 4.4

Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berbagi pada anak autis pada fase baseline (A1), fase intervensi (B), dan fase baseline (A2)

Sesi	Dalam waktu 15 menit
	Total durasi/detik
Baseline (A1)	
1	189
2	184

3	183
4	185
Intervensi (B)	
5	127
6	126
7	123
8	124
9	124
10	123
Baseline (A2)	
11	115
12	114
13	112
14	107

Dari perolehan data pada tabel 4.4, maka dapat digambarkan grafik dengan tampilan sebagai berikut:



Grafik 4.1

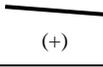
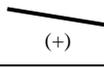
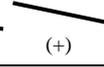
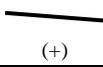
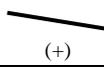
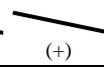
Hasil pengukuran kemampuan berbagi anak autis dengan durasi

Berdasarkan grafik 4.1 hasil pencatatan maupun durasi menunjukkan adanya penurunan panjang latensi anak merespon. Pada baseline (A1) menunjukkan hasil latensi tertinggi pada durasi 189 detik kemudian turun hingga 183 detik. Pada fase intervensi panjang latensi kembali turun dengan durasi tertinggi adalah 127 detik dan turun hingga 123 detik. Pada fase baseline (A2) panjang latensi menunjukkan angka tertinggi pada 115 detik dan turun hingga 107 detik. Sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan atas kemampuan berbagi pada anak autis setelah diberi intervensi dengan bermain clay tepung.

2. Hasil Analisis Visual dalam Kondisi

Tabel 4.10

Hasil Analisis visual dalam Kondisi pada Data Kemampuan Interaksi Aspek Berbagi

No .	Kondisi	A1/1	B/1	A2/1
1.	Panjang Kondisi	4	6	4
2.	Estimasi Kecenderungan Arah			
3.	Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Stabil 100%	Stabil 100%
4.	Estimasi jejak data			
5.	Level stabilitas dan rentang	Stabil (183 – 189)	Stabil (123 – 127)	Stabil (107 – 115)
6.	Level perubahan	(189 – 183) +4	(127 – 123) +4	(115 – 107) +8

Fase Baseline (A1)

Hasil analisis dalam kondisi data kemampuan berbagi anak autis (A1) menunjukkan bahwa panjang kondisi adalah 4 pertemuan, kecenderungan stabilitasnya menunjukkan hasil data yang stabil dengan persentase 100%, garis pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu fase observasi (A1) arah trend berada pada angka 189 – 183 hal ini menunjukkan bahwa arah trend konsekuen pada durasi tertinggi, sehingga arah trend yang menurun tidak begitu terlihat tetapi bernilai positif, level stabilitas dan rentang menunjukkan data yang stabil dengan rentang 183 – 189, dan level perubahan fase observasi (A1) menunjukkan tanda (+) yang berarti kemampuan interaksi dalam aspek berbagi anak autis mengalami perubahan yang positif atau meningkat.

Fase Intervensi (B)

Hasil analisis dalam kondisi data kemampuan interaksi aspek berbagi anak autis (B) menunjukkan bahwa panjang kondisi adalah 6 pertemuan, kecenderungan stabilitasnya menunjukkan hasil data yang stabil dengan persentase 100%, garis pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu fase

intervensi (B) arah trend menurun, level stabilitas dan rentang menunjukkan data yang stabil dengan rentang 123–127, dan level perubahan fase intervensi (B) menunjukkan tanda (+) yang berarti kemampuan interaksi dalam aspek berbagi mengalami peningkatan atau perubahan yang positif.

