

Pengaruh *Social Story* Terhadap Kemampuan Berinteraksi Sosial Pada Anak Autis

Singgih Sugiarto, Dwi Sarwindah Prambahan, dan Niken Titi Pratitis
Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya

Abstract. This research was aimed to know the effect of social story on the ability in social interaction among autistic children, using a single case experimental design method. Subjects are two autistic children (T, 8 years, and A, 7 years). The concept used in the social story is how social interaction can take place between the subjects and their peers through play activity. Qualitative result (visual analysis) reveals that social story could enhance the ability of T & A to interact socially with their peers. Quantitatively (statistical analysis) only T could benefit from the social story in enhancing her ability to interact socially with her peers, while A did not.

Key words: autism, social interaction, social story

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial pada anak penyandang autisme, dengan metode penelitian *single case experimental design*. Subjek penelitian dua anak penyandang autisme yaitu T (8 tahun) dan A (7 tahun). Konsep yang diajarkan dalam *social story* adalah bagaimana berinteraksi sosial dengan teman sebaya melalui aktivitas bermain bersama. Hasil penelitian secara kualitatif (analisis visual) menyatakan bahwa perlakuan *social story* cukup berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan T dan A untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Secara kuantitatif (analisis statistik) ternyata perlakuan *social story* cukup signifikan meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial T dengan teman sebaya. Berbeda dengan A, hasil analisis statistik menyatakan bahwa perlakuan *social story* kurang berpengaruh terhadap kemampuan A berinteraksi sosial dengan teman sebaya.

Kata kunci: autisme, interaksi sosial, *social story*

Istilah 'autis' saat ini telah menjadi bahan pembicaraan yang hangat di kalangan masyarakat. Autis merupakan gangguan pervasif yang mencakup gangguan-gangguan dalam komunikasi verbal dan non-verbal, interaksi sosial, perilaku dan emosi (Davison, Neale, & Haaga, 1996). Gangguan autis mempunyai rentang yang cukup panjang, pada ujung yang satu terdapat autis ringan sedangkan pada ujung yang lain autis yang berat sekali (Budhiman, 1998).

Ledakan kasus autis di Amerika Serikat telah menjadi masalah kesehatan masyarakat. Hasil kongres *The Committee on Governmental Reform on Toxicity of Mercury* yang diselenggarakan pada 18 Juli 2000 menyatakan bahwa 1 dari 200 anak-anak di Amerika adalah penderita autis (Cave, 2001). Profesional yang menangani anak penyandang autis di Indonesia juga melaporkan ada peningkatan kasus penderita autis (Budhiman, 2000).

Menurut Simpson (sitat dalam Gonzales-Lopez, 1997), kemampuan anak penyandang autisme dalam mengembangkan interaksi sosial dengan orang lain sangat terbatas, bahkan mereka bisa sama sekali tidak merespon stimulus dari orang lain. Yuniar (2000) mengatakan bahwa selain gangguan kualitatif dalam interaksi sosial, anak penyandang autisme juga tidak bisa bermain dengan teman sebaya, tidak dapat berbagi kesenangan dan minat dengan orang lain, serta kurang berhubungan sosial dan emosional timbal balik.

Menurut Wing (sitat dalam Kuttler, Myles, & Carlson, 1998) ada tiga kategori kelemahan penyandang autisme dalam melakukan interaksi sosial, yaitu kelemahan dalam pengenalan sosial (kurang tertarik dengan lingkungan di sekitarnya), kelemahan dalam komunikasi sosial (bahasa tubuh tidak tampak, komunikasi terbatas pada upaya mengekspresikan keinginan dan kebutuhannya), dan kelemahan dalam imajinasi serta pemahaman sosial (tidak mampu bermain peran atau berimajinasi pikiran dan perasaan orang lain).

Hadwin (sitat dalam Lorimer, Simpson, Myles, & Ganz, 2002) mengatakan bahwa saat ini para praktisi pendidikan telah banyak berusaha mendidik penyandang autisme untuk keluar dari dunia yang sunyi, dengan fokus intervensi pada peningkatan dalam memahami lingkungan dan pikiran orang lain serta ketepatan dalam menentukan langkah-langkah untuk melakukan suatu aktivitas. Salah satu intervensi tersebut adalah metode *social story*.

Gray dan Garand (1993) mengatakan bahwa *social story* adalah metode pendidikan khusus bagi anak-anak penyandang autisme. Gray (sitat dalam Dattilo & Norris, 1999) juga menambahkan bahwa *social story* merupakan cerita pendek yang

dibuat berdasarkan kebutuhan orang tua atau guru anak-anak penyandang autisme yang bertujuan untuk membantu penyandang autisme memahami situasi sosial. Prinsip dasar *social story* adalah mengajarkan konsep atau keterampilan sosial yang menggunakan media cerita dengan format khusus yang disesuaikan dengan karakteristik penyandang autisme (Gray, 2001). Karena itu peran orang tua dan guru sangat penting dalam menentukan keterampilan sosial yang mendesak untuk dipelajari oleh anak penyandang autisme (Spink, 2000).

Penyandang autisme umumnya kurang dalam merespon stimulus orang lain sehingga mengarah pada perasaan frustrasi, tantrum (marah yang diikuti dengan perilaku menangis, menjerit, berteriak) dan pada akhirnya menarik diri secara penuh dari semua interaksi. Metode *social story* diharapkan dapat membantu anak penyandang autisme dalam belajar menggunakan keterampilan sosial khususnya berinteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain. Karena manusia adalah makhluk sosial, tanpa bantuan manusia lain dan lingkungan sosialnya, anak tidak mungkin mencapai taraf kemanusiaan yang normal (Kartono, 1995).

Menurut Frith, kelemahan berinteraksi sosial merupakan salah satu karakteristik kelemahan utama penyandang autisme (sitat dalam Dattilo & Norris, 1999). Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah perlakuan *social story* sebagai metode intervensi untuk mengurangi hambatan dalam berinteraksi sosial anak penyandang autisme dengan teman sebaya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: "Apakah *social story* efektif untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial pada anak penyandang autisme?"

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial pada anak penyandang autis.

Gangguan Autis

Istilah 'autis' berasal dari bahasa Yunani yaitu 'Autos' atau 'Self', yang pertama kali dipakai oleh Kanner pada 1943 (Cave, 2001). Kanner menggambarkan secara rinci gejala-gejala pada anak yang tidak mampu mengadakan interaksi sosial dan seolah-olah hidup dalam dunianya sendiri.

Menurut Sullivan, direktur *Diagnostik Statistic of Mental Deficient* (sitat dalam Universitas Negeri Surabaya [Unesa], 2000), autis adalah gangguan yang parah pada kemampuan komunikasi yang berkepanjangan, yang tampak pada masa tiga tahun pertama. Lebih lanjut Sullivan mengatakan bahwa ketidakmampuan berkomunikasi ini diduga mengakibatkan anak penyandang autis menyendiri dan tidak ada respon terhadap orang lain.

Schor (sitat dalam Unesa, 2000) menjelaskan autis adalah gangguan perkembangan pada kemampuan berbahasa dan sosialisasi yang terjadi mulai usia tiga tahun pertama. Dengan demikian terdapat perbedaan pendapat antara Schor dan Sullivan. Menurut Schor kemampuan berbahasa dan sosialisasi merupakan variabel sejajar, sedangkan Sullivan menduga ada hubungan deterministik antara variabel kemampuan komunikasi (bahasa) dengan kemampuan sosialisasi.

Lord dan Schopler (sitat dalam Soemarno, 1994) menyatakan bahwa pada umumnya penderita autis lebih banyak terjadi pada anak laki-laki daripada anak perempuan. Diuraikan oleh Tsai (sitat dalam Soemarno,

1994) hal tersebut dipengaruhi nilai ambang disfungsi otak pada anak laki-laki yang cenderung lebih rendah daripada anak perempuan. Artinya gangguan autis pada anak perempuan lebih sedikit daripada anak laki-laki, namun bila anak perempuan menderita gangguan autis akan lebih parah atau berat daripada anak laki-laki.

Rutter (sitat dalam Davison & Neale 1986; Thorpe & Olson, 1990) menggambarkan anak penyandang autis ditandai dengan ciri-ciri mengalami kegagalan menjalin hubungan sosial, belajar bahasa, adanya tindakan ritual dan kompulsif.

