

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISTIK

Emmy Ardiwinata

FKIP_Universitas Borneo Tarakan

Email penulis pertama : ubt.emmy@gmail.com

Abstract

Social interaction is the process in which people communicate to influences each other within thoughts and actions. But the weakness of autistic children in the field of social interaction is characterized by an inability to interact socially optimal. The purpose of research is to produce a model of group counseling with game techniques to develop social interaction of autistic children. This research uses a Research and Development (R&D), the research steps as follows: (1) Preparation of Model Development, (2) Designing the Model hypothetical, (3) Test the Feasibility Model hypothetical, (4) Preparation of Model Initial, (5) Initial Field Test Model, (6) Final Product. From the results of field trials, social interaction skills of autistic children experience growth after participating in activities with the technical guidance of the group games. Overall value of asymp sig $0.028 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a accepted, so it can be concluded that the techniques of group guidance with effective game for autistic children develop social interaction. Suggestion: use model of group counseling with game techniques should be initiated with the objective conditions carefully diagnose autistic children who will serve as members of the group, playing techniques are used as the basis for treatment containing usefulness and meaningfulness values for autistic children and teachers can use the model of group counseling with game techniques to develop social interaction of autistic children.

Keywords : group guidance model, games technique, social interaction, autistic children.

Abstrak

Interaksi sosial adalah proses di mana orang-orang berkomunikasi saling pengaruh mempengaruhi dalam pikiran dan tindakannya. Namun pada anak autistik terjadi kelemahan dalam bidang interaksi sosial ditandai dengan ketidakmampuan melakukan interaksi sosial yang optimal. Tujuan penelitian yaitu menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut: (1) Persiapan Pengembangan Model, (2) Merancang Model Hipotetik, (3) Uji Kelayakan Model Hipotetik, (4) Penyusunan Model Awal, (5) Uji Lapangan Model Awal, (6) Hasil Akhir Produk.. Dari hasil uji coba lapangan, kemampuan interaksi sosial anak autistik mengalami perkembangan setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Keseluruhan nilai asymp sig $0,028 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik. Saran: penggunaan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebaiknya dapat dimulai dengan mendiagnosa secara cermat kondisi

objektif anak autistik yang akan dijadikan sebagai anggota kelompok, teknik permainan yang digunakan sebagai dasar perlakuan mengandung nilai kebermanfaatan dan kebermaknaan bagi anak autistik serta guru dapat menggunakan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik.

Kata Kunci : *model bimbingan kelompok, teknik permainan, interaksi sosial anak autistik.*

1. PENDAHULUAN

Sindrom autis ditemukan oleh Leo Kanner yang disebut dengan *early infantile autism* atau anak autistik usia dini. Anak autistik merupakan anak dengan gangguan perkembangan, kelainannya sangat mempengaruhi diri anak dalam berbagai aspek lingkungan kehidupan dan pengalaman-pengalamannya, gejala ini tampak sebelum anak berumur 3 tahun (Delphie, 2009: 2-4). Selanjutnya, Winarno (2013: 1) menambahkan sindrom autis merupakan jenis gangguan yang berkelanjutan dan paling umum terjadi dalam prevalensi lima dari setiap 10.000 anak dan terjadinya 2-4 kali lebih sering pada anak laki-laki dibandingkan perempuan. Dampak dari gangguan perkembangan yang diderita anak autistik ini adalah gangguan perkembangan komunikasi, sosial, perilaku, dan emosi yang menyebabkan anak memiliki hambatan dalam perkembangan. Secara khusus gangguan perkembangan sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tentang perkembangan interaksi sosial anak autistik.

Anak autistik secara fisik tidak berbeda dengan anak normal, tetapi bila di perhatikan secara cermat maka baru akan terlihat perbedaannya dalam aksi-reaksi atau stimulus-respon terhadap situasi umum. Delphie (2009: 99) menyatakan pada umumnya anak autistik senang dengan adanya stimulasi atau rangsangan gerak, seperti gelitikan, remasan, tepukan, atau melambungkan badannya. Kegiatan seperti itu merupakan penguatan sensoris yang bersifat sosialisasi sehingga dapat lebih berpengaruh secara positif terhadap anak. Kondisi tersebut dapat menjadi acuan

untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik di sekolah luar biasa.