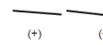
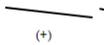
Fase Baseline (A2)

Hasil analisis dalam kondisi data kemampuan interaksi dalam aspek berbagi anak autis (A2) menunjukkan bahwa panjang kondisi adalah 4 pertemuan, kecenderungan stabilitasnya menunjukkan hasil data yang stabil dengan persentase 100%, garis pada estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu fase observasi (A2) arah trendnya menurun, level stabilitas dan rentang menunjukkan data yang stabil dengan rentang 107 – 115, dan level perubahan fase baseline (A2) menunjukkan tanda (+) yang berarti kemampuan berbagi anak autis mengalami perubahan yang positif atau meningkat

3. Hasil Analisis Visual Antar Kondisi

Tabel 4.16

Rekapitulas hasil visual analisis antar kondisi pada data kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi anak autis

No .	Perbandingan kondisi	A1/B1	B1/A2
1.	Jumlah variable yang dirubah	1	1
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
3.	Perubahan kecenderungan kestabilan	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level	(185 – 127) +58	(123 – 115) +8
5.	Persentase Overlap	$\frac{0}{6} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{6} \times 100\% = 0\%$

Fase baseline (A1) dengan fase intervensi (B)

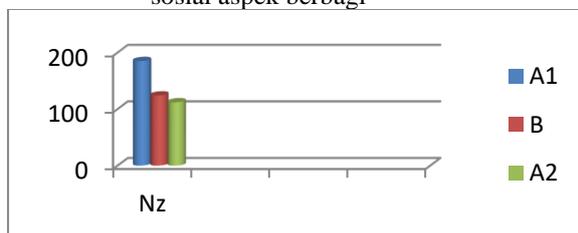
Hasil analisis visual antar kondisi interaksi sosial aspek berbagi anak autis fase baseline (A1) dengan fase intervensi (B) menunjukkan bahwa jumlah variable yang dirubah dalam penelitian ini adalah satu variable, perubahan kecenderungan arah menunjukkan penurunan, perubahan kecenderungan stabilitas menunjukkan data stabil ke stabil, perubahan level menunjukkan data (+) yang berarti adanya peningkatan, dan persentase overlap data menunjukkan 0% yang berarti program intervensi berpengaruh terhadap kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi.

Fase intervensi (B) dengan fase baseline (A2)

Hasil analisis visual antar kondisi kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi anak autis antara fase intervensi (B) dengan fase baseline (A2) menunjukkan bahwa jumlah variable yang dirubah adalah satu variable, perubahan kecenderungan arah menunjukkan penurunan, perubahan kecenderungan stabilitas menunjukkan data stabil ke stabil, perubahan level menunjukkan data positif (+), dan persentase overlap data menunjukkan 0% yang berarti program intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi.

Grafik 4.4

Grafik kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada fase baseline (A1) yang dilakukan selama 4 sesi dengan setiap sesi berdurasi 15 menit, didapatkan data yang menunjukkan kemampuan N berbagi dengan teman maupun guru sangat kurang.

Saat diberi stimulus berupa permintaan secara verbal berulang-ulang N tidak merespon sama sekali dan tetap asik dengan mainannya, jika distimulus secara non-verbal atau berupa kontak fisik, N akan mengelak atau merebut kembali mainan/benda yang ingin di pinjam oleh orang lain.

Sesuai dengan pendapat Triantoro dalam Mudjito (2013:27) yaitu Anak autis menunjukkan kegagalan dalam membina hubungan intrapersonal yang ditandai dengan kurangnya respon terhadap orang-orang disekitarnya, memperlakukan orang lain disekitarnya tanpa perbedaan individual, menunjukkan kurangnya kemampuan untuk membina permainan kooperatif (berbagi) sesuai dengan pendapat.

Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian fase baseline (A1) yang masih memiliki rata-rata panjang durasi dari anak menerima stimulus hingga memberi respon yang masih tinggi yaitu 185 detik. Pada fase baseline (A1) ini peneliti hanya mengamati kemampuan berbagi anak tanpa diberikan intervensi.

Berdasarkan pada penemuan peneliti pada fase Baseline (A1), maka dapat dikatakan bahwa anak autis memiliki hambatan dalam interaksi sosial yaitu tidak adanya kemampuan untuk berbagi dalam bermain maupun belajar, sehingga anak sulit untuk mempertahankan interaksi salah satunya dalam bentuk bermain secara kooperatif bersama teman lainnya. Oleh karena itu, peneliti memberikan intervensi berupa aktivitas bermain *clay* tepung. Perlakuan yang diberikan pada fase intervensi B ialah peneliti mengajak anak bermain *clay* tepung dan melatih anak untuk merespon permintaan berbagi.