Dasar pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada definisi autis menurut *American Psychiatric Association* (APA) 1994 (sitat dalam Shirataki, 1998), yakni autis dimengerti sebagai gangguan perkembangan yang meliputi: gangguan kualitatif dalam berinteraksi sosial, gangguan berkomunikasi baik verbal dan non-verbal, kurang imajinatif, serta menunjukkan kekurangan dalam minat.

Interaksi Sosial

Kehidupan sehari-hari manusia tidak akan pernah lepas dari hubungan antar-individu, karena kodrat manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup tanpa individu lain. Menurut Festinger (sitat dalam Worchel, 1983), proses saling mempengaruhi dan saling tergantung dalam interaksi sosial dapat ditimbulkan oleh adanya kebutuhan untuk menilai dirinya sendiri (*self-evaluation*) dan kebutuhan ini dipengaruhi oleh adanya perbandingan diri dengan orang lain.

Menurut Bonner (sitat dalam Gerungan, 1996), interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, sehingga individu yang satu akan mempengaruhi,

mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya. Senada dengan itu, Thibout dan Kelley (sitat dalam Wirawan, 1984) mendefinisikan interaksi sosial sebagai suatu hubungan antara dua orang atau lebih yang memungkinkan mereka saling mempengaruhi dan saling tergantung untuk mencapai hasil yang positif. Menurut Mar'at (1982) interaksi sosial adalah suatu proses perhatian dan respon seseorang terhadap rangsangan atau stimulus orang lain.

Pasaribu (1984) berpendapat bahwa interaksi sosial dapat terjadi bila memenuhi dua aspek yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dapat bersifat positif atau negatif, tergantung dari predisposisi sikap seseorang yang menunjukkan kesediaan atau penolakan. Kontak sosial dapat juga bersifat primer, yakni apabila individu yang terlibat bertemu langsung (*face to face*), atau sekunder yang berarti individu yang terlibat bertemu melalui media tertentu.

Menurut Bonner (sitat dalam Gerungan, 1996), kelangsungan interaksi sosial walaupun bentuknya sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks, dan dapat dibedakan menjadi beberapa faktor yang mendasarinya sebagaimana diuraikan berikut ini.

Imitasi. Seluruh kehidupan sosial sebenarnya terjadi berdasarkan faktor imitasi. Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil. Faktor imitasi berpengaruh dalam komunikasi dan tingkah laku.

Sugesti. Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya dengan interaksi sosial hampir sama, namun terdapat perbedaan yang jelas yaitu imitasi terjadi apabila seseorang mengikuti sesuatu di luar dirinya, sedangkan sugesti seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu diterima oleh orang lain.

Identifikasi. Identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan idolanya.

Simpati. Faktor lain yang berperan dalam interaksi sosial adalah faktor simpati. Simpati diartikan sebagai perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain. Simpati timbul atas dasar kesadaran seseorang bersimpati terhadap orang lain.

Interaksi Sosial Pada Anak Penyandang Autis

Autis merupakan kondisi anak yang mengalami gangguan hubungan sosial yang terjadi sejak lahir atau pada masa perkembangan, sehingga anak tersebut terisolasi dari kehidupan manusia (Baron-Cohen & Bolton, 1994). Yuniar (2000) mengatakan bahwa ketidakmampuan berinteraksi sosial merupakan salah satu dari trias autis. Gangguan interaksi sosial antara lain: kontak mata sangat kurang, tidak bisa bermain dengan teman sebaya, tidak bisa berempati, kurang mampu mengadakan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik.

Tabel 1

Perbedaan Interaksi Sosial Pada Anak Normal dan Anak Penyandang Autis

Usia	Anak Normal	Anak Autis
1 bulan	Ada kontak mata dan ekspresi wajah bila bertemu dengan ibunya	Tidak ada kontak mata dan ekspresi wajah, bila bertemu dengan ibunya
2.5 bulan	Ekspresi senyum mulai tampak, ada kontak mata bila diberi makan	Tidak ada ekspresi senyum, walaupun ada sangat terbatas, ada rasa cemas terhadap orang tua dan orang lain.
7 bulan	Merasa senang berinteraksi dengan orang tua dan orang-orang yang dikenal, serta merasa malu bila bertemu dengan orang yang baru dikenalnya	Sama dengan perkembangan sosial pada usia 2.5 bulan atau stagnasi
12 bulan	Mencari dan menikmati perhatian orang tua, seperti bermain dan belajar serta suka meniru perilaku orang dewasa	Melakukan segala sesuatu tanpa tujuan yang jelas seperti berjalan, berlari dan melompat-lompat
18 bulan	Ada kelekatan dengan orang tua, mampu berimajinasi, menikmati rutinitas walaupun ada perubahan sebagai bentuk perhatian dan perlindungan orang tua	Sangat menolak perubahan yang berakibat <i>tantrum</i>
3 tahun	Mulai bermain dengan teman sebaya dan mengembangkan rasa ingin tahu dengan mengamati segala sesuatu di sekelilingnya	Mengasingkan diri dari keluarga dan menikmati rutinitas serta menolak segala perubahan
6 tahun	Mulai mandiri, orientasi aktivitas bermain dengan teman sebaya	Aktivitas sosial kurang berkembang

Sumber: Carlton, 1993

Semakin bertambah usia anak penyandang autis, semakin parah pula ketidakmampuan berinteraksi sosial dan mereka akan terkurung dalam dunianya sendiri (Budhiman, 1998). Bila tidak ada penanganan yang intensif dan terpadu dari masyarakat atau orang-orang di sekitarnya, penyandang autis dengan segala keterbatasannya akan menjadi generasi yang tidak berdaya dan tersisih dari kehidupan manusia (Budhiman, 1998).

Social Story

McArthur (1992) menjelaskan bahwa kata cerita dalam bahasa Latin dan Yunani adalah 'historia' yang berarti karangan, tulisan, prosa, syair yang bersifat nyata atau fiksi yang bertujuan untuk memberitahu, menghibur dan instruksi (perintah) untuk pendengar atau pembaca. Berbeda dengan Madjid (2001) yang menyatakan bahwa cerita adalah bagian dari seni yang merupakan sumber keindahan dan pendidikan yang berpengaruh baik pada jiwa

orang dewasa maupun anak-anak, karena cerita dapat mengasah rasa dan akal.

Maslow (sitat dalam Semiawan, 2002) menambahkan bahwa cerita merupakan wahana yang ampuh untuk mewujudkan pertemuan (*encounters*) antara yang pencerita dengan si anak, sehingga terjadi penghayatan dan pengalaman yang paling mendalam (*peak-experience*) pada dunia minat (*center of interest*) anak tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa cerita adalah suatu karya seni yang menuturkan suatu hal, baik yang bersifat nyata maupun fiksi yang bertujuan untuk memberitahu, menghibur, dan perintah atau anjuran, sehingga dapat mengasah rasa dan akal bagi pembaca dan pendengarnya.

Cerita merupakan salah satu media yang efektif dalam pendidikan khususnya pada tingkat pendidikan dasar. Pemanfaatan cerita-cerita yang bernilai pendidikan akan sangat membantu anak dalam pembentukan kepribadian dan budi pekertinya (Kusuma, 2001). Senada dengan hal tersebut, Madjid (2001) mengatakan bahwa cerita atau dongeng menempati posisi pertama dalam mendidik etika kepada anak dan mereka cenderung menyukai serta menikmatinya dari segi ide, imajinasi, maupun peristiwa-peristawanya.

Cerita memuat ide, tujuan, imajinasi, bahasa, dan gaya bahasa (Madjid, 2001). Namun menurut Bunanta (2001), yang tidak kalah penting adalah visualisasi cerita, karena visualisasi membantu anak dalam mengembangkan imajinasi dan kemampuan otaknya, juga visualisasi sangat membantu seseorang memahami cerita, bahkan tak jarang anak-anak lebih cenderung menyukai visualisasi daripada teks. Hal ini senada dengan pendapat Iriaji (1999), bahwa visualisasi atau ilustrasi merupakan suatu sajian secara visual rupa mengenai

suatu ide, objek, peristiwa, dan tempat yang mencerminkan bagian isi ajaran tertentu dalam buku teks.

Social story adalah cerita pendek bergambar yang digunakan untuk mengajarkan suatu konsep atau keterampilan sosial dengan format yang mudah dipahami oleh penyandang autis (Gray, 2001). Konsep atau keterampilan sosial yang diajarkan *social story* bersifat tidak terbatas. Artinya bebas, namun disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik penyandang autis, misalnya sulit bermain dengan anak lain atau tidak mampu duduk tenang (Gray, 2001).

