

BERMAIN PERAN BERBANTUAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ADAPTIF DALAM BERKOMUNIKASI ANAK AUTIS

Mira Ismaya

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mira.20003@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study was motivated by the social interaction barriers that affect daily activities of children with autism. The communication skills of children with autism at SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo are still relatively underdeveloped. Role-playing with video assistance is one way to develop adaptive communication skills in children with autism. The aim of this research is to investigate the application of role-playing with video assistance to improve adaptive behavior in communication among children with autism at the elementary school level in SLB Harmoni Gedangan. This pre-experimental study used a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 10 children with autism at the elementary school level from SLB Harmoni Gedangan, selected through purposive sampling. Data collection was conducted through observation and adaptive behavior tests before and after the intervention, which involved role-playing with video assistance for 8 weeks. Data analysis used descriptive percentage techniques and t-test. The results showed that the application of role-playing with video assistance can improve adaptive behavior in communication among children with autism. This was demonstrated by an improvement in their communication skills, including their ability to respond during social interactions.

Keywords: role playing, video, adaptive behavior, communication, autism

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hambatan interaksi sosial mengganggu aktifitas keseharian anak autis. Kemampuan berkomunikasi yang di miliki oleh anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo masih terbilang kurang berkembang, bermain peran berbantuan video merupakan suatu cara untuk mengembangkan kemampuan adaptif dalam berkomunikasi anak autis. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan bermain peran berbantuan video untuk meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autis tingkat SD di SLB Harmoni Gedangan. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian adalah 10 anak autis tingkat SD di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo yang dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes perilaku adaptif sebelum dan setelah intervensi bermain peran berbantuan video selama 8 minggu. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bermain peran berbantuan video dapat meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autis. Hal ini terlihat dari kemampuan berkomunikasi, termasuk kemampuan memberikan tanggapan saat interaksi sosial, mengalami peningkatan.

Kata Kunci: bermain peran, video, perilaku adaptif, komunikasi, autis

PENDAHULUAN

Menurut Ginanjar (2001), autisme adalah gangguan perkembangan yang kompleks yang disebabkan oleh adanya kerusakan pada otak, sehingga mengakibatkan gangguan pada perkembangan komunikasi, perilaku, kemampuan sosialisasi, sensoris, dan belajar. Biasanya, gejala sudah mulai tampak pada anak berusia di bawah 3 tahun. Sunartini (2000) menjelaskan bahwa: Autisme adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan

jenis gangguan perkembangan pervasif pada anak yang muncul sebelum anak berusia 3 tahun dan mengakibatkan gangguan/keterlambatan pada bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, dan interaksi sosial, sehingga mereka tidak mampu mengekspresikan perasaan maupun keinginan. Oleh karena itu perilaku dan hubungan dengan orang lain menjadi terganggu.

Autisme merupakan suatu gangguan perkembangan yang sangat kompleks, yang secara klinis ditandai oleh adanya tiga gejala utama berupa kualitas

yang kurang: 1) Dalam kemampuan interaksi sosial dan emosional, 2) Kemampuan komunikasi timbal balik dan minat yang terbatas, serta 3) Perilaku yang tidak wajar yang disertai dengan gerakan berulang tanpa tujuan (stereotif), dan adanya respon yang tidak wajar terhadap pengalaman sensorisnya. Ketiga gejala utama inilah yang membedakan antara anak autisme dengan anak-anak yang lainnya, sekaligus yang mengakibatkan mereka mengalami hambatan dalam perilaku adaptifnya. Kondisi yang demikian bukan merupakan sesuatu yang harus diperdebatkan, melainkan bagaimana kondisi yang terbatas ini dapat dikembangkan secara optimal.

Masra, Ferizal (2006) mengemukakan beberapa hambatan yang dialami anak autisme, yaitu hambatan dalam interaksi sosial, hambatan kualitatif dalam komunikasi verbal/non-verbal, aktivitas dan minat yang terbatas, gangguan kognitif.