Sekolah Luar Biasa disingkat SLB sebagai satuan pendidikan yang dikhususkan bagi anak berkebutuhan khusus sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Pasal 15 tahun 2003, bahwa jenis pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus adalah pendidikan khusus. Selanjutnya, ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Pasal 129 ayat (3) tahun 2010, menetapkan bahwa peserta didik berkelainan terdiri atas peserta didik yang: (a) tunanetra; (b) tunarungu; (c) tunawicara; (d) tunagrahita; (e) tunadaksa; (f) tunalaras; (g) berkesulitan belajar; (h) lamban belajar; (i) autis; (j) memiliki gangguan motorik; (k) menjadi korban penyalahgunaan narkoba, obat terlarang, dan zat adiktif lain; dan (l) memiliki kelainan lain.

Bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari sistem pendidikan juga memiliki peran sentral pada SLB. Konteks layanan bimbingan dan konseling di SLB, menjadi tanggung jawab guru kelas dan dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar. Tujuan bimbingan dan konseling anak berkebutuhan khusus, merefleksikan kebutuhan dalam membantu individu mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan predisposisi yang dimiliki meliputi kemampuan, bakat, minat, permasalahan, dan kebutuhannya serta sesuai dengan latar belakang sosial budaya dan tuntutan positif lingkungan (Sunardi, 2005: 6).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas autis SLB Negeri Pembina

Samarinda, pada SLB Negeri Pembina, kelas autis terdapat 4 kelas dengan masing-masing jumlah siswa 3-5 orang. Secara umum pelaksanaan bimbingan kelompok belum terlaksana, kegiatan kelompok hanya terbatas pada kegiatan kelompok biasa dengan tidak menggunakan unsur bimbingan kelompok dalam pelaksanaannya serta masih menggabungkan keseluruhan peserta didik dengan berbagai ketunaan. Pelaksana kegiatan kelompok adalah guru kelas dengan perlakuan disetiap tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik namun tidak menggunakan teknik yang disesuaikan dengan jenis ketunaan peserta didik, materi yang di sampaikan merupakan materi-materi umum dan bukan pada aspek pengembangan kecakapan kehidupan sehari-hari.

Dari hasil observasi, pada 15 anak autis di SLB Negeri Pembina Samarinda diperoleh data sebesar 64,06% rata-rata anak autistik berkategori baik, dengan rincian kategori interaksi sosial sebagai berikut: interaksi sosial yang baik sekali (BS) sebanyak 1 orang sebesar 0,26%, kategori baik (B) sebanyak 8 orang atau sebesar 2,13%, kategori cukup baik (CB) sebanyak 5 orang atau sebesar 1,33 %, dan kuran baik (KB) sebanyak 1 orang atau sebesar 0,26 %. Dari data tersebut menunjukkan bahwa perkembangan interaksi sosial siswa sudah baik, namun demikian perlu dikaji dan dilihat dari kategori

Peneliti memunculkan gagasan untuk mengembangkan suatu layanan yaitu bimbingan kelompok pada Sekolah Luar Biasa di Kota Samarinda dengan menggunakan teknik yang efektif untuk mengembangkan interaksi sosial pada anak autistik. Teknik dalam bimbingan kelompok yang dipandang efektif untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik adalah melalui permainan, hal ini didasarkan pada asumsi bahwa permainan

merupakan aktifitas yang menyenangkan dan disukai oleh anak selain itu di dalam permainan anak bukan hanya mendapat kesenangan tetapi anak juga dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan baru yang salah satunya berupa keterampilan sosial guna mengembangkan kemampuan interaksi.

Konsep Dasar Bimbingan Kelompok

Prayitno (2009: 1) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Senada dengan hal itu, Wibowo (2005: 17) bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Selanjutnya, Kustawan (2013: 95) menjelaskan layanan bimbingan kelompok bagi anak-anak berkebutuhan khusus dilaksanakan agar anak berkebutuhan khusus mendapatkan bahan dari narasumbernya melalui kegiatan atau dinamika kelompok. Layanan ini menciptakan peluang agar anak-anak berkebutuhan khusus memperoleh pembahasan masalah melalui dinamika yang terjadi tidak hanya untuk masalah, pada aspek belajar dan kariernya melainkan juga pada aspek pribadi dan sosial. Bimbingan kelompok dapat menjadi kekuatan awal bagi anak berkebutuhan khusus untuk terlibat dalam situasi laboratorium mini berinteraksi sosial.

