



Pengaruh Bermain *Wire Maze* Terhadap Kontak Mata Anak Autis Spectrum Disorder di KB/TK Inklusi Srawung Bocah Yogyakarta

Dwike Amalia¹, Dwi Putri Fatmawati²

^{1,2} Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Email Korespondensi : ikeamalia97@gmail.com

ABSTRAK

Pengaruh bermain *wire maze* terhadap kontak mata anak *autism spectrum disorder* di KB/TK Inklusi Srawung Bocah, laporan hasil belajar anak dan pengamatan guru kelas menyatakan adanya permasalahan siswa berupa kurangnya kemampuan kontak mata anak sehingga mempengaruhi kegiatan anak berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *wire maze* terhadap kontak mata anak *autism spectrum disorder*, penelitian dilakukan dengan menghitung frekuensi munculnya kontak mata pada anak ASD. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi, dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Single Subject Research* (SSR). Hasil Analisis data didapatkan bahwa adanya perbedaan hasil dalam setiap fase penelitian, yaitu pada fase *baseline* yang meningkat di fase intervensi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain *wire maze* terhadap kontak mata anak ASD.

Kata Kunci: ASD, Kontak Mata, Kontak Mata ASD, Wire Maze.

The Effect Of Playing Wire Maze on The Eye Contact Of Children With Autism Spectrum Disorder In Kb/Tk Inklusi Srawung Bocah Yogyakarta

ABSTRACT

The effect of playing wire maze on the eye contact of children with autism spectrum disorder in KB/TK Srawung Bocah Inklusi, reports on children's learning outcomes and observations of class teachers concluded that there were student problems in the form of a lack of ability to make eye contact in children so that it affected children's communication activities in learning activities. The aim of the study was to determine the effect of playing wire maze on eye contact in children with autism spectrum disorder. The research was conducted by calculating the frequency of eye contact in ASD children. In this study the researcher used observation and documentation as data collecting technique, with a quantitative approach and the type of experimental research with the Single Subject Research (SSR) design. The results of data analysis found that there were differences in the results in each research phase, it was in the baseline phase which increased in the intervention phase. Based on these results it can be concluded that there is an effect from playing wire maze on the eye contact of ASD children

Keywords: ASD, Eye Contact, wire maze



PENDAHULUAN

Autism Spectrum Disorder (ASD) yang mana anak memiliki gangguan perkembangan komunikasi, sosial dan perilaku berulang atau terbatas (del Barrio, 2013). Kemampuan berinteraksi yang rendah dapat mempengaruhi kehidupan anak dalam lingkungan sosial, pendidikan, serta ekonomi. Anak dengan diagnosis ASD sulit dalam memusatkan perhatiannya atau dapat disebut dengan *joint attention*. Pembentukan interaksi sosial dipengaruhi oleh kontak mata anak yang belum terbentuk, untuk membentuk perilaku tersebut anak ASD perlu mendapatkan terapi untuk membangun kemampuan yang lebih baik, atau mempertahankan kemampuan yang akan ditingkatkan. Terapi atau pemberian stimulus secara rutin dan berkala, diharapkan dapat mengurangi masalah perilaku, meningkatkan kemampuan dan perkembangan belajar anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Salah satu hal yang dapat dengan mudah dilakukan dalam mengatasi hal tersebut yaitu bermain dapat digunakan untuk mengatasi masalah interaksi sosial anak autis, dengan bermain anak akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi. Karena dibutuhkannya kontak mata untuk membangun perilaku sosial pada ASD, bermain *wire maze* atau labirin kawat bermanfaat untuk melatih focus, konsentrasi, dan mata anak. *Wire maze* adalah suatu permainan yang berisikan kawat, balok, dan cincin yang melingkari kawat atau dibentuk menyerupai rintangan atau labirin dengan warna yang menarik. Anak akan memindahkan balok – balok dari ujung satu keujung lainnya dengan mengikuti alur kawat yang dibuat meliuk-liuk dan berputar-putar menyerupai rintangan (Fajarwati, 2015)

Berdasarkan hasil observasi di KB/TK Inklusi Srawung Bocah terdapat siswa dengan diagnosa ASD dengan perilaku kontak mata yang belum sering muncul, dan mengakibatkan sulitnya intraksi dua arah antara guru dan siswa. Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh bermain *wire maze* terhadap kontak mata anak ASD di KB/TK Inklusi Srawung Bocah Yogyakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan pada penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data yang digunakan dan hasil dari penelitian dengan melihat hubungan antar variable, karena data yang didapatkan dan diolah pada penelitian ini berupa angka. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan *Single Subject Research (SSR)*. Penelitian *Single Subject Research (SSR)* yaitu penelitian subjek dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku (Sunanto, 2005). Penelitian ini menggunakan desain penelitian A – B atau logika *baseline* dengan pengukuran perilaku sebanyak dua kondisi yaitu kondisi pada *baseline*(A) dan kondisi intervensi (B). desain ini digunakan perbandingan antara kondisi *baseline* (A) yaitu tanpa adanya intervensi dan pada kondisi intervensi (B) diberikan treatment berupa bermain *wire maze*.