Salah satu gejala penyandang autisme adalah mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. Perilaku adaptif menjadi penting adanya ketika diperkenalkan kepada anak-anak autisme yang sangat berbeda, baik dalam hal menolong dan mengurus diri sendiri maupun dalam hal keterampilan sosial. Istilah perilaku adaptif (*adaptive behavior*) diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memikul tanggung jawab sosial menurut ukuran norma sosial tertentu yang bersifat relatif, sejalan dengan perkembangan usia. Grossman (AAMD, 1983) mengemukakan bahwa hambatan dalam perilaku adaptif didefinisikan sebagai keterbatasan-keterbatasan yang secara signifikan dalam ketidak efektifan individu untuk menemukan standar kematangan, belajar, pribadi yang mandiri, dan/atau tanggung jawab yang diharapkan pada tingkat seusianya, serta kelompok budaya tertentu yang ditentukan oleh asesmen klinis, dan umumnya menggunakan skala penilaian yang standar. Ini berarti bahwa ketidakmampuan dalam penyesuaian (*maladaptive*) mengimplikasikan seseorang yang tidak memiliki kemampuan untuk memenuhi tuntutan-tuntutan perilaku yang dikehendaki masyarakat.

Pada anak yang mengalami gangguan spektrum autisme, akibat dari gangguan yang dialaminya menyebabkan anak mengalami hambatan dalam mengembangkan perilaku adaptifnya. Pada anak autisme, kemampuan sosialisasi ditandai dengan minimnya kontak mata. Perkembangan sosial anak autisme ditandai juga dengan tidak ada atau sedikit sekali perilaku melekat dan pertalian pada orang tertentu. Pada usia sekolah, biasanya mereka mengalami kegagalan untuk bermain bersama teman sebaya dan membuat persahabatan, keanehan dan ketidaksesuaian perilaku sosial mereka, dan kegagalan mereka untuk mengembangkan empati. (Kaplan, Sadock, & Grebb, 2010).

Kemampuan komunikasi anak autisme juga terlihat dari kesulitannya untuk berbicara, dan kelainan bicara yang bukan disebabkan tidak adanya motivasi. Penyimpangan bahasa, seperti keterlambatan bahasa merupakan karakteristik dari anak autisme. Jika anak autisme mampu belajar berbicara dengan baik, percakapan yang mereka lakukan tidak bisa bersifat timbal balik atau saling bertukar pikiran secara responsif. Pembicaraan

anak autisme lebih bersifat ekolalia, baik segera maupun tertunda, atau mengucapkan frasa kata tertentu secara berulang-ulang di luar konteks pembicaraan. Beberapa anak autisme yang cerdas menunjukkan daya tarik yang sangat kuat terhadap angka dan huruf. Beberapa anak autisme ada yang berhasil belajar membaca sendiri, tetapi pada hampir semua kasus anak-anak tersebut membaca tanpa pernah mengerti maksud dari bacaan (Kaplan, Sadock, & Grebb, 2010).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukannya upaya untuk meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autisme. Salah satu metode untuk meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autisme adalah bermain peran berbantuan video.

Bermain peran adalah salah satu metode yang dapat mengembangkan perilaku adaptif yang dimiliki anak autisme melalui permainan pura-pura yang dapat melibatkan anak dalam komunikasi seperti situasi di sebuah pusat perbelanjaan di mana masing-masing anak memerankan perannya seperti pada tokoh-tokoh yang ada dalam naskah. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan Pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171). Selain itu Surya (2006:48) juga berpendapat bahwa bermain peran adalah jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam berkomunikasi dengan membagi peran kepada masing-masing pemain.