Sesuai dengan tujuan bermain yang dikemukakan oleh Musfiroh (2005:15-19) yaitu bermain *clay* membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir abstrak, mendorong anak untuk berfikir kreatif, meningkatkan kompetensi sosial anak, membantu mengenali diri sendiri, dan membantu mengatur/mengontrol gerak motorik.

Pada fase intervensi (B) anak mulai mengalami peningkatan dalam merespon permintaan berbagi, hal ini ditunjukkan dengan menurunnya panjang durasi anak merespon permintaan berbagi yaitu dengan rata-rata durasi menjadi 124 detik.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditunjukkan fase baseline (A1), dilanjutkan dengan fase intervensi (B), dan dilakukan pengulangan pada fase baseline (A2) untuk menguji keefektifitasan dari

intervensi yang telah diberikan. Pada kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi anak autis subyek N memiliki panjang durasi tertinggi pada fase baseline (A1) yaitu 189 detik, pada fase intervensi (B) yaitu 127 detik, dan pada fase baseline (A2) yaitu 115 detik. Pada hasil analisis data fase baseline (A2) terjadi penurunan panjang latensi sejak diberikannya stimulus hingga anak merespon, hal ini terjadi karena selain intervensi yang diberikan oleh peneliti, pihak sekolah atau guru juga ikut memberikan intervensi serupa diluar jadwal atau kegiatan penelitian.

Berdasarkan perolehan rata-rata data diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *clay* tepung mempunyai pengaruh terhadap kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi anak autis yaitu menurunnya panjang durasi dari anak menerima stimulus hingga anak merespon untuk berbagi setelah diberikan intervensi, sehingga dapat diketahui bahwa aktivitas bermain *clay* tepung mempunyai pengaruh terhadap kemampuan mempertahankan interaksi sosial anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menjawab rumusan masalah bahwa ada pengaruh aktivitas bermain *clay* tepung terhadap kemampuan mempertahankan interaksi sosial anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo. Hal ini dikarenakan melalui bermain akan menimbulkan rasa senang pada anak sehingga lebih mudah mengikuti pembelajaran, selain itu juga menempatkan anak pada situasi sosial sehingga dapat menumbuhkan kesadaran untuk berinteraksi, jika anak diberi intervensi secara intensif dan baik

Penutup

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari aktivitas bermain *clay* tepung terhadap kemampuan mempertahankan interaksi sosial aspek berbagi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo dengan rata-rata latensi pada fase baseline (A1) 185 detik, dilanjutkan dengan fase intervensi (B) 124 detik, dan fase pengulangan baseline (A2) 112 detik. Dari overlap kedua data menunjukkan nilai persentase yang kecil yaitu 0% yang berarti aktivitas bermain *clay* tepung berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial aspek berbagi anak autis.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Aktivitas bermain *clay* tepung dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dari berbagai aspek, tidak hanya pada aspek berbagi, tetapi dapat diterapkan untuk mengajarkan anak bagaimana cara bermain secara bergiliran.
- b. Guru sebaiknya menempatkan anak pada situasi sosial, seperti mengajak anak untuk bermain bersama, tidak hanya membiarkan anak bermain sendiri.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian serupa dengan menggunakan tidak hanya *clay* tepung saja, tetapi bisa menggunakan *clay* jenis lainnya.
- b. Peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa bisa mengubah hal yang akan diukur. Karena dalam penelitian ini mengukur latensi, untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan frekuensi, pencatatan interval, atau pencatatan durasi.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders 5th ed DSM 5*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Aminin, Zainul. 2012. *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Clay Tepung Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Asti, Badiatul Muchlisin. 2009. *Fun Games For Kids; 100 Jenis Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak*. Yogyakarta: Powerbooks Publishing
- Azwandi, Yosfan. 2005. *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Depdiknas