Bagian terpenting dari *social story* adalah penulisan empat jenis kalimat, yang meliputi kalimat deskriptif (gambaran keadaan), perspektif (cara pandang), direktif (perintah), dan afirmatif (penegasan), serta perbandingan (rasio) penggunaan empat jenis kalimat tersebut (Gray, 2001). Jadi, setiap jenis kalimat *social story* memiliki peran atau fungsi yang berbeda. Sebagai usaha untuk meningkatkan pemahaman penyandang autis, empat jenis kalimat (deskriptif, perspektif, direktif, dan afirmatif) tersebut dapat ditulis dalam bentuk parsial. Hal ini memiliki tujuan mendorong penyandang autis untuk melengkapi kalimat yang belum lengkap.

Menurut Gray (2001) komposisi minimal penggunaan kalimat dalam *social story* dapat dirumuskan dengan komposisi 0:2 artinya setiap 0 kalimat direktif untuk dua kalimat deskriptif, perspektif atau afirmatif atau dengan komposisi 1:5 artinya setiap satu kalimat direktif untuk lima kalimat deskriptif, perspektif atau afirmatif. Kalimat tambahan yang dapat digunakan dalam *social story* yaitu kalimat kontrol dan kalimat kooperatif. Meskipun jarang atau tidak pernah digunakan, namun keberadaannya cukup menunjang efektivitas *social story*.

Kalimat kontrol adalah pernyataan yang ditulis oleh penyandang autis untuk mengidentifikasi strategi apa yang digunakan untuk mengingat dan menerapkan informasi yang baru diperolehnya. Kalimat kontrol merupakan refleksi minat dan gaya menulis yang disukai si penyandang autis.

Kalimat kooperatif merupakan gagasan Haracopos dari Denmark (Gray, 2001). Kalimat ini digunakan untuk mengidentifikasi siapa saja yang peduli atau dapat membantu penyandang autis. Contoh kalimat kooperatif tentang toilet misalnya: "Ibu, ayah, dan guru-guru saya akan membantu saya belajar menggunakan toilet".

Pengaruh *Social Story* Terhadap Kemampuan Berinteraksi Sosial pada Anak Penyandang Autis

Autis merupakan gangguan perkembangan yang meliputi gangguan kualitatif dalam berinteraksi sosial, gangguan berkomunikasi baik verbal maupun non-verbal, kurang imajinatif, serta menunjukkan kekurangan dalam minat (Shirataki, 1998). Salah satu kelemahan utama penyandang autis adalah gangguan dalam berinteraksi sosial, sehingga mereka terkurung dalam kehidupan dunia yang sunyi. Untuk menarik penyandang autis keluar dari dunia yang sunyi dibutuhkan tatalaksana yang terpadu baik secara medis maupun psikologis dari terapis, profesional dan orang tua dari anak penyandang autis (Budhiman, 1998).

Social story adalah cerita pendek bergambar yang dibuat oleh orang tua atau terapis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik anak penyandang autis (Gray, 2001). Tujuan *social story* adalah membantu penyandang autis untuk memahami situasi sosial dan mengajarkan konsep atau

keterampilan sosial dengan format yang mudah dipahami oleh penyandang autis.

Dasar pemikiran penggunaan cerita dan gambar sebagai media pembelajaran anak penyandang autis adalah bahwa dunia anak identik dengan dunia bermain sehingga segala sesuatu akan lebih mudah disampaikan melalui aktivitas bermain. Bercerita merupakan salah satu bentuk aktivitas bermain yang memiliki nilai tersendiri bagi anak, sehingga dengan bercerita anak memperoleh pengetahuan dan pemahaman moral (Ahmadi, 1982)

Friedlander (2002) menggambarkan bahwa penyandang autis cenderung sebagai seorang *visual learner* atau *visual thinkers*. Beberapa penelitian para ahli tentang keterkaitan gambar ilustrasi dengan buku teks memberikan petunjuk bahwa gambar dapat menyediakan informasi verbal dan membuat informasi tersebut dapat diterima lebih konkret, tentu apabila digunakan secara efektif (Iriaji, 1999). Reid (sitat dalam Azwar, 1993) mengatakan bahwa gambar dapat memberikan kemudahan dalam kemampuan pemahaman jika diintegrasikan dengan kata-kata. Alasannya, gambar membuat kata-kata yang tertera di buku menjadi lebih bermakna bagi pembaca atau pendengar, dalam hal ini anak penyandang autis.

Tujuan khusus *social story* adalah membantu anak penyandang autis mengikuti langkah-langkah yang perlu diikuti dalam melakukan suatu konsep atau keterampilan sosial. Jadi *social story* merupakan rincian kegiatan atau perilaku yang diubah dalam bentuk kalimat dan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak penyandang autis. Oleh karena itu, perlakuan *social story* mengajarkan bagaimana berinteraksi sosial dengan orang lain khususnya dengan teman sebaya.

Interaksi sosial merupakan konsep atau keterampilan sosial yang cukup sulit dipahami dan dilakukan oleh anak penyandang autisme. Sebagai usaha untuk mempermudah dan menyelaraskan ke dalam perlakuan *social story*, konsep interaksi sosial dispesifikkan atau diuraikan menjadi aktivitas bermain bersama teman sebaya. Dijelaskan juga oleh M.G. Edelson (1995) bahwa ketidakmampuan penyandang autisme bermain bersama dengan teman sebaya, merupakan salah satu gangguan kualitatif dalam interaksi sosial penyandang autisme.

Menurut Hartup (sitat dalam Wolfberg, 1999) dunia anak tidak lepas dari bermain dan bermain dengan teman sebaya merupakan peran yang unik dalam pengembangan kemampuan bersosialisasi dan tidak mungkin ditiru oleh orang dewasa. Hal senada disampaikan oleh Nugraha (2001), bahwa bermain bagi anak merupakan sarana belajar tentang hukum alam, hubungan antar-manusia serta hubungan antara orang dan objek. Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan atau keterampilan bermain dengan teman sebaya diasumsikan berdampak pada peningkatan kemampuan berinteraksi sosial anak penyandang autisme.

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan, hipotesis yang diajukan ialah: "Ada pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial pada anak penyandang autisme". Asumsinya, perlakuan *social story* berdampak pada peningkatan kemampuan berinteraksi sosial anak penyandang autisme dengan teman sebaya.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan mengetahui pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial anak penyandang autisme

dengan teman sebaya. Menurut Zulkifli (1999) penelitian eksperimen terhadap anak-anak merupakan penelitian yang lemah, karena terbatas pada pengamatan, dan gejala yang bersifat kejiwaan masih samar. Namun, penelitian eksperimen terhadap anak-anak masih memiliki kelebihan yaitu dapat diamati secara teliti dan peristiwanya dapat diulang-ulang.

Subjek

Metode yang digunakan untuk menentukan subjek penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu penentuan subjek penelitian berdasarkan ciri-ciri yang telah ditetapkan. Subjek penelitian ini adalah anak penyandang autisme dengan ciri-ciri (a) mempunyai kemampuan dasar belajar imitasi, (b) cukup mampu melakukan komunikasi verbal dengan orang lain, (c) mempunyai kemampuan dasar membaca dan menulis, (d) kemampuan berinteraksi sosial kurang, terutama bermain dengan teman sebaya, (e) usia di bawah 12 tahun.

Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh dua anak penyandang autisme yang cukup memenuhi persyaratan, yaitu subjek T (berusia 8 tahun) dan A (berusia 7 tahun). Keduanya adalah siswa di SD KKK yaitu sekolah yang dikhususkan untuk anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan dan kesulitan belajar.

Pengumpulan Data

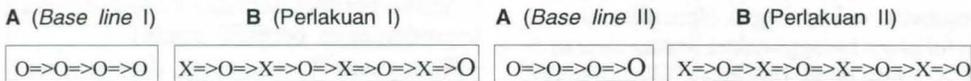
Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena data yang terkumpul digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Nazir, 1998). Untuk mengetahui pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial anak penyandang autisme, dilakukan pengukuran dengan metode BOR.

Metode BOR disusun oleh Field dan Vega-Lahr pada 1987 dengan tujuan untuk mengungkap kemampuan anak dalam membina hubungan dengan anak lain dan kelompoknya (Yuliandari, 1996). Metode yang digunakan BOR adalah bermain, yang meliputi empat faktor pengamatan, yakni: (a) kecenderungan untuk bermain sendiri, (b) keinginan untuk mendekati dan bermain dengan anak lain, (c) kecenderungan untuk didekati atau bermain dengan anak lain, (d) kemampuan menjalin hubungan interaksi sosial.