Salah satu media yang digunakan untuk mengabungkan sumber daya yang berbeda sehingga jadi satu alat yang dapat dikombinasikan dengan bermain peran untuk tujuan pendidikan adalah sebuah video. Video adalah alat virtual dan contoh pembelajaran multimedia, karena melibatkan penggabungan dari berbagai elemen yang dipelajari tradisional akan terpisah (Chien, S.Y.; Hwang, G.J.; Siu-Yung, M, 2020:146). Melalui permainan peran yang diberikan pada anak akan dikemas dalam bentuk video visual dengan melibatkan anak dalam situasi yang sama dengan keadaan sebagaimana mestinya. Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008:74). Menggunakan video tersebut akan membuat anak autisme semakin tertarik dengan kegiatan bermain peran, sehingga anak tidak merasa bosan. Video ini akan dipraktikkan oleh anak secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, maka telah dilakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran berbantuan video untuk meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autisme di SLB Gedangan Sidoarjo.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pre-eksperimen karena penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perubahan dengan adanya perlakuan. Jenis eksperimen yang

digunakan adalah penelitian pre-eksperimental karena dalam penelitian ini tidak ada variable; control dan pengambilan sampel tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2016:74).

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan) X = *treatment* yang diberikan

O_2 = nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

Penjelasan:

➤ O_1 = nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

Pada tahap ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan pada. Kemudian setelah peneliti mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh setiap anak maka dilakukan tahap pemberian intervensi atau pemberian perlakuan.

➤ X = *treatment* yang diberikan Pemberian perlakuan dengan metode bermain peran dilaksanakan selama 8 kali pertemuan pada tanggal. Dalam tahap ini peneliti menilai setiap pertemuan dengan lembar observasi yang berupa instrumen yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan anak.

➤ O_2 = nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

Pada tahap ini dilakukan sama dengan yang diberikan pada anak pada saat tahap *pre-test* atau tahap sebelum diberikan intervensi. Dan disimbolkan dengan (O_2), Pada tahap ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan.

Maksud pada desain penelitian ini adalah pemberian perlakuan pada kemampuan berkomunikasi anak autis. Observasi awal/*pre-test* dan observasi akhir/*post-test* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu observasi/tes sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Observasi awal/*pre-test* hasil sebelum diberikan perlakuan (O_1) yaitu observasi kegiatan anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo untuk mengukur kemampuan awal anak autis mengenai kemampuan berkomunikasi sebelum diberikan perlakuan, sedangkan observasi akhir/*post-test* setelah diberikan perlakuan (O_2) yaitu observasi akhir/*post-test* kegiatan anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo untuk mengukur kemampuan berkomunikasi anak autis setelah diberikan perlakuan. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan sebagai efek dari perlakuan yang telah diberikan.

Pada desain penelitian terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2016, 109-111).

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental design* jenis *one-group pre-test post-test design* karena tidak adanya variabel kontrol dan subjek tidak diambil secara acak selain itu subjek diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* kemudian baru dilakukan *post-test*. Hal ini bertujuan untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Lokasi penelitian adalah di Sidoarjo yaitu di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo yang beralamat di

Perumahan Permata Alam Permai, Jl. Raya Betro, Blok AA No.1, Gemurung, Gedangan Kota Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia. Lokasi ini dipilih karena terdapat anak autis dengan karakteristik yang sesuai dengan subjek penelitian yaitu anak autis yang mengalami hambatan komunikasi.

Subyek penelitian adalah siswa/siswi SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 4 orang. Secara singkat subyek penelitian adalah NN (P;10tahun), AZ (L;11 tahun), NL (P;12 tahun), WD (L;10 tahun), keempat subyek memiliki hambatan perilaku adaptif dalam berkomunikasi mencakup aspek mengawali percakapan dan memberi tanggapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data akhir berupa nilai hasil *pre-test* dan *posttest*. Data yang digunakan dalam penelitian disajikan ke dalam bentuk tabel dengan harapan data tersebut mudah untuk dipahami dan dimengerti. Penelitian ini dilakukan di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo. Sample penelitian adalah anak dengan gangguan autis yang duduk dibangku SD yang berjumlah 4 anak yang memerlukan pengembangan dalam komunikasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode bermain peran berbantuan video terdapat nilai yang signifikan terhadap anak autis tersebut dalam berkomunikasi. Berikut ini adalah data hasil penelitian.

