

# PENGARUH PERMAINAN ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS DI SDLB PLUS MADANA DUN YA BANJARMASIN

Noor sa'dah<sup>1\*</sup>, Utomo<sup>2</sup>, Septi Ariyanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SLB PLUS Madana Dun Ya

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Khusus FKIP Universitas Lambung Mangkurat

\*Corresponding Author: [nrsadah1998@gmail.com](mailto:nrsadah1998@gmail.com)

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah anak yang mengalami gangguan dalam hal interaksi sosial pada anak autis di sekolah dasar luar biasa Banjarmasin. Fakta dilapangan anak autis dengan hambatan perilaku interaksi sosial kurang dapat berbaur dengan temannya, menarik diri dari lingkungan, tertarik dengan sesuatu benda yang tidak wajar dan hanya tertarik bermain sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular naga dalam meningkatkan interaksi sosial anak autis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SSR (*Single Subject Research*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Adapun sistem pencatatan datanya menggunakan persentase. Desain A-B-A memiliki 3 tahap yaitu, tahap *baseline 1* (A<sub>1</sub>), tahap intervensi (B) dan tahap *baseline 2* (A<sub>2</sub>). Subjek pada penelitian ini adalah satu orang anak autis dengan target behavior yang di analisis yaitu interaksi sosial. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Penelitian pada tahap *baseline 1* (A<sub>1</sub>) anak memperoleh data rata-rata persentase sebesar 54%, Setelah tahap intervensi (B) menggunakan permainan jungkat-jungkit anak memperoleh data rata-rata persentase 70.83% dan pada tahap *baseline 2* (A<sub>2</sub>) atau sesudah intervensi anak memperoleh data rata-rata 95 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan ular naga dapat meningkatkan interaksi sosial anak autis. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan tentang pengaruh permainan tradisional pada anak berkebutuhan khusus, bagi guru hendaknya menjadi salah satu referensi mengajar untuk melatih kemampuan interaksi sosial anak dengan permainan ular naga.

**Kata Kunci:** Permainan Ular Naga, Interaksi Sosial, Autis.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas hidup manusia. Pendidikan mempunyai peran penting sebagai sarana pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas pendidikan harus selalu ditingkatkan sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan memiliki pengaruh (kekuatan) yang dinamis dalam kehidupan umat manusia dimasa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki manusia secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana manusia itu hidup. Hal ini sejalan dengan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengenai pengertian pendidikan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Anak yang mengalami gangguan perkembangan salah satunya adalah anak autis. Mif Baihaqi dan Sugiarmin (2006), menjelaskan anak autis adalah suatu gangguan yang kompleks dan berbeda-beda dari ringan sampai yang berat dan mengalami tiga bidang kesulitan, yaitu komunikasi, imajinasi dan sosial. Hargio Santoso (2012), anak autis merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan yang khas mencakup persepsi, linguistik, kognitif, komunikasi dan berinteraksi dari yang ringan sampai yang berat, ditandai dengan ketidak mampuan berkomunikasi secara verbal dan nonverbal dengan lingkungannya. Penyandang autis kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain karena dia tidak bisa membangun komunikasi yang berarti karena dia memiliki gangguan dalam interaksi sosial. Kebanyakan anak autis asik dengan dunianya sendiri sehingga dia tidak bisa membangun interaksi sosial dengan baik dengan orang-orang di sekitarnya, seakan-akan dia tidak membutuhkan orang lain lagi dalam berinteraksi. Pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa anak autis itu sangat sulit untuk melakukan interaksi sosial dan komunikasi dengan lingkungan di sekitarnya, anak kesulitan membangun hubungan secara berarti dengan orang-orang di sekitarnya. Anak autis cenderung tidak menyukai perubahan-perubahan disekitarnya dan bermain secara berulang-ulang.

Sebagai makhluk hidup manusia di takdirkan untuk menjadi makhluk sosial, karna dalam hidup bermasyarakat tidak mungkin manusia tidak melakukan interaksi sosial. (Yuli Tri, 2008) interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara manusia yang satu dengan yang lain, interaksi sosial ini bisa terjadi dimana saja

antara lain bisa terjadi di lingkungan rumah maupun di sekolah. Lingkungan rumah dan sekolah sangat berpengaruh dalam menunjang interaksi sosial anak, karena di sana anak bisa melakukan interaksi sosial dengan orang terdekat dan teman-temannya, berkerjasama dalam melakukan tugas dan melakukan aktivitas lain di sekolah.