Setiap unsur dibagi lagi menjadi beberapa unsur sub-kategori. Selain melihat ada tidaknya kemunculan kriteria tertentu, juga disertai kualitas pada setiap komponennya. Hal ini didasarkan pada penilaian dengan kriteria + (positif), - (negatif) dan 0 (netral atau tidak jelas). Waktu yang dibutuhkan untuk pengamatan 1 menit x 10 (kurang lebih 10 menit).

Wawancara tidak terstruktur digunakan untuk menunjang penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berinteraksi sosial. Di samping itu juga untuk mengetahui informasi penunjang seperti kelemahan (*impairment*) dan kelebihan yang dialami, kemampuan bahasa, kemampuan imitasi serta lingkup kehidupan anak penyandang autis baik di rumah atau disekolah.

Penelitian ini bersifat eksperimen kasus tunggal (*single case experimental design*) dengan desain A-B-A-B. Dalam hal ini, A merupakan fase tanpa perlakuan (*baseline*) dan B merupakan fase perlakuan. Terdapat dua fase *baseline* dan dua fase perlakuan yang setiap fase membutuhkan waktu empat hari. Jumlah total waktu dibutuhkan untuk penelitian kurang lebih 16 hari. Pengamatan BOR dilakukan selama penelitian atau setiap hari. Skema desain A-B-A-B penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Skema desain penelitian.

Keterangan:

O = Pengukuran atau Pengamatan

X = Perlakuan atau *treatment*

Analisis Data

Analisis data hasil eksperimen kasus tunggal biasanya menggunakan analisis visual (Latipun, 2002). Kriteria utama efektivitas hasil eksperimen adalah signifikansi klinis dan tidak menutup kemungkinan penggunaan analisis statistika sebagai pelengkap analisis visual. Jadi

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis visual yang dilengkapi analisis uji statistik dua sampel berpasangan Wilcoxon. Uji statistik dilakukan dengan program komputer SPSS 10.0 for Windows.

Hasil

Desain eksperimen kasus tunggal ini memerlukan dan harus melakukan pengukuran keadaan awal (fase *baseline*) sebagai fungsi pra-tes (Latipun, 2002). Fase *baseline* memiliki fungsi deskriptif dan fungsi prediktif. Fungsi deskriptif adalah fungsi untuk menggambarkan keberadaan tingkat performansi (keadaan perilaku) subjek yang dieksperimen dalam keadaan alamiah, tanpa ada suatu perlakuan. Fungsi prediktif adalah fungsi meramalkan keadaan subjek jika tidak ada perlakuan.

Penelitian dilakukan empat kali seminggu, yakni Senin sampai dengan Kamis. Perlakuan dilakukan pada jam pelajaran pertama, antara pukul 09:00 sampai dengan pukul 09:30. Waktu yang dibutuhkan untuk perlakuan kurang lebih 15 menit setiap subjek. Perlakuan atau intervensi cukup dibimbing dan diberi pertanyaan sesuai dengan konsep atau keterampilan yang sedang diajarkan. Teknik ini dilakukan karena subjek memiliki kemampuan membaca cukup bagus. Spesifikasi kartu *social story* menggunakan kertas ukuran 5 inc x 7 inc, berat 180 gram, ukuran huruf 24 *point* dan visualisasi menggunakan *The Picture Comunication Symbols Combination Book* (Mayer, 1997).

Subjek Pertama (T)

Anak perempuan berinisial T ini berusia delapan tahun dan merupakan anak perempuan pertama dari dua bersaudara. Dia tinggal bersama kedua orang tuanya dan satu adik laki-laki (penyandang autisme). T telah mendapat pendidikan khusus di SD KKK kurang lebih selama enam bulan dan T sekarang duduk di kelas I A.

Berdasarkan pengamatan dan informasi dari kepala sekolah SD KKK, diagnosis autisme T cenderung ringan. Kemampuan

akademis T cukup baik, seperti membaca, menulis dan berhitung, namun dia mengalami kesulitan menulis kata-kata yang mengandung unsur "NG".

Kelemahan (*impairment*) T antara lain kurang dalam interaksi sosial, membeo (*echolalia*), kurang dalam kemampuan pemahaman (*receptive*), ekspresi verbalnya juga kurang (melantur atau merancu) dan mengalami kesulitan tidur. Kelebihannya antara lain femininitas cukup tinggi, nafsu makan cukup tinggi, merancu, rasa percaya diri (*self confident*) yang cukup tinggi.

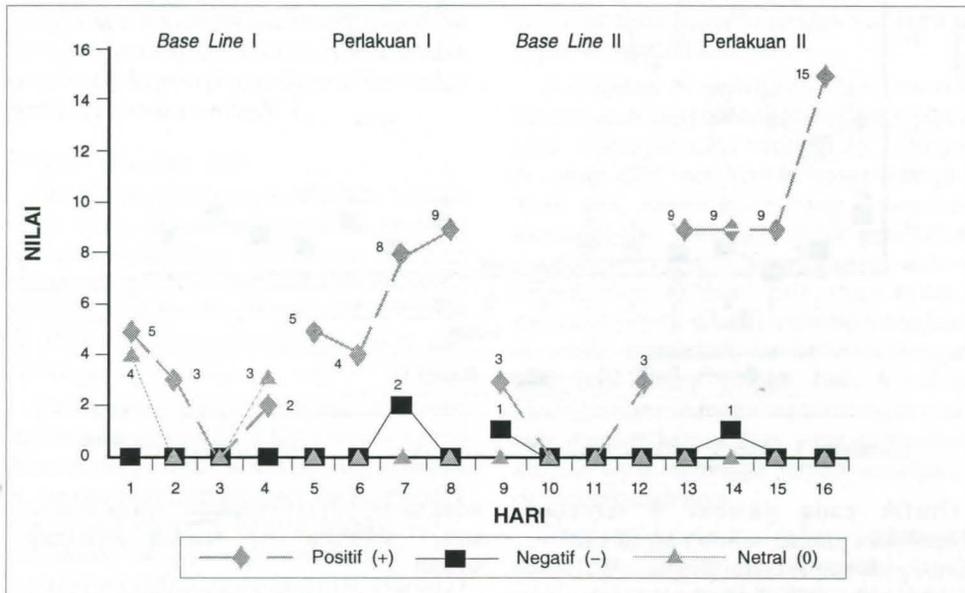
Pengamatan perilaku interaksi sosial T dilakukan selama 16 hari dengan metode BOR. Kecenderungan T bermain sendiri (faktor 1), didominasi aspek nilai + dengan nilai tertinggi 25. Artinya, perilaku bermain T selama penelitian cenderung pada aktivitas sendiri tanpa banyak melibatkan anak lain, sedangkan perilaku kurang menyesuaikan diri (aspek nilai -) dan kurang responsip terhadap lingkungan (aspek nilai 0), kurang tampak selama penelitian. Jadi kualitas dan kuantitas perilaku bermain T bagus dengan kecenderungan bermain sendiri.

Keinginan T mendekati dan bermain dengan anak lain (faktor 2), didominasi aspek nilai + dengan nilai tertinggi 6. Artinya, T menikmati dan menyukai aktivitas bermain serta aktif membina hubungan dengan anak lain. Hal ini juga menggambarkan bahwa T cukup memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga penolakan (aspek nilai -) serta cara yang kurang persuasif (aspek nilai 0) terhadap keinginan T untuk mendekati dan bermain dengan anak lain kurang tampak. Jadi, T cukup aktif dalam membina hubungan dengan anak lain dan diterima oleh lingkungannya.