a. Data Hasil observasi awal *Pre-Test*

Hasil *pre-test* merupakan nilai untuk mengetahui kemampuan berkomunikasi anak autis melalui metode bermain peran berbantuan video. Pada tahap *pre-test* ini diberikan kepada anak sebanyak 1 kali pertemuan dengan menggunakan video naskah cerita yang digunakan peneliti untuk melihat sejauh mana kemampuan komunikasi yang telah dimiliki oleh anak sebelum diberikan metode bermain peran berbantuan video. Peneliti mengobservasi subjek satu persatu untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki oleh setiap anak sebelum diberikannya perlakuan menggunakan metode bermain peran berbantuan video. Pada tahap ini kegiatan dilakukan di dalam sebuah ruang kelas. Pada tahap ini anak diminta untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah disediakan oleh peneliti, naskah teks yang dimainkan pada tahap *pre-test* ini adalah naskah bermain peran jual beli. Yang di mana anak akan diajak untuk memainkan peran bertransaksi jual beli. Peran yang dimainkan adalah sebagai penjual atau sebagai pembeli. Ketika anak memainkan peran dalam naskah peneliti mengamati anak dari tahap awal hingga akhir pertemuan, hal tersebut dilakukan dengan harapan peneliti dapat melihat sejauh mana komunikasi yang telah dimiliki oleh anak sebelum diberikannya *treatment* atau perlakuan menggunakan metode bermain peran. Peneliti menilai dengan lembar observasi *pre-test* yang telah disediakan dan menilai setiap aspek yang ingin dikembangkan

sesuai dengan aspek- aspek yang ada dalam lembar penilaian. Peneliti menilai setiap kegiatan komunikasi yang terlihat pada pada saat melakukan naskah bermain peran.

b. Data hasil observasi akhir *post-test*

Hasil kemampuan komunikasi pada anak autis di SLB Harmoni Gedangan pada tahap observasi akhir atau *post-test* merupakan nilai untuk melihat kemampuan anak setelah di berikan perlakuan atau *treatment* menggunakan metode bermain peran berbantuan video. Tahap *post-test* dilaksanakan satu kali pertemuan sebagaimana pada saat *pre-test* aspek yang dinilai sama dengan *post-test* akan tetapi pembedanya menggunakan media video, saat *pre-test* menggunakan naskah drama. Pada tahap ini anak di minta untuk memainkan peran sesuai dengan yang sudah di sediakan oleh peneliti yang disajikan dalam bentuk video. Video berisikan kegiatan yang akan dimainkan oleh anak pada tahap *post-test* bermain peran jual beli. Dimana anak akan di ajak untuk memainkan peran berkomunikasi saat kegiatan jual beli. Peran yang dimaikan adalah sebagai penjual atau sebagai pembeli. Ketika anak memaikan peran dalam video tersebut peneliti mulai menilai aspek-aspek yang ingin di nilai dari komunikasi yang tercipta pada permainan peran tersebut.

c. Rekapitulasi hasil analisis kemampuan interksi sosial anak autis sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran berbantuan video

Rekap di maksudkan untuk mengetahui perbedaan antara hasil kemampuan komunikasi anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo sebelum diberikanya perlakuan dan sesudah di berikanya perlakuan melalui metode bermain peran berbantuan video sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh bermain peran berbantuan video terhadap kemampuan komunikasi anak autis. Adapun hasil rekapitulasi observasi awal (*pre-test*) dan observasi akhir (*post-test*) kemampuan berkomunikasi anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo sebagai berikut.

Table 3.1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kemampuan sebelum dan setelah diberikan perlakuan

Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
NN	41,66	62,5
AZ	37,5	58,33
NL	54,16	87,5
WD	50	79,16
Rata-rata	45,83	71,87

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil pada saat sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran berbantuan video dengan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran berbantuan video. Sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan metode bermain peran berbantuan video nilai rata rata 45,83, nilai tersebut jika ditinjau dari skala

penilaian Purwanto (2004:112) maka dinyatakan sangat kurang karena <60. Hasil nilai rata-rata setelah diberikan *treatment* adalah 71,87, yang jika dilihat dari skala penilaian Purwanto (2004:112) nilai rata-rata 71,87 dinyatakan anak telah memiliki kemampuan yang cukup.