Berdasarkan praktik pengalaman lapangan yang peneliti lakukan di salah satu sekolah luar biasa yang ada di kota Banjarmasin, peneliti menemukan anak autis yang cenderung kurang berkembang dalam hal kemampuan sosial. Ini terlihat saat anak autis sedang belajar dan bermain di lingkungan sekolah. Anak autis ini saat belajar tidak fokus dan memainkan bukan permainan sebagaimana anak-anak disekitarnya, dan juga pada saat senggang atau waktu istirahat di sekolah anak autis ini bermain permainan yang tidak melibatkan orang lain saat bermain, anak autis ini lebih suka dengan dunianya sendiri.

Oleh karena itu untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis tersebut maka diperlukan metode agar interaksi sosial anak autis tersebut dapat berkembang, sehingga anak dapat melakukan hubungan sosial dengan lebih baik terhadap anak lainnya dalam lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar rumah. Maka dari itu peneliti memilih salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak adalah dengan menggunakan metode permainan, yaitu permainan ular naga.

Permainan Ular Naga adalah satu permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, permainan ini biasa dimainkan anak-anak di luar rumah. Tempat bermainnya bisa dilakukan di tanah lapang atau halaman rumah. Pemainnya biasanya dimainkan sekitar 5-10 orang Bandi Delphie (2006). Permainan ini juga bisa melatih kerjasama antar teman, melalui permainan bermain yang menyenangkan ini anak-anak tanpa sadar melakukan aktivitas berinteraksi sosial dengan sesama temannya, dengan adanya permainan ular naga ini diharapkan dapat mengembangkan interaksi sosial anak dengan maksimal, sehingga anak dapat dengan mudah melakukan interaksi sosial dengan orang-orang yang ada di lingkungannya.

## 2. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian (eksperimen) dengan subjek tunggal atau SSR (*Single Subject Research*). Ni'mah (2016) mengemukakan bahwa penelitian subjek tunggal merupakan suatu penelitian yang meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan, dan akibatnya pada variabel setelah diukur dalam kedua kondisi tersebut. Dalam penelitian subjek tunggal, subjek atau partisipasinya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua atau lebih. Nama subjek tunggal diambil dari cara hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. Desain penelitian SSR yang digunakan yakni desain A-B-A, dimana A-1 (kondisi natural atau sebelum diberikan intervensi), B (intervensi), serta A-2 (hasil pemberian intervensi). Subjek Dalam penelitian ini adalah anak autis yang berinisial X. secara garis besar anak X memiliki anggota tubuh yang lengkap. Hanya saja memiliki hambatan dalam berkomunikasi, emosi dan sosial. Sasaran subjek penelitian ini adalah anak autis yang berumur 7-9 tahun yang berada di kelas 3 SDLB. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis perubahan antar kondisi dan teknis analisis data perubahan antar kondisi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *baseline* 1 interaksi sosial subjek sangat kurang, hal tersebut didukung dengan persentase skor anak yang masih rendah. Rentang persentase skor yang diperoleh pada tahap ini antara 53%-55%.

Tabel 3.1 Perolehan Baseline 1

Tahap	Sesi	Persentase (%)			Persentase (%) Kesepakatan
		Pengamat 1	Pengamat 2	Pengamat 3	
<i>Baseline</i> 1 (A1)	1	55	55	53	55
	2	53	50	53	53
	3	53	53	53	53
	4	53	53	53	53
Total					216

Tabel .1 merupakan gambaran dari keseluruhan perkembangan interaksi sosial subjek pada tahap *baseline* 1 (A1). Pada sesi pertama hasil persentase kesepakatan yang diperoleh adalah 55% . Sesi 1 terlihat

sekali bahwa interaksi sosial subjek sangat kurang. Subjek masih belum mampu berbaur dengan teman disekitarnya. Subjek juga selalu terlihat menyendiri seakan-akan tidak ada orang lain disampingnya. Pada sesi 2, 3 dan 4 perkembangan interaksi sosial subjek secara alami tidak jauh berbeda hasilnya dengan sesi 1. Sesi ke 2 persentase kesepakatan yang diperoleh adalah 53%. Pada sesi ke 3 diperoleh persentase kesepakatan sebesar 53%. Begitu pula pada sesi ke 4 persentase kesepakatan yang diperoleh sebesar 53%.