- Cartledge, Gwendolyn. Joanne Fellows Milburn. 1992. *Teaching Social Skills to Children*. New York: Pergamon Book.
- Dayani, Nor Ella. Budiarti, Lia Yulia dan Lestari, Dhian Ririn. 2015. *Terapi Bermain Clay Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) Yang Menjalani Hospitalisasi Di RSUD Banjarbaru*. Jurnal Kesehatan. DK Vol 3 No.2
- Diane C. Chugani, Harry T. Chugani, Max Wiznitzer, Sumit Parikh, Patricia A. Evans, Robin L. Hansen, Ruth Nass, James J. Janisse, Pamela Dixon-Thomas, Michael Behen, Robert Rothermel, Jacqueline S. Parker, Ajay Kumar, Otto Muzik, Davit J. Edwards, PharmD, and Deborah Hirtz. 2016. "Efficacy of Low Dose Buspirone for Restricted and Repetitive Behavior in Young Children with Autism Spectrum Disorder: A Randomized". The Journal of Pediatrics Vol. 170.
- Dwijawiyata. 2017. *Mari Bermain*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Eliyawati, Cucu. 2004. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Handojo, Y. 2006. *Autisme*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Hildayani, Rini dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Joan More-Guiard, Ciera Crowell, Narcis Pares, and Pamela Heaton. "Sparking Social Initiation Behaviors in Children with Autism Through Full-body Interaction". International Journal of Child-Computer Interaction. Vol 11 page 62-71.
- Marissa L. Diener, Cheryl A. Wright, Louise Dunn, Scott D. Wright, Laura Linnell Anderson & Katherine Newbold Smith. 2015. *A Creative 3D Design Programme: Building on Interests and Social Engagement for Students with Autism Spectrum Disorder (ASD)*. International Journal of Disability, Development and Education. DOI: 10.1080/1034912X.2015.1053436
- Mudjito, Praptono, dan Jiehad, Asep. 2011. *Pendidikan Anak Autis*.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen pendidikan nasional.
- Owen De-Schryver, Jamie S, Edward G.Carr. Sanja I. Cale, Audrey Blakeley-Smith. 2008. "Promoting Social Interactions Between Students with Autism Spectrum Disorders and Their Peers in Inclusive School Settings". Article by the Psychology Department at ScholarWork@GVSU. United States: Grand Valley State University.
- Qadharina, Novita. 2008. *Macam-macam Clay*, (Online), (<http://craftnclub.blogspot.co.id/2008/03/macam-clay>, diakses 3 Januari 2017)
- Santoso, Slamet. 2014. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Sally Lindsay, Kara Grace Hounsell, and Celia Cassiani. 2016. "A Scoping Review of The Role of LEGO Therapy for Improving Inclusion and Social Skills Among Children and Youth with Autism". Disability and Health Journal
- Sejati, Nunik Wiji. 2013. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Kertas Di Taman Kanak-Kanak Al-Quran Amal Saleh Padang*. Jurnal pendidikan anak usia dini. Volume 1 nomor 1.
- Siglia Pimentel Hoher Camargo, Mandy Rispoli, Jennifer Ganz, Ee Rea Hong, Heather Davis, Rose Mason. 2014. "A Review of the Quality of Behaviorally-Based Intervention Research to Improve Social Interaction Skills of Children with ASD in Inclusive Settings". Journal Autism Development Disorders.

*Pengaruh Aktivitas Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis
Di Tk Putra Harapan Sidoarjo*

- Sitorus, Saud D.H. 2017. *Pengaruh Bermain Clay Terhadap Pemahaman Konsep Ukuran Dan Kemandirian Anak*.
- Soekanto, Soerjono dan Sulistyowati, Budi. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Sunanto, Juang, Koji Takeuchi dan Hideo Nakata. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Universitas of Tsukuba: CRICED
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: UNESA.
- Wahyuningsih, Nining. 2012. *Pengaruh Keterampilan Meremas dan Membentuk Paper Clay terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas V di SLB SAMALA Negurasa Yosowilangun Lumajang*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: UNESA
- Widuri, Ratna Wahyu. 2013. "Penanganan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis". *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol. 3 (3)