Tendensi T didekati dan bermain dengan anak lain (faktor 3), didominasi aspek nilai

+ dengan nilai tertinggi 12. Berarti T cukup memiliki kemampuan menerima anak lain secara positif. Ada kecenderungan, perilaku tersebut tampak setelah perlakuan pertama diberikan, sedangkan perilaku kurang

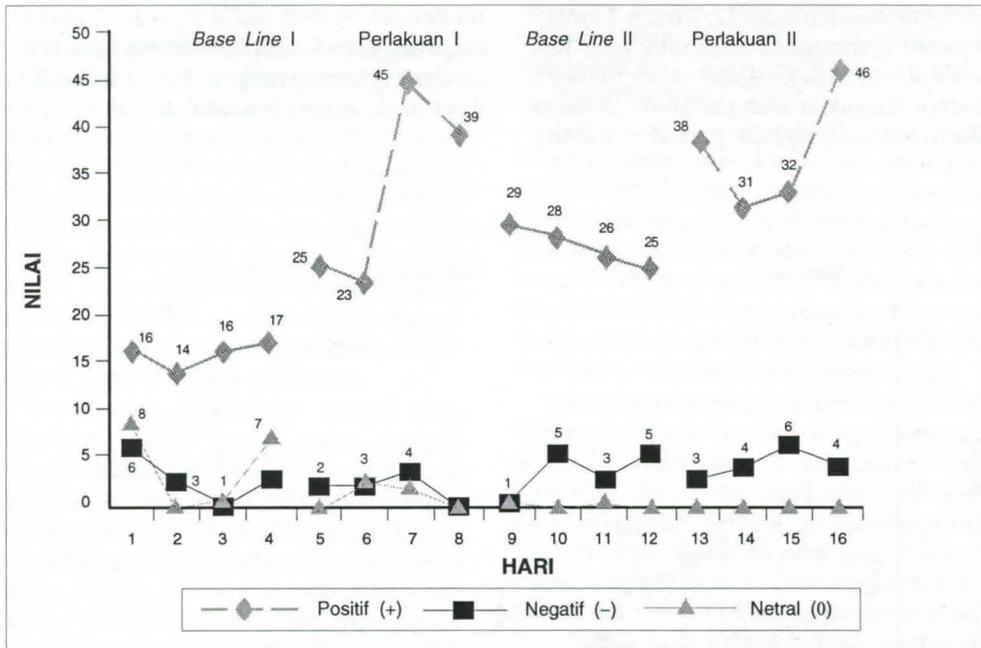
menerima (aspek nilai -) dan kurang responsif (aspek nilai 0) terhadap anak lain cenderung kurang tampak. Jadi, T memiliki daya tarik dalam interaksi sosial.



Gambar 2. Grafik kemampuan T menjalin hubungan interaksi sosial (faktor 4).

Grafik pada gambar 2 di atas menjelaskan bahwa kemampuan T menjalin hubungan interaksi sosial, didominasi aspek nilai +. Artinya, kemampuan T menjalin hubungan dengan anak lain cukup baik dengan nilai tertinggi 15. Aspek nilai - dan 0 yang

mengarah pada kemampuan menyesuaikan diri dan respons yang kurang tepat dalam menjalin hubungan sosial, cenderung kurang tampak. Jadi, T cukup aktif menjalin hubungan sosial dengan anak lain dan mampu menyesuaikan diri dengan baik.



Gambar 3. Aspek nilai kumulatif +, - dan 0 perilaku bermain T.

Grafik pada gambar 3 tersebut menjelaskan jumlah seluruh aspek nilai +, - dan 0 pada empat faktor pengamatan BOR perilaku bermain T didominasi aspek nilai + dengan nilai tertinggi 46. Artinya, kualitas dan kuantitas perilaku bermain T bagus dengan kecenderungan meningkat setelah diberi perlakuan.

Uji statistik dua sampel berpasangan Wilcoxon pada aspek nilai + kemampuan interaksi sosial T diperoleh nilai Z sebesar -2.375 , pada asumsi signifikan sebesar $.018$ ($p < .05$). Perbedaan negatif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih kecil dari sebelum perlakuan adalah 0 (tidak ada). Perbedaan positif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih besar dari sebelum perlakuan adalah 7, rata-rata ranking sebesar 4 dan jumlah ranking adalah 28. Nilai yang

tidak mempunyai perbedaan atau nilai sama antara sebelum dan setelah perlakuan adalah 1.

Hasil uji statistik tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan interaksi sosial T antara sebelum dan sesudah perlakuan *social story*. Jadi, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial anak penyandang autisme dapat diterima. Untuk mengetahui pengaruh perlakuan *social story* terhadap perilaku bermain T selama penelitian, di bawah ini dijelaskan hasil uji statistik pada aspek nilai kumulatif + pada empat faktor pengamatan BOR.

Pada aspek nilai kumulatif +, setelah diuji statistik dua sampel berpasangan Wilcoxon diperoleh nilai Z sebesar -2.533 dengan asumsi signifikan sebesar $.011$ ($p < .05$).

Perbedaan negatif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih kecil dari sebelum perlakuan adalah 0 (tidak ada). Perbedaan positif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih besar dari sebelum perlakuan adalah 8, rata-rata ranking sebesar 4.50 dan jumlah ranking 36. Nilai yang tidak mempunyai perbedaan atau nilai sama antara sebelum dan setelah perlakuan adalah 0 (tidak ada). Jadi, perlakuan *social story* secara tidak langsung cukup berpengaruh positif terhadap perilaku bermain subjek T.

Subjek Kedua (A)

Subjek A adalah anak laki-laki berusia tujuh tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Dia tinggal bersama kedua orang tuanya dan satu adik laki-laki. Subjek A telah mendapat pendidikan khusus di SD KKK kurang lebih tiga bulan dan duduk di kelas I A.

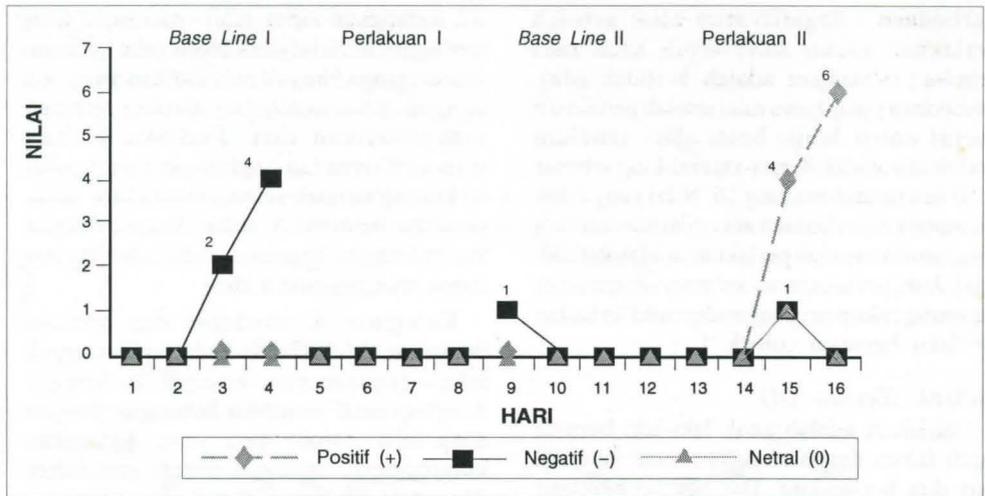
Berdasarkan pengamatan dan informasi dari kepala sekolah SD KKK diagnosis autis A cenderung ringan. Kemampuan akademis A sangat baik seperti membaca, menulis dan berhitung serta bahasa Inggris pasif, bahkan A cukup mampu membaca dengan cepat, yang dilakukan dengan cara membaca dalam hati. Kelemahan (*impairment*) A antara lain kurang dalam interaksi sosial, kurang mampu memusatkan perhatian (*Attention Defecit and Hiperactivity Disorder* atau ADHD), imajinasi kurang dan mengalami kesulitan tidur. Kelebihannya antara lain terdapat kelekatan terhadap dunia perbankan, hiperaktif, dan merancu.

Pengamatan perilaku interaksi sosial subjek A dilakukan dengan metode BOR selama 16 hari. Kecenderungan A bermain sendiri (faktor 1) didominasi aspek nilai + dan -. Aspek nilai + mencapai nilai tertinggi

27, sedangkan aspek nilai - mencapai nilai tertinggi 16. Artinya, A lebih suka bermain sendiri tanpa banyak melibatkan anak lain dengan kecenderungan kurang mampu menyesuaikan diri. Perilaku kurang responsif terhadap lingkungan (aspek nilai 0) kurang tampak selama penelitian. Jadi, perilaku bermain A cukup bagus, dengan kecenderungan bermain sendiri dan kurang dapat menyesuaikan diri.

Keinginan A mendekati dan bermain dengan anak lain (faktor 2) didominasi aspek nilai - (dengan nilai tertinggi 3). Artinya, A cukup aktif membina hubungan dengan anak lain, namun cara yang digunakan kurang tepat, sehingga terjadi penolakan dari teman-temannya. Kenyamanan bermain (aspek nilai +) dan cara yang kurang persuasif (aspek nilai 0) terhadap keinginan A untuk mendekati dan bermain dengan anak lain kurang tampak. Jadi, A cukup aktif dalam membina hubungan dengan anak lain, namun karena cara yang digunakan kurang tepat, sehingga terjadi penolakan dari lingkungannya.

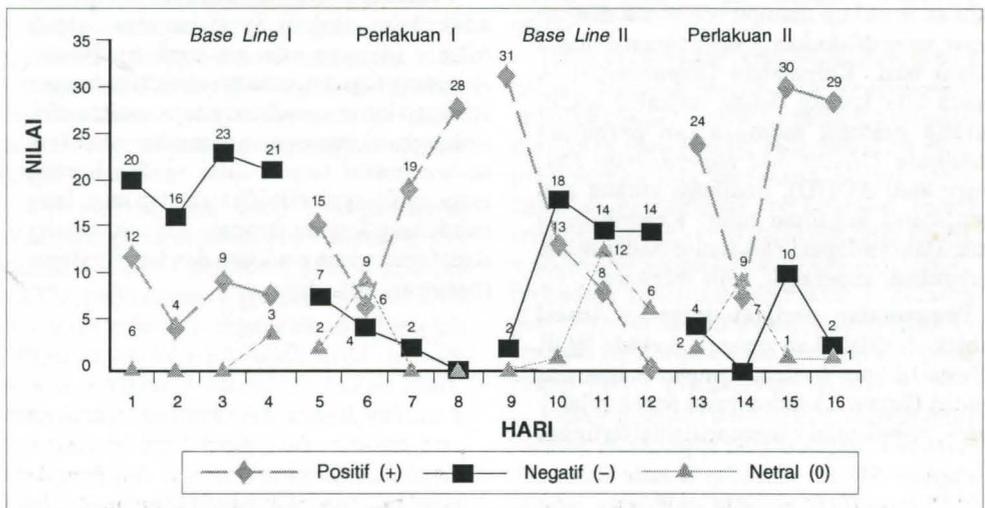
Tendensi A didekati dan bermain dengan anak lain (faktor 3) didominasi aspek nilai - (dengan nilai tertinggi 6). Berarti A kurang dapat menerima anak lain dengan tendensi kurang mampu menyesuaikan diri, sedangkan kemampuan menerima anak lain secara positif (aspek nilai +) dan kurang responsif (aspek nilai 0) terhadap anak lain, cenderung kurang tampak. Jadi, A kurang dapat menerima anak lain dan kurang dapat menyesuaikan diri.



Gambar 4. Grafik kemampuan subjek A menjalin hubungan interaksi sosial (faktor 4).

Grafik pada Gambar 4 menjelaskan bahwa kemampuan A menjalin hubungan/interaksi sosial didominasi aspek nilai - dan ada kecenderungan aspek nilai + dan 0 kurang tampak. Artinya keinginan A untuk menjalin hubungan dengan anak

lain kurang tampak, karena kurang didukung kemampuan menyesuaikan diri. Jadi, A kurang aktif menjalin hubungan sosial dengan anak lain dan kurang mampu menyesuaikan diri dengan baik.



Gambar 5. Aspek nilai kumulatif +, - dan 0 perilaku bermain A.

Gambar 5 tersebut menjelaskan grafik jumlah seluruh aspek nilai +, - dan 0 pada empat faktor pengamatan BOR perilaku bermain A yang didominasi aspek nilai + dan -. Aspek nilai + dengan nilai tertinggi 31 dan aspek nilai - dengan nilai tertinggi 23. Artinya perilaku bermain A cukup bagus dengan kecenderungan meningkat aspek nilai + dan penurunan aspek nilai - setelah diberi perlakuan.

Uji statistik dua sampel berpasangan Wilcoxon pada aspek nilai + kemampuan interaksi sosial A diperoleh nilai Z sebesar -1.069 dengan asumsi signifikan $.285$ ($p > .05$). Perbedaan negatif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih kecil dari sebelum perlakuan adalah 1, rata-rata ranking sebesar 1 dan jumlah ranking adalah 1. Perbedaan positif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih besar dari sebelum perlakuan adalah 2, rata-rata ranking sebesar 2.50 dan jumlah ranking adalah 5. Nilai yang tidak mempunyai perbedaan atau nilai sama antara sebelum dan setelah perlakuan adalah 5.

Berdasarkan hasil uji statistik di atas berarti tidak terdapat perbedaan kemampuan interaksi sosial pada subjek A antara sebelum dan sesudah perlakuan *social story*. Jadi, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial anak penyandang autis tidak dapat diterima atau hipotesis tidak didukung oleh hasil penelitian. Sebagai usaha untuk mengetahui pengaruh perlakuan *social story* terhadap perilaku bermain subjek A selama penelitian, berikut ini dijelaskan hasil uji statistik pada aspek nilai kumulatif + dan -.

Uji statistik dua sampel berpasangan Wilcoxon pada aspek nilai kumulatif + subjek A menghasilkan nilai Z sebesar -1.540 dan asumsi signifikan sebesar $.123$ ($p > .05$). Perbedaan negatif atau nilai

setelah perlakuan *social story* lebih kecil dari sebelum perlakuan adalah 2, rata-rata ranking sebesar 3.50 dan jumlah ranking adalah 7. Perbedaan positif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih besar dari sebelum perlakuan adalah 6, rata-rata ranking sebesar 4.83 dan jumlah ranking 29. Nilai yang tidak mempunyai perbedaan atau nilai sama antara sebelum dan setelah perlakuan adalah 0 (tidak ada).

Aspek nilai kumulatif - perilaku bermain subjek A cukup dinamis. Uji statistik dua sampel berpasangan Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -2.386 dengan asumsi signifikan sebesar $.017$ ($p < .05$). Perbedaan negatif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih kecil dari sebelum perlakuan adalah 7, rata-rata ranking sebesar 5 dan jumlah ranking adalah 35. Perbedaan positif atau nilai setelah perlakuan *social story* lebih besar dari sebelum perlakuan adalah 1, rata-rata ranking sebesar 1 dan jumlah ranking 1. Nilai yang tidak mempunyai perbedaan atau nilai sama antara sebelum dan setelah perlakuan adalah 0 (tidak ada). Jadi, perlakuan *social story* secara statistik kurang berpengaruh terhadap perilaku positif bermain subjek A. Sebaliknya, pada perilaku negatif bermain A cukup berpengaruh yang ditandai dengan berkurangnya perilaku negatif dan tantrum.

Bahasan

Hambatan berinteraksi sosial merupakan salah satu karakteristik kelemahan utama penyandang autis (Dattilo, 1999). Menurut Wetherly dan Prizant (sitat dalam Lorimer et al., 2002) keterbatasan tersebut mendorong para profesional untuk mengembangkan berbagai macam metode intervensi atau perlakuan. Budhiman (1998)

berpendapat bahwa tujuan perlakuan bagi penyandang autisme adalah mendidik penyandang autisme keluar dari dunia yang sunyi.

Social story merupakan salah satu dari berbagai macam metode perlakuan untuk penyandang autisme. Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa perlakuan *social story* cukup efektif mengajarkan konsep atau keterampilan sosial pada anak penyandang autisme (Lorimer et al., 2002).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *social story* terhadap kemampuan berinteraksi sosial subjek dengan teman sebaya. Menurut Sumanto penelitian yang bersifat *clinical setting* dengan penekanan eksperimen terletak pada efek perlakuan, bukan kontribusi pada landasan penelitian (sitat dalam Latipun, 2002).

Hasil pengamatan BOR pada kemampuan berinteraksi sosial subjek T (Gambar 3) menjelaskan bahwa aspek nilai + cukup dominan. Aspek nilai + pada fase *baseline* I memiliki *mean* sebesar 2.75 dengan nilai minimal 0 dan nilai maksimal 5. Nilai tertinggi fase *baseline* terjadi pada hari pertama. Hal ini terjadi karena hanya merupakan ekspresi kegembiraan subjek T terhadap banyaknya mainan di ruang observasi.

Fase perlakuan I menunjukkan kemampuan berinteraksi sosial subjek T cenderung meningkat. Aspek nilai + cukup dominan dengan *mean* sebesar 6.5 serta nilai minimal sebesar 1 dan nilai maksimal 9. Nilai tertinggi terjadi pada hari kedelapan dengan nilai 9. Pada fase *baseline* II kemampuan berinteraksi sosial subjek T cenderung menurun dengan *mean* sebesar 1.5 dengan nilai minimal 0 dan nilai maksimal 3. Pada fase perlakuan II kemampuan interaksi sosial subjek T meningkat. Aspek nilai + mencapai puncaknya terjadi pada hari keenambelas

dengan *mean* sebesar 11.25 serta nilai minimal 9 dan nilai maksimal 15. Dengan demikian terdapat perbedaan kemampuan interaksi sosial antara sebelum dan sesudah perlakuan *social story*. Artinya kemampuan T dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya cukup bagus dengan kecenderungan meningkat dan stabil.