Pada tahap intervensi intervensi (B) subjek penelitian diberikan perlakuan yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial yang dimilikinya. Intervensi yang diberikan adalah berupa permainan tradisional ular naga. Hasil perolehan data pada tahap intervensi dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.2 Data Perolehan Tahap Intervensi (B)

	Sesi	Persentase (%)			Persentase (%) Kesepakatan
		Pengamat 1	Pengamat 2	Pengamat 3	
Intervensi (B)	5	67	67	66	67
	6	67	67	67	67
	7	86	94	86	86
	8	94	88	88	88
	9	86	83	86	86
	10	97	97	97	97
Total					

Tabel 3.2 merupakan gambaran keseluruhan perolehan data pada tahap intervensi (B). Pada sesi 5 persentase kesepakatan yang diperoleh sebesar 67%. Pada tahap intervensi sesi 5, subjek belum menunjukkan adanya perubahan. Begitu juga dengan sesi ke 6 masih memperoleh persentase kesepakatan sebesar 67%. Pada sesi ke 7 persentase kesepakatan yang didapatkan sebesar 86%. Pada sesi ini subjek sudah mampu menyapa teman yang ada didekatnya. Pada sesi ke 8 persentase kesepakatan yang didapatkan sebesar 88%, pada sesi ke 8 perubahan perilaku tidak terlalu signifikan. Subjek mulai bisa menyapa teman yang ada disekitarnya dan mengajak temannya untuk bermain walaupun dengan sedikit bantuan.

Pada sesi ke 9 persentase kesepakatan yang diperoleh sebesar 86%. Pada sesi 9 subjek mulai mampu menyapa temannya terlebih dahulu mau berbagi makanan dengan temannya. Subjek mulai mau berbaur dengan teman disekitarnya. Pada sesi terakhir atau sesi ke 10 ditahap intervensi ini persentase kesepakatan yang didapat sebesar 97%, pada sesi ke 10, subjek menunjukkan banyak kemajuan perubahan pada subjek mampu menyapa teman dan bermain bersama temannya.

Tahap *baseline 2* merupakan tahap terakhir yang dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah interaksi sosial subjek mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi. Berikut tabel data perolehan tahap *baseline 2*:

Tabel 1.3 Data Perolehan Tahap Baseline 2

Tahap	Sesi	Persentase (%)			Persentase (%) Kesepakatan
		Pengamat 1	Pengamat 2	Pengamat 3	
<i>Baseline 2</i> (A2)	11	92	92	90	92
	12	94	94	94	94
	13	94	100	94	94
	14	100	100	100	100
Total					

Tabel 3.3 merupakan hasil dan gambaran dari tahap *baseline 2*. Pada sesi 11 persentase kesepakatan sebesar 92%. Pada sesi 12 persentase kesepakatan yang diperoleh sebesar 94%. Pada sesi ke 13 persentase kesepakatan yang diperoleh sebesar 94%. Pada sesi ke 13 perilaku subjek hampir sama dengan sesi 12. Sesi ke 14 persentase kesepakatan yang diperoleh sama yakni sebesar 100%, pada sesi ini subjek sudah mampu berinteraksi dengan temannya tanpa ada rasa canggung.

Berangkat dari konsep kondisioning operan, yaitu ketika seorang anak belajar, setiap konsekuensi dari perilaku anak akan menghasilkan perubahan dalam kemungkinan perilaku itu diulang. Adapun menurut Darwis

(2018), perubahan tingkah laku (belajar) fungsional berkaitan dengan adanya perubahan dalam kejadian-kejadian lingkungan kondisi-kondisi lingkungan. Oleh karena itu, permainan ular naga didesain untuk membuat anak belajar melalui setiap konsekuensi dari perilaku yang anak perlihatkan pada kondisi lingkungan yang dirubah, sehingga anak akan menampilkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil data pada baseline 1 (A1) hasil yang didapat adalah 54%. Pada baseline 2 (B) hasil yang di dapat adalah 70.83%. Sedangkan pada baseline 3 (A2) adalah 95%. Dilihat dari hasil di atas dapat disimpulkan berdasarkan analisis data dan pembahasan bahwa penggunaan permainan ular naga dapat meningkatkan interaksi sosial anak autisme di SLB Plus Madana Dun Ya Banjarmasin.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional

Mif Baihaqi, & Sugiarmim. (2006). Memahami dan Membantu Anak ADHD. Bandung : PT. Refika Aditama

Hargio Santoso, (2012). Cara Memahami Dan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Gosyen Publishing

Yuli Tri, (2008). *Pengantar Psychogy Sosial*. Surabaya : Usaha Nasional

Bandi Delphie, (2006). Terapi Permainan II. Bandung : Rizqi Press

Ni'mah. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Game Edukatif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Cerebral Palsy Kelas Dasar II di SDLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta. Jurnal Widia Ortodidaktika Vol 5 No. 7.*

Darwis. (2018). Menghukum atau Memulihkan : Suatu Tinjauan Sosiologis Tentang Tindakan Terhadap Penyalahguna Nafza. Makassar : Sah Media.