Variabel terikat dalam penelitian ini berupa frekuensi kontak mata anak ASD, kontak mata terjadi apabila adanya koordinasi visual, rasa perhatian, melihat saat dipanggil, dan mempertahankan pandangan. Variable bebas dalam penelitian ini berupa bermain *wire maze*, *wire maze* yaitu mainan anak – anak yang dibuat menggunakan kawat, dan memiliki balok yang dapat mengelilingi kawat tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan dan dokumentasi. Observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian (Winarni, 2018). Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada kondisi *baseline* (A) dengan melihat munculnya target perilaku berupa kontak mata saat kegiatan pembelajaran sebelum dilakukannya intervensi, pada kondisi ini dilakukan sebanyak 3 sesi/pertemuan. Pada sesi intervensi (B) merupakan tahapan pemberian treatment berupa bermain *wire maze* selama 30 menit sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik dan table. Menurut Sugiyono (2012) statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan sajian deskripsi atau gambar data yang telah terkumpul apa adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Tujuan analisis yaitu untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap perilaku yang diharapkan muncul, atau dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain *wire maze* terhadap kemampuan kontak mata Anak Autis di KB-TK Inklusi Srawung Bocah. subjek saat melakukan intervensi, dan kemampuan kontak mata subjek setelah dilakukannya intervensi. Hasil pengamatan akan dicatat dalam lembar pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

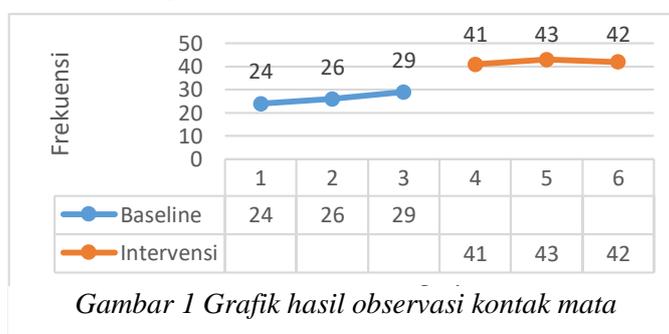
Hasil Fase *Baseline* dan Intervensi

Peneliti melakukan penelitian dengan menghitung frekuensi munculnya kontak mata siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dimulai pada tanggal 28 Maret 2023 sampai dengan 08 Juni 2023. *Baseline* dalam penelitian ini berupa observasi yang dilakukan sebelum melakukan intervensi dengan bermain *wire maze* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Sedangkan pada fase intervensi dilakukan sebanyak 3 pertemuan, intervensi dilakukan selama 30 menit sebelum pembelajaran dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran. Hasil observasi kontak mata disajikan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil observasi kontak mata

	Pertemuan ke -	Frekuensi
<i>Baseline</i>	1	24
	2	26
	3	29
Intervensi	1	41
	2	43
	3	42

Berdasarkan tabel diatas data hasil observasi pada *baseline* frekuensi kontak mata ASD yang dilakukan selama proses pembelajaran siswa di sekolah dan menunjukkan bahwa frekuensi kontak mata terbanyak yaitu 29 pada tanggal 06 April 2023. Sedangkan pada fase intervensi frekuensi terbanyak yaitu 43. Dariperolehan data pada tabel 1, maka dapat disajikan pada grafik hasil observasi kontak mata sebagai berikut



Gambar 1 Grafik hasil observasi kontak mata

Hasil Analisa dan pengujian hipotesis tentang pengaruh bermain *wire maze* unruk meningkatkan kemampuan kontak mata pada anak ASD menunjukkan adanya pengaruh pada target perilaku yaitu kontak mata pada anak ASD. Hasil observasi siswa di KB/TK Inklusi Srawung Bocah Bernama NB merupakan anak ASD, dari laporan hasil belajar anak dan

pengamatan guru kelas menyatakan adanya permasalahan siswa berupa kurangnya kemampuan kontak mata anak sehingga mempengaruhi kegiatan anak berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Komunikasi yang berfungsi sebagai medium bagi pembentukan dan perkembangan individu melalui kontak social, dalam prosesnya terjadi kontak social melalui penyampaian dan penerimaan baik secara verbal maupun non verbal (Jauhari, 2017). Kontak mata merupakan syarat untuk berkomunikasi dan salah satu aspek yang termasuk dalam komunikasi non verbal (Srimardayeti, 2022). Belum terbentuknya kontak mata akan mempersulit kegiatan komunikasi pada setiap individu, yang mempengaruhi kehidupan dalam lingkungan social, Pendidikan, serta ekonomi.