Pengamatan BOR terhadap kemampuan interaksi sosial subjek A pada Gambar 4 menunjukkan bahwa aspek nilai + dan - cukup dominan. Pada fase *baseline* I menggambarkan perilaku interaksi sosial subjek A cenderung pada dominasi aspek nilai -. Aspek nilai - memiliki *mean* sebesar 1.5 dengan nilai minimal 0 dan nilai maksimal 4. Artinya subjek A memiliki keinginan untuk bergaul dengan teman sebaya, namun kurang didukung oleh kemampuan untuk menyesuaikan diri. Kondisi ini juga terjadi pada semua faktor pengamatan BOR, sehingga perilaku A cenderung negatif dan tantrum.

Aktivitas interaksi sosial subjek A pada fase perlakuan I belum tampak. Jadi, perlakuan *social story* pada fase perlakuan I cenderung kurang berpengaruh pada kemampuan subjek A untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Hal yang sama terjadi pada hasil pengamatan BOR pada fase *baseline* II yang menggambarkan perilaku interaksi sosial subjek A cenderung negatif. Berbeda dengan pengamatan BOR, perlakuan II yang mengindikasikan kemampuan interaksi sosial A mulai tampak. Aspek nilai + kemampuan interaksi sosial subjek A memiliki *mean* sebesar 2.5 dengan nilai minimal 0 dan nilai maksimal 6. Dengan demikian perlakuan *social story* cukup berpengaruh pada peningkatan kemampuan interaksi sosial A dengan teman sebaya, walaupun cenderung lemah dan lambat.

Sebagai usaha melengkapi analisis visual, dilakukan uji statistik dua sampel

berpasangan Wilcoxon. Kemampuan interaksi sosial subjek T memiliki nilai Z sebesar -2.375 dengan asumsi signifikan $.018$ ($p < .05$). Artinya, H_0 ditolak dan hipotesis didukung oleh hasil penelitian atau perlakuan cukup berpengaruh pada peningkatan kemampuan interaksi sosial T dengan teman sebaya.

Hal itu berbeda dengan hasil uji statistik dua sampel berpasangan Wilcoxon pada kemampuan interaksi sosial subjek A. Kemampuan interaksi sosial subjek A memiliki nilai Z sebesar -1.069 dengan asumsi signifikan $.285$ ($p > .05$). Artinya, H_0 diterima dan hipotesis kurang didukung oleh hasil penelitian atau dengan kata lain perlakuan kurang berpengaruh pada peningkatan kemampuan subjek A berinteraksi sosial dengan teman sebaya.

Jadi, perlakuan *social story* secara analisis visual atau kualitas grafik cukup berpengaruh terhadap kemampuan subjek T dan A untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Berdasarkan uraian tersebut, perlakuan *social story* cukup mendukung subjek T dan A untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Hal itu terjadi karena *social story* mendukung penyandang autis untuk lebih memahami situasi sosial dan mengidentifikasi respons sosial yang tepat (Simpson, 1993). Ditegaskan pula oleh Soemarno (1994), bahwa penyandang autis ternyata cukup mampu mengajukan pertanyaan dan berinisiatif untuk menjalin hubungan sosial termasuk *proximity seeking*, bergaul dan dapat bertemu pandang dengan lawan bicara.

Kuttler (1998) berpendapat bahwa *social story* merupakan metode perlakuan yang cukup efektif, karena mengandung kombinasi intervensi visual dan cara bagaimana merespons stimulus dengan tepat. Gray (2001) menambahkan bahwa *social*

story merupakan cerita pendek yang mengajarkan konsep atau keterampilan sosial dengan format yang mudah dipahami oleh penyandang autis.

Menurut Semiawan (2002) cerita merupakan satu-satunya jalan menuju dunia anak. Kusuma (2001) menjelaskan bahwa cerita cukup bermanfaat untuk perkembangan anak seperti membantu pembentukan rasa aman, merangsang perkembangan anak, mendorong daya adaptasi anak dan merangsang daya kreativitas, kognitif, imajinasi serta menanamkan nilai-nilai moral. Ilustrasi gambar pada *social story* merupakan penyesuaian karakter belajar penyandang autis, karena karakter belajar penyandang autis adalah *visual learner* atau *visual thinkers* (Friedlander, 2002). Reid menambahkan dengan terintegrasinya gambar dan kata-kata akan memudahkan dan pemahaman bagi pembaca (sitat dalam Azwar, 1993).

Terkait dengan tujuan penelitian ini, konsep atau keterampilan sosial yang diajarkan adalah bermain bersama. Menurut Semiawan (2002) bermain merupakan kebutuhan anak. Hal ini senada dengan Hartup yang berpendapat bahwa bermain khususnya bermain dengan teman sebaya merupakan tahap perkembangan yang tidak mungkin ditiru oleh orang dewasa dan merupakan peran yang unik dalam berinteraksi sosial (sitat dalam Wolfberg, 1999). Gonzales-Lopez (1997) menambahkan bahwa interaksi sosial anak terjadi pada saat mereka bermain. Menurut Thibout dan Kelly (sitat dalam Wirawan, 1984), dengan berinteraksi sosial terjalin hubungan yang saling mempengaruhi dan tergantung untuk mencapai hasil yang lebih positif.

Pengejawantahan konsep atau keterampilan bermain bersama divisualisasikan dalam bentuk rangkaian beberapa kalimat bergambar yang terintergrasi dalam perlakuan *social story*. Setiap kalimat memiliki jenis dan fungsi berbeda, sesuai dengan penjelasan Gray (2001) bahwa *social story* terdiri atas empat jenis kalimat meliputi deskriptif, direktif, perspektif dan afirmatif.

Kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada kedua subjek merupakan keunikan dari penyandang autis. Keunikan tersebut membutuhkan penanganan yang terpadu dari orang tua, terapis dan profesional yang menangani penyandang autis. Keunikan-keunikan tersebut dalam penelitian ini merupakan salah satu faktor pendukung dan penghambat kelancaran perlakuan *social story*.

Salah satu keunikan kedua subjek yang cukup mendukung kelancaran perlakuan adalah prestasi akademis yang cukup bagus (misalnya kemampuan membaca, berhitung dan menulis). Subjek A bahkan cukup mampu mengerjakan matematika untuk kelas 4 SD. Fakta di atas dipertegas oleh Saputro (1991) bahwa penyandang autis bukanlah anak cacat mental, karena sebagian dari mereka memiliki intelegensi normal dan bahkan ada penyandang autis yang berhasil menjadi dokter. Senada dengan pendapat tersebut, Fadjar dan Soelaiman (2002) mengatakan bahwa ada kecenderungan tingkat kecerdasan penyandang autis sebenarnya sama dengan anak normal. Artinya ada yang *mentally retarded*, sedang dan tinggi, bahkan ada yang jenius. Lebih lanjut Fadjar dan Soelaiman menyatakan bahwa ada dugaan tokoh-tokoh terkenal dalam sejarah seperti Albert Einstein peraih nobel fisika, Leonardo Da Vinci pelukis Monalisa, dan Michael Angelo seorang pelukis dan pematung serba bisa adalah juga penyandang autis.

Keunikan yang mengganggu atau menghambat kelancaran perlakuan *social story* cenderung terjadi pada subjek A. Walaupun dia memiliki kemampuan akademis yang cukup baik, namun beberapa perilaku autisnya cukup berat, sehingga pengaruh perlakuan *social story* terhadap kemampuan interaksi sosialnya kurang maksimal dan cenderung lambat. Beberapa perilaku autis subjek A yang cukup mengganggu kelancaran perlakuan *social story* antara lain: ADHD, lekat terhadap dunia perbankan, dan tantrum. Davison et al. (1996) juga menjelaskan bahwa salah satu gejala penyandang autis adalah bila didekati untuk diajak bermain lebih suka menghindar bahkan marah-marah. Sementara itu, Carter (2001) menambahkan bahwa anak penyandang autis mengalami gangguan perilaku bermain dan tidak tertarik berinteraksi dengan teman sebaya.

Perilaku ADHD yang cenderung tampak pada subjek A, misalnya lari-lari, jalan-jalan, memanjat dan melompat-lompat, sehingga sulit untuk memusatkan perhatian. Menurut Davison et al. (1996), perilaku tersebut merupakan perilaku yang berlebihan (*excess*) pada motorik. Tingkat kelekatan A terhadap dunia perbankan cukup tinggi terutama pada struk penarikan uang di Anjungan Tunai Mandiri (ATM). Menurut M. G. Edelson (1995) hal tersebut merupakan suatu pola yang dipertahankan dan diulang-ulang dalam perilaku, minat dan keinginan. Apabila keinginan atau minat terhadap struk penarikan uang ATM tidak terpenuhi, subjek A menjadi tantrum. Perilaku tersebut cenderung tampak pada penyandang autis, karena menurut Bauman dan Kemper amigdala pada sebagian besar penyandang autis memiliki kelainan sehingga mereka kurang dapat mengendalikan emosi dan sering marah apabila tidak mendapatkan apa yang diinginkannya (sitat dalam S. M. Edelson, 1995).

Simpulan

Secara kualitatif yaitu berdasarkan analisis visual atau tampilan grafik ditunjukkan bahwa perlakuan *social story* cukup berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kedua subjek untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Secara kuantitatif, yaitu berdasarkan analisis statistik, ditunjukkan bahwa perlakuan *social story* cukup signifikan meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial.

Peneliti yang berminat melanjutkan penelitian ini disarankan untuk melakukan (a) replikasi (pengulangan penelitian), karena semakin banyak hasil replikasi semakin baik

pula prosedur penelitian yang telah dilakukan dan efektivitas perlakuan dapat dievaluasi, (b) melakukan kombinasi perlakuan *social story* dengan metode intervensi atau perlakuan lain (misalnya: perlakuan *social story* dengan diiringi musik), (c) mengubah warna dasar kartu atau lembar *social story* dengan warna hitam, karena berdasarkan pengamatan dan pengalaman para profesional, penyandang autis cenderung suka warna hitam atau warna-warna yang cerah.

Pustaka Acuan

- Ahmadi, A. (1982). *Psikologi sosial*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Azwar (1993). *Analisis stimulus dan fungsi gambar dalam buku teks IPS dan IPA SD di Sintang*. Disertasi, tidak diterbitkan, Program Pascasarjana IKIP, Malang.
- Baron-Cohen, S., & Bolton, P. (1994). *Autism: The facts*. Oxford: Oxford University Press.
- Budhiman, M. (1998). *Pentingnya diagnosis dini dan tatalaksana terpadu pada autisme*. Makalah disampaikan pada Simposium Autisme Masa Kanak, Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga, Surabaya.
- Budhiman, M. (2000, Mei). Penanganan dini bagi anak autis. *Intisari*, XXXVII(442).
- Bunanta, M. (2001). Visualisasi penting untuk imajinasi anak. Diambil pada 5 Agustus 2001, dari <http://www.suarapembaruan.com/news/2001/08/05/hiburan/hb03.htm>
- Carlton, S. (1993). *The other side of autism: A positive approach*. Worcester: The Self Publishing Association Ltd.
- Carter, C. M. (2001). Using choice with game play to increase language skills and interactive behaviors in children with autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 3, 73-79.
- Cave, S. (2001). Autism in children. *International Journal of Pharmaceutical Compounding*, 5(1), 18-19.
- Dattilo, J., & Norris, C. (1999). Evaluating effects of a social story interventions on young children with autism. *Focus on Autism and Other Development Disabilities*, 14(3), 180-186.
- Davison, C. G., & Neale, M. J. (1986). *Abnormal psychology: An experimental clinical approach* (4th ed.). New York: John Wiley and Sons.
- Davison, G. C., Neale, M. J., & Haaga, D. A .F. (1996). *Exploring abnormal psychology*. Canada: John Wiley & Sons.

- Edelson, M. G. (1995). *Autism-related disorders in DSM-IV*. Retrieved February 28, 2000, from <http://www.autism.org/dsm.html>
- Edelson, S. M. (1995). *Autism and the limbic system*. Retrieved February, 2000, from <http://www.autism.org/limbic.html>
- Fadjari, E., & Soelaiman, R. (2002). *Menangani anak autis*. Jakarta: Gramedia.
- Friedlander, B. S. (2002). *Teaching children with autism: Visual supports*. Retrieved n.d., from <http://www.polyxo.com/visualsupport/>
- Gerungan, W. A. (1996). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Eresco.
- Gonzales-Lopez, A., & Kamps, D. M. (1997). Social skill training to increase social interactions between children with autism and their typical peers. *Focus on Autism and Other Development Disabilities*, 12(1), 2-14.
- Gray, C. A., & Garand, J. D. (1993). Social stories: Improving responses of students with autism with accurate social information. *Focus on Autistic Behavior*, 8(1), 1-10.
- Gray, C. A. (2001). The social story guidelines. Retrieved n.d., from <http://www.thegraycenter.org/social.htm>
- Iriaji (1999). *Analisis gambar ilustrasi pada buku teks sekolah dasar kurikulum 1994: Tinjauan konsep keitrasejajaran pria-wanita*. Malang: LEMLIT IKIP Malang.
- Kartono, K. (1995). *Psikologi anak: Psikologi perkembangan*. Bandung: Mandar Maju.
- Kusuma, R. I. G. (2001, 8 April). Masih adakah manfaat mendongeng? *Bali Post*, hlm. 6.
- Kuttler, S., Myles, B., & Carlson, J. K. (1998). The use of social stories to reduce precursors to tantrum behavior in student with autism. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 13(3), 176-182.
- Latipun (2002). *Psikologi eksperimen* Malang: UMM Press.
- Lorimer, P., Simpson, R., Myles, B. S., & Ganz, J. B. (2002). The use of social stories as a preventative behavioral intervention in a home setting a child with autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 2, 53-60.
- Madjid, A. (2001). *Mendidik dengan cerita*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mar'at (1982). *Sikap manusia, perubahan serta pengukurannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mayer, J. (1997). *The picture communication symbols combination book*. California: Mayer-Johnson Inc.
- McArthur, T. (1992). *The Oxford companion to the English language*. New York: Oxford.
- Nazir, M. (1998). *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nugraha, G. P. (2001, 5-18 Mei). Pintar melalui bermain. *Ayahbunda*, tanpa halaman.
- Pasaribu, I. L. (1984). *Sosiologi pembangunan*. Bandung: Tarsito.
- Saputro (1991, 16-19 September). Kabar dari Dunia Sunyi. *Ayah Bunda*, hlm. 34-37.
- Semiawan, C. R. (2002). *Belajar dan pembelajaran dalam taraf usia dini: Pendidikan prasekolah dan sekolah dasar*. Jakarta: Prehallindo.
- Shirataki, S. (1998). *Early detection and interventions for autistic infants*. Makalah disampaikan pada Simposium Autisme Masa Kanak, Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga, Surabaya.
- Simpson, R. (1993). Tips for practitioners: Reinforcement social story compliance. *Focus on Autism and Other Development Disabilities*, 8(3), 15-16.
- Soemarno, W. S. (1994). Perilaku sosial anak autistik. *Jiwa Indonesia*, XXVII(4), 73-79.

- Spinks, T. (2000). *Social stories dan metode biala: Membantu anak autis belajar dan berkomunikasi* (A. Sudjiman, Pengalih bhs.). Makalah disampaikan pada Seminar Membantu Anak yang Menyandang Ciri Autisme: Cara-cara Praktis yang Mendorong Mereka Belajar.
- Thorpe, G., & Olson, S. L. (1990). *Behavior therapy: Concept, procedures, and applications*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Universitas Negeri Surabaya (Unesa) (2000). *Mengenal autisme: Hasil diskusi perdana kelompok diskusi ilmiah peduli autisme (DIPA)*. Surabaya: Penulis.
- Wirawan, S. (1984). *Teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: CV Rajawali.
- Wolfberg, P. J. (1999). "Can I play with you?" Peer culture in inclusive preschool programs. *Journal of the Association for Persons with Severe Handycaps*, 24(2), 69-84.
- Worchel, S. (1983). *Understanding social psychology* (3rd ed.). Illionis: The Dorsey Press.
- Yuliandari, E. (1996). *Buku diktat kuliah: Psikodiagnostik VII*. Surabaya: Lab. Psikologi UNTAG Surabaya.
- Yuniar, S. (2000). *Pengertian autisme: Gejala klinis dan penanganannya*. Makalah disampaikan pada Penyegaran Beberapa Materi Psikiatri Praktis dan Tatalaksana Psikologis terhadap Kasus-kasus Mutakhir, Malang.
- Zulkifli (1999). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.