Konsep dasar bimbingan kelompok dimaknai sebagai: (1) proses berkelompok yang tidak hanya tertuju pada tujuan informasional, (2) layanan bimbingan kelompok mampu memberikan sebuah pemahaman dan wawasan baru terhadap

anggota kelompok yang mengikuti kegiatan tersebut untuk menjadi lebih baik dari sebelum mengikuti kegiatan kelompok, (3) dalam pelaksanaan kegiatannya, layanan bimbingan kelompok disertai dengan adanya aktifitas dinamika yang mampu menciptakan peranan aktif tergantung dari para anggotanya yang terlibat dan juga pemimpin kelompok yang memimpin jalannya kegiatan kelompok, (4) layanan bimbingan kelompok tidak hanya diperuntukkan bagi individu normal melainkan juga individu dengan kebutuhan khusus yang menjadi laboratorium

Konsep Dasar Permainan

Landreth (Hasdianah, 2013:137) bermain adalah bagian integral dari masa anak-anak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan pengambilan keputusan dan perkembangan kognitif pada anak-anak. Senada dengan pendapat tersebut, Masnipal (2013: 84) menyatakan bermain menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan, tidak hanya fisik dan sosial, tetapi juga perkembangan emosi, bahasa, dan daya berpikir anak. Permainan yang dimaksudkan untuk membantu anak autistik adalah permainan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, menumbuhkan kesadaran akan keberadaan orang lain dan lingkungan sosial, mengembangkan keterampilan bicara, mengurangi perilaku stereotip, dan mengendalikan agresivitas

Permainan yang dimaksudkan untuk membantu anak autistik adalah permainan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, menumbuhkan kesadaran akan keberadaan orang lain dan lingkungan sosial, mengembangkan keterampilan bicara, mengurangi perilaku stereotip, dan mengendalikan agresivitas. Delphie (2009:

102) menjelaskan bahwa permainan yang diberikan kepada anak autistik harus cocok atau sesuai, yang dimaksud dengan sesuai disini adalah semua kegiatan permainan harus diprogram dan dapat dilaksanakan sesuai dengan keberadaan anak autistik. Selanjutnya, Barakova (2009) dengan jurnal berjudul *Social Training of Autistic Children with Interactive Intelligent Agents* memuat hasil bahwa permainan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik dapat merangsang perilaku sosial dimana terdapat unsur-unsur interaksi sosial dalam pelaksanaan permainan.

Mengutip temuan ahli (Schaefer, 1993; Sweeney, 1997; dan Kottman, 2001; dalam Masnipal, 2013: 142-144) bahwa bermain memiliki 13 fungsi atau kekuatan terapeutik, yaitu:

1. Menyediakan media komunikasi yang baik dengan anak dengan cara cepat dan lembut melalui bahasa anak.
2. Kepuasan dalam bermain diperlukan untuk mengeksplorasi dan menguasai harga diri anak.
3. Mampu meningkatkan keterampilan *problem solving* agar solusi inovatif pada dilema dapat terjadi. Bermain memberikan kesempatan untuk berkreaitivitas dan solusi imajinatif.
4. Anak dapat melepaskan kekuatan emosi mereka yang sulit dikonfrontasi. Keringanan rasa (*sense*) dapat menjadi pengalaman yang baik untuk pertumbuhan anak.
5. Dalam bermain, anak dapat memproses dan menyesuaikan kesulitan-kesulitan oleh simbolisasi mereka dengan ekspresi emosi yang tepat. Bermain memberikan anak-anak tempat untuk melakukan kembali sehingga mampu menguasai pengalaman negatif.

6. Anak-anak dapat mempraktikkan perilaku baru, dan mengembangkan empati untuk orang lain.
7. Anak menggunakan imajinasi mereka untuk membuat perasaan dari realitas yang menyakitkan. Anak juga dapat bereksperimen dengan kemungkinan mengubah hidup mereka, sebuah proses yang diharapkan.
8. Wawasan anak bertambah oleh konflik dan rasa takut melalui kiasan (*metaphor*) yang dihasilkan dalam bermain.
9. Anak mengembangkan ikatan dengan konselor dan belajar untuk meningkatkan koneksi anak dengan orang lain.
10. Bermain membangkitkan hubungan terapeutik yang positif, mengikuti anak bergerak terhadap aktualisasi diri dