

MENGURANGI PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK AUTIS MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG DI SLB NEGERI KOTA PARIAMAN

(*Single Subject Research* Pada Anak Autis di Kelas III C)

Oleh:

Setia Komala Sari

Abstract: This research was aimed at revealing whether the traditional game Egrang could make the hyperactive students stay on seat for 30 minutes. This research was conducted at SLB Negeri Kota Pariaman. This was an experimental research which used Single Subject Research (SSR). In conducting the research, A-B design was applied. The result of the research revealed that in the baseline condition (A) the hyperactive behavior of the child was varied from the first to the fourth day, and it remained the same on the fifth to the seventh day. At the end of the baseline phase, the student was able to stay on seat for 4 minutes and it improved into 13 minutes at the end of the intervention condition. Furthermore, the overlapping of data in this research was 0%, indicating that the intervention given significantly affect the changes over the child's behavior. Thus, it was concluded that the use of traditional game egrang could decrease the hyperactive behavior of student especially on willingness to stay on seat.

Kata kunci: Anak Autis; Permainan Tradisional Egrang; Mengurangi Perilaku Hiperaktif

PENDAHULUAN

Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah anak autis. Gangguan yang sering dialami oleh anak autis adalah gangguan pada pemusatan konsentrasi dan perilaku yang menyebabkan anak menjadi hiperaktif.

Perilaku hiperaktif merupakan suatu sikap dimana dalam setiap aktifitas dilakukan secara berlebihan dan tidak mampu mengontrol perilaku dalam lingkungan yang ada. Perilaku ini seringkali meresahkan dan mengganggu orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti laksanakan di SLB Negeri Kota Pariaman, peneliti menemukan seorang anak autis X setelah dilakukan diagnosis autis berdasarkan DSM IV dan asesmen autis. Anak autis X ini selalu bertingkah laku hiperaktif ketika proses pembelajaran di dalam kelas sehingga anak tidak bisa berkonsentrasi dalam belajar dan selalu melakukan hal-hal yang membuat anak-anak lain terganggu dalam proses

pembelajaran. Ketika anak sedang belajar di dalam kelas, anak sering berpindah tempat duduk, sering keluar kelas, sering mengganggu temannya, sering berteriak-teriak didalam kelas, sering memainkan kursinya, sering menepuk-nepuk meja, dan sering bermain di dalam kelas ketika belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menggunakan permainan tradisional egrang untuk mengurangi perilaku hiperaktif anak. Menurut Sujiartiningih (2011:14) Permainan egrang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan kreativitas pada anak yang memainkannya yaitu ketika harus berkonsentrasi untuk tetap berjalan dengan baik diatas tempat pijakan kaki agar tetap seimbang. Aktifitas permainan egrang ini tidak menutup kemungkinan untuk diberikan kepada anak autisme yang berperilaku hiperaktif. Dikarenakan anak autisme yang berperilaku hiperaktif memiliki gangguan tingkah laku yang tidak normal yang menyebabkan anak tidak mampu memusatkan perhatian sehingga dengan menggunakan metode bermain egrang anak autisme dengan gangguan hiperaktif mampu untuk memusatkan konsentrasinya dan mengurangi perilaku hiperaktif ketika proses. Selanjutnya peneliti akan mengkaji secara mendalam tentang mengurangi perilaku hiperaktif pada anak autisme yang difokuskan pada meningkatkan ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas dalam durasi waktu 30 menit melalui permainan tradisional egrang di SLB Negeri Kota Pariaman.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single subject Research* (SSR). Penelitian ini menggunakan desain A-B. Menurut Juang Sunanto (2005:54), prosedur desain A-B disusun atas dasar logika baseline. Logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Masih menurut Juang Sunanto (2005:55), “kondisi baseline adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum memberikan intervensi apapun, kondisi eksperimen atau intervensi adalah kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior diukur dibawah kondisi tersebut”. Secara umum desain A-B dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Desain A-B

Yang menjadi *baseline* (A) yaitu : Perilaku hiperaktif awal pada anak autisme dalam proses pembelajaran tanpa adanya intervensi yang dihitung waktunya, sedangkan *intervensi* (B) merupakan perilaku anak autisme dalam proses pembelajaran setelah diberikan intervensi yaitu berapa lamanya ketahanan duduk anak dalam hitungan menit.

HASIL PENELITIAN

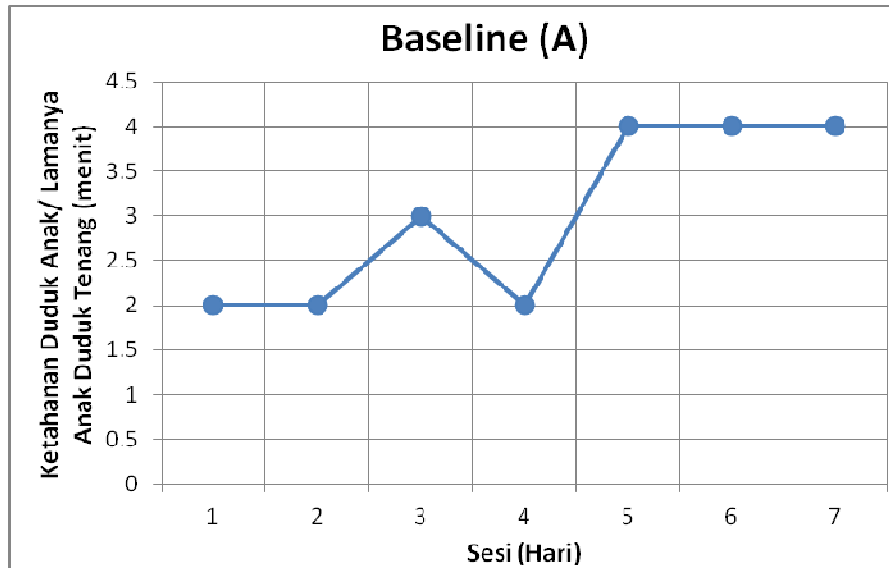
1. Kondisi *baseline* (A)

Kondisi *baseline* (A) merupakan kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan, yaitu perilaku hiperaktif anak yang tidak bisa duduk tenang. Pada kondisi ini pengamatan dan pencatatan waktu lamanya anak dapat duduk tenang dilakukan peneliti selama 30 menit setelah anak melakukan kegiatan baris-berbaris di pagi hari, dan pengamatan dilaksanakan didalam kelas ketika anak sedang belajar.

Pengamatan pada kondisi A dilakukan sebanyak tujuh kali, sehingga diperoleh data sebagai berikut :

- Hari pertama, tanggal 18 Desember 2013, dari hasil pengamatan anak hanya mampu duduk tenang sebentar saja, ketahanan duduk anak dua menit.
- Hari kedua, tanggal 19 Desember 2013, dari hasil pengamatan anak hanya mampu duduk tenang sesaat, ketahanan duduk anak dua menit.
- Hari ketiga, tanggal 20 Desember 2013, dari hasil pengamatan anak hanya mampu duduk tenang sesaat, ketahanan duduk anak meningkat menjadi tiga menit.
- Hari keempat, tanggal 21 Desember 2013, dari hasil pengamatan anak hanya mampu duduk tenang sebentar saja seperti pada hari pertama dan hari kedua, ketahanan duduk anak dua menit.
- Hari kelima, tanggal 23 Desember 2013, dari hasil pengamatan anak hanya mampu duduk tenang yaitu ketahanan duduknya meningkat menjadi empat menit.
- Hari keenam, tanggal 2 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak hanya mampu duduk tenang seperti pada hari kelima yaitu selama empat menit.

- g. Hari ketujuh, tanggal 3 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak hanya mampu duduk tenang seperti hari kelima dan keenam yaitu selama empat menit.



Grafik 1. Kondisi *Baseline* (A) Perilaku Hiperaktif (Ketahanan Duduk/ Lamanya Anak Duduk Tenang)

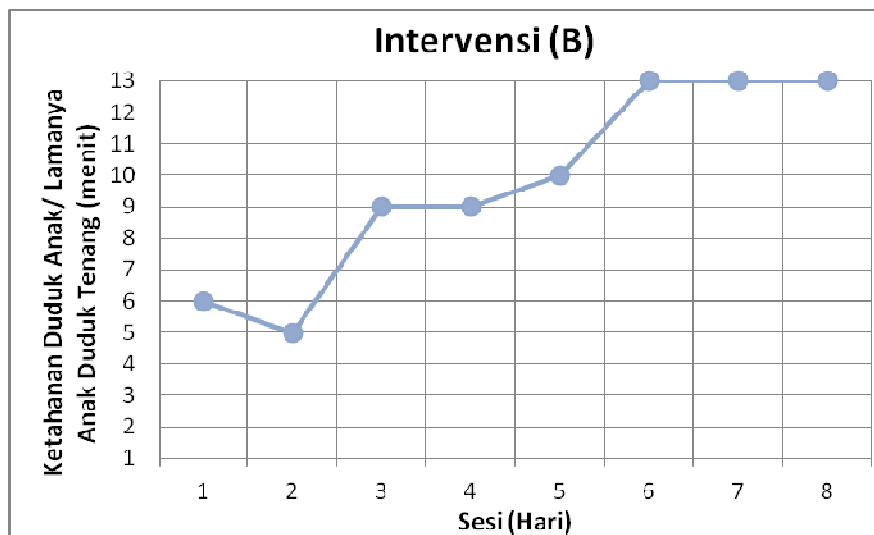
2. Kondisi *Intervensi* (B)

Kondisi *intervensi* (B) merupakan kondisi anak setelah diberikan perlakuan, yaitu perlakuannya berupa kegiatan permainan tradisional egrang yang dilaksanakan selama ± 10 menit sebelum proses pembelajaran. Setelah selesai melakukan kegiatan permainan tradisional egrang, kemudian dilakukan pengamatan dan pencatatan waktu terhadap lamanya anak dapat duduk tenang ketika sedang belajar di kelas dalam durasi waktu 30 menit.

Pengamatan pada kondisi B tersebut dilakukan sebanyak delapan kali, sehingga diperoleh data sebagai berikut :

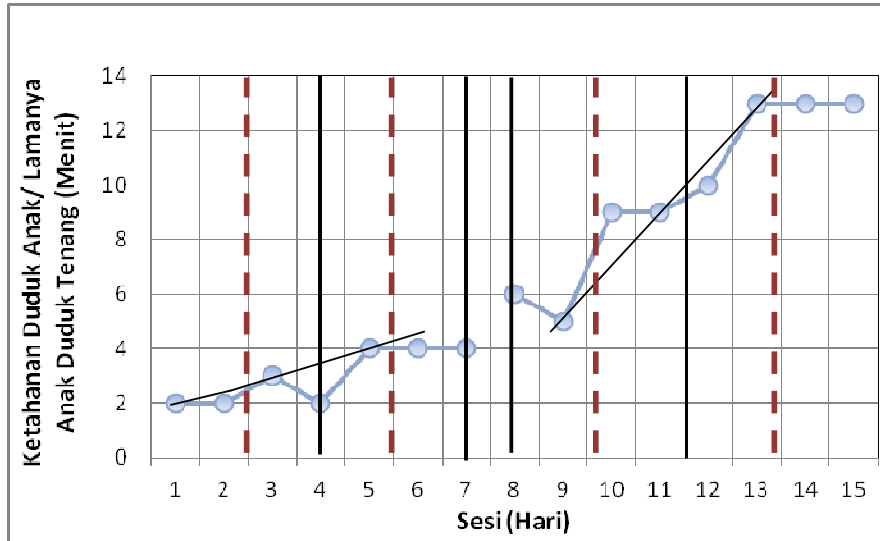
- Hari kedelapan, tanggal 4 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama enam menit.
- Hari kesembilan, tanggal 6 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama lima menit.
- Hari kesepuluh, tanggal 7 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama sembilan menit.

- d. Hari kesebelas, tanggal 8 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama sembilan menit.
- e. Hari keduabelas, tanggal 9 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama sepuluh menit.
- f. Hari ketigabelas, tanggal 10 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama tiga belas menit.
- g. Hari keempatbelas, tanggal 11 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama tiga belas menit.
- h. Hari kelimabelas, tanggal 13 Januari 2014, dari hasil pengamatan anak mampu duduk tenang selama tiga belas menit.



Grafik 2. Kondisi *Intervensi (B)* Perilaku Hiperaktif (Ketahanan Duduk/ Lamanya Anak Duduk Tenang)

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



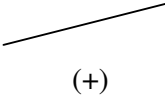
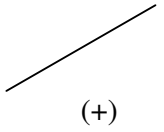
Grafik 3. Estimasi Kecenderungan Perilaku Hiperaktif (Ketahanan Duduk/ Lamanya Anak Duduk Tenang)

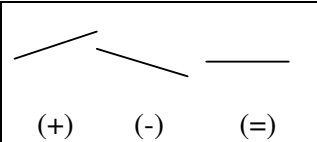
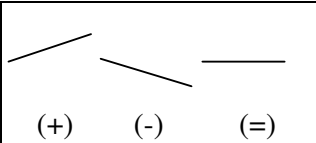
Analisis Data

1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya : kondisi *baseline* (A) atau *intervensi* (B), sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi : a) Panjang kondisi, b) Estimasi kecenderungan arah, c) Kecenderungan stabilitas (*trend stability*), d) Kecenderungan jejak data, e) Level/tingkat stabilitas, dan f) Tingkat perubahan.

Tabel 1. Rangkuman Analisis dalam Kondisi

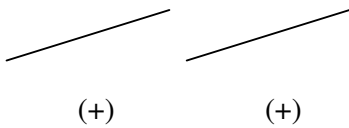
Kondisi	A	B
1. Panjang kondisi	7	8
2. Estimasi kecenderungan arah		
3. Kecenderungan stabilitas	14,3%	37,5%

4. Kecenderungan jejak data		
5. Level stabilitas dan rentang	2 – 4	5 – 13
6. Level perubahan	$4 - 2 = 2$ (+)	$13 - 6 = 7$ (+)

2. Analisis Antar Kondisi

Memulai menganalisa perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisis. Karena jika data bervariasi (tidak stabil) maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasi. Disamping aspek stabilitas ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat juga tergantung pada aspek perubahan level, dan besar kecilnya overlape yang terjadi antara dua kondisi yang dianalisis. Adapun komponen dalam analisis antar kondisi adalah : a) Menentukan banyaknya variabel yang berubah, b) Menentukan kecenderungan perubahan arah, c) Menentukan kecenderungan stabilitas, d) Menentukan level perubahan, e) Menentukan *Overlape* data kondisi *baseline* (A) dan *intervensi* (B).

Tabel 2. Rangkuman Analisis Antar Kondisi

Kondisi	B/A
1. Jumlah variabel yang diubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	
3. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel
4. Menentukan level perubahan	$(6 - 4)$ +2
5. Menentukan overlape data	0%

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Kota Pariaman yang bertujuan untuk mengurangi perilaku hiperaktif pada anak autis dan difokuskan pada meningkatkan ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas melalui permainan tradisional egrang. Sesuai dengan hasil yang telah peneliti jelaskan pada BAB IV, pengamatan dilakukan selama lima belas hari. Pada kondisi *baseline* (A) dilakukan selama tujuh hari, pengamatan dilakukan di kelas ketika anak selesai melaksanakan kegiatan baris-berbaris di pagi hari yang mana kegiatan ini adalah kegiatan rutin yang dilakukan oleh sekolah. Pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan selama delapan hari, pengamatan pada kondisi B dilakukan di dalam kelas setelah anak melakukan permainan tradisional egrang di pagi hari sebelum pembelajaran berlangsung. Pengamatan dan pencatatan data dalam penelitian ini berbentuk durasi dalam hitungan menit.

Dari hasil pembahasan dan analisa data, peneliti dapat menggambarkan bahwa pada kondisi *baseline* (A) anak masih sulit untuk duduk tenang, namun setelah diberikan perlakuan atau *intervensi* (B) berupa permainan tradisional egrang ketahanan duduk anak meningkat dan anak dapat belajar dengan tenang. Peningkatan durasi waktu ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas dari kondisi A dan setelah dilakukan perlakuan berupa permainan tradisional egrang begitu baik dari anak yang hanya mampu duduk tenang selama empat menit pada kondisi akhir *baseline* (A) menjadi anak mampu untuk duduk tenang dengan durasi tiga belas menit pada akhir *intervensi* (B). Dengan kata lain ketahanan duduk anak meningkat selama sembilan menit setelah diberikan *intervensi* berupa permainan tradisional egrang. Jadi kegiatan permainan tradisional egrang dapat menjadi suatu alternatif untuk mengurangi perilaku hiperaktif yang difokuskan pada meningkatkan ketahanan duduk anak.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional egrang dapat mengurangi perilaku hiperaktif pada anak autis khususnya meningkatkan ketahanan duduk anak yang sulit untuk duduk tenang ketika sedang belajar di kelas III C SLB Negeri Kota Pariaman.

Berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Bagi guru kelas, jika guru kelas menemukan anak hiperaktif yang tidak bisa duduk tenang di kelas pada saat proses pembelajaran, guru dapat menggunakan permainan

tradisional egrang sebagai suatu alternatif untuk mengurangi perilaku hiperaktif anak tersebut agar anak dapat duduk tenang ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dalam penelitiannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Juang Sunanto. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. University of Tsukuba: CRICED.
- Sujiartiningsih. 2011. *Mengembangkan Nilai Luhur dengan Permainan Tradisional*. Solo: PT Pantja Simpati.