Masalah tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam melihat apakah bermain *wire maze* dapat berpengaruh dalam kontak mata anak dengan autism spectrum disorder dengan menghitung frekuensi munculnya kontak mata pada anak. Autism spectrum disorder adalah kondisi dimana anak memiliki gangguan pada perkembangan komunikasi, social, dan perilaku berulang atau terbatas. Komunikasi nonverbal seperti kontak mata pada Anak ASD sangat terbatas dan hal tersebut mempengaruhi anak dalam mencapai kemampuan akademis karena dalam kontak mata sangat berpengaruh pada kegiatan kelas anak dalam memperhatikan (Carbone, 2013). Anak – anak dengan autisme mengalami kesulitan melakukan kontak mata kepada lawan bicaranya, anak menunjukkan kegagalan membina hubungan interpersonal yang ditandai dengan kurangnya respon terhadap orang – orang yang ada di sekitarnya (Herliyanti, 2017). Intervensi yang dilakukan berupa bermain yang merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian (Hayati & Putro, 2017). Setelah pemberian intervensi terjadi perubahan level data sebanyak 12 yang menandakan perubahan level pada fase intervensi dengan fase *baseline* menunjukkan tanda (+) yang berarti perubahan level positif. Hasil penelitian pada fase *baseline* (A) dan pada fase intervensi (B) frekuensi kontak mata pada anak ASD menunjukkan peningkatan. Frekuensi terendah sebanyak 24 pada fase *baseline* (A), dan meningkat hingga 42 pada fase intervensi. Atas data tersebut maka terjadi peningkatan frekuensi kontak mata anak ASD. Bermain *wire maze* dapat digunakan sebagai salah satu Upaya untuk mengatasi masalah kontak mata pada anak ASD.

SIMPULAN

Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain *wire maze* berpengaruh pada kemampuan kontak mata anak *autism spectrum disorder* (ASD). Peneliti telah melakukan pengamatan dan analisis data yaitu pada fase *baseline* (A) dilakukan observasi selama 3 sesi pertemuan dengan mengukur frekuensi kontak mata anak ASD, frekuensi kontak mata pada fase *baseline* memperoleh hasil paling sedikit 24 dan frekuensi terbanyak yaitu 29. Pada fase intervensi (B) pemberian intervensi yang dilakukan selama 30 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, selama 3 sesi pertemuan frekuensi kontak mata yang muncul pada fase intervensi paling rendah yaitu sebanyak 41 dan frekuensi kontak mata paling banyak yaitu 43 pada sesi 2.

DAFTAR PUSTAKA

- del Barrio, V. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. In *Encyclopedia of Applied Psychology, Three-Volume Set*. <https://doi.org/10.1016/B0-12-657410-3/00457-8>
- Fajarwati, A. (2015). *Pola, Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Sesuai Game, Urutan Warna Dan Bentuk Melalui Permainan Wire Bengkulu, Pada Kelompok B3 Paud It Iqra' Bandar Raya Kota*.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Pendidikan*

Islam Anak Usia Dini (Vol. 7, Issue 1).
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>

- Herliyanti, A. (2017). Teknik Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kontak Mata Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–17.
- Jauhari, M. N. (2017). Identifikasi Perkembangan Komunikasi Anak Pervasive Developmental Disorder. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 32(2), 1–11.
<https://doi.org/10.36456/helper.vol32.no2.a469>
- Srimardayeti, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kontak Mata Anak Gangguan Spektrum Autisme (GSA) Menggunakan Teknik Prompting. *MSI Transaction on Education*, 3(2), 57–64.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA, cv.
- Sumanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal. *CRICED University of Tsukuba*, 1–150.
- Vincent J. Carbone, Leigh O'Brien, Emily J. Sweeney-Kerwin, K. M. A., & Children, E. and T. of. (2013). *Teaching Eye Contact to Children with Autism: A Conceptual Analysis and Single Case Study*. *Education and Treatment of Children*. 36.
<https://doi.org/10.1353/etc.2013.0013>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & d*. Bumi Aksara.