Berdasarkan data hasil analisis kemampuan berkomunikasi anak autis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa bermain peran berbantuan video, kemudian dianalisis menggunakan statistic non parametrik dengan menggunakan rumus uji tanda Wilcoxon untuk menjawab masalah dan menguji hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh metode bermain peran berbantuan video terhadap perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autis”.

Berikut adalah langkah- langkah yang di lakukan dalam menganalisis data.

a. Membuat tabel kerja analisis data yang digunakan untuk menyajikan perubahan hasil observasi akhir/*post test* (X_{B_1}) dan observasi awal/ *pre test* (X_{A_1}) perkembangan komunikasi anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo untuk menentukan T (jumlah jenjangan / rangka kecil).

b. Hasil observasi awal/*pre test* dan observasi akhir/*post test* yang telah dimasukkan dalam tabel kerja perubahan di atas merupakan data dalam penelitian. Untuk memperoleh kesimpulan maka data tersebut harus diolah melalui uji peringkat bertanda *Wilcoxon*.

Berdasarkan hasil analisis data observasi awal/*pre test* dan observasi akhir /*post test* tentang perubahan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo mengalami peningkatan setelah di berikan metode bermain peran, pada anak autis, dengan T (jenjang terkecil) = 0 dan $T\alpha$ (tabel) = 0.

Pembahasan

Hasil penelitian penerapan metode bermain peran berbantuan video untuk meningkatkan kemampuan adaptif dalam berkomunikasi anak autis yang telah dilakukan di SLB Gedangan Sidoarjo menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada peningkatan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autis. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian rata-rata anak pada saat *pretest* atau pada saat sebelum pemberian perlakuan dengan nilai rata-rata 45,83 sedangkan *post-test* atau sesudah anak mendapatkan perlakuan nilai rata-rata anak meningkat 71,87.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Diana Mutiah (2010:146) menyatakan bahwa bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi, Hasil penelitian ini dikuatkan dengan pendapat Vygotsky dalam Mutiah (2010:115) yang menyatakan bahwa “bermain peran, bermain symbol, bermain pura-pura, atau drama sangat penting untuk perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak.”

Dalam bermain peran, anak dapat meningkatkan interaksi sosial. Dengan bermain peran anak juga dapat mencoba berbagai peran sosial yang dilakukan oleh masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Tejasaputra

(1995:25) yang menyatakan bahwa anak menyukai bermain drama. Hal ini dikarenakan di dalam permainan drama anak dapat mencoba berbagai peran sosial yang ada di masyarakat, serta belajar untuk bekerja sama.

Dalam upaya mengembangkan kemampuan interaksi sosial yang dimiliki oleh anak metode bermain peran dapat dijadikan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan komunikasi yang dimiliki oleh anak. Bermain peran adalah salah satu metode yang berkesinambungan dengan gaya belajar anak autis, Seperti gaya belajar *visual learner* di mana anak lebih mudah memahami dengan napa yang mereka lihat ketika anak diperlihatkan gambar-gambar atau video. Oleh sebab itu peneliti menggunakan video sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran sehingga hasil akan lebih optimal. Selain itu bermain peran juga sesuai dengan gaya belajar *Handson Learner* di mana anak akan memperoleh pengetahuan dengan cara anak mencoba langsung, dalam hal ini anak diajak untuk terjun langsung dalam pembelajaran. Bermain peran juga sesuai dengan gaya belajar *Auditory Learner* di mana dalam proses pembelajaran senang untuk berbocora dan mendengarkan orang lain.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susman (1999) anak autis memiliki beberapa macam gaya belajar yang berbeda dengan anak pada umumnya. Laktisha (2016:60) menambahkan bahwa anak autis mudah untuk mengingat berbagai hal yang dialaminya secara langsung. Selain itu anak autis mudah untuk memahami dan mengingat berbagai hal yang anak lihat atau yang anak pegang.

Implementasi bermain peran dapat meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autis. Pada metode bermain peran anak dapat terjun langsung pada kehidupan sosial sebagaimana yang terjadi di dunia nyata, dalam hal ini anak di ajak untuk langsung merasakan bagaimana kehidupan sosial yang terjadi pada masyarakat, dengan didukung oleh media audio visual dan miniature yang dapat mendukung naskah drama yang telah disediakan oleh peneliti.

Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Garungan (2014) yang menyatakan bahwa anak dapat melakukan imitasi di dalam bermain peran sebagaimana kegiatan-kegiatan positif yang terjadi di dunia nyata. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak mengawali percakapan dan memberikan tanggapan pada saat berinteraksi dengan orang lain. Dalam penelitian ini dapat dilihat kemampuan anak dalam mengawali percakapan mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari aspek kemampuan anak saat mengawali percakapan yang meningkat dengan hasil rata-rata sebelum diberikan perlakuan 45,83 dan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata 71,87. Hal ini juga terjadi pada aspek anak memberikan tanggapan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bredekmp dan Coople (dalam Diah Mutia 2010:152) yang menyatakan bahwa bermain peran merupakan sarana bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, saling bertegur sapa dan saling memberikan tanggapan, anak juga dapat saling bernegosiasi untuk mencari sebuah jalan tengah.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran berbantuan video memberikan hasil peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berkomunikasi yang dimiliki anak autis di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo dengan nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan adalah 45,83 dan mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan metode bermain peran berbantuan video dengan nilai rata-rata 71,87. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa $T=0$ sama dengan nilai kritis T_{α} (tabel) 5% (pengujian dua sisi) yaitu 0 berarti $T= T_{\alpha}$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa bermain peran berbantuan video dapat meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak autis di SLB Gedangan Sidoarjo, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

- Bagi Guru
Bermain peran berbantuan video dapat digunakan sebagai sarana dan media pembelajaran untuk meningkatkan perilaku adaptif dalam berkomunikasi anak terutama anak autis.
- Bagi Peneliti Selanjutnya
Bagi peneliti lain jika ingin mengadakan penelitian sejenis atau lanjutan sebaiknya mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan aspek-aspek perilaku adaptif dalam hal berkomunikasi yang lebih luas lagi, subyek dalam penelitian lebih banyak lagi dan dapat diterapkan pada jenjang selain Sekolah Luar Biasa (SLB).

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk .(2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Arsyad dan Sulfemi, Wahyu Bagja. (2018). *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia. 3 (2). 41 – 46
- Brame, C.J. *Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content*. *CBE Life Sci. Educ.* 2016, 15, es6.
- Chien, S.Y.; Hwang, G.J.; Siu-Yung, M. *Effects of peer assessment within the context of spherical video-based virtual reality on EFL students' English-Speaking performance and learning perceptions*. *Comput. Educ.* 2020, 146, 1–20.
- Garungan. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Rafika Aditama.

- Ginanjari, S. Adriana. 2000. *Kiat Aplikatif Membimbing Anak Autis*; Yayasan Mandiga, Jakarta.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Purwandari. (2003). *Pengembangan Kecakapan Hidup Anak Tunalaras Melalui Permainan Pura-pura*. JRR (Nomor 2 Tahun 2013). Hlm.122-131.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, Wahyu Bagja dan Setianingsih. (2018). *Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Journal of Komodo Science Education (JKSE). 1 (1), 1-14
- Surya Hendra. (2016). *Kiat Membina Anak Agar Senang Berdakwah*. Jakarta; PT Elex. Media Komputindo.
- Tejasaputra, M.S. (1995). *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta ; Depdikbud Dirjen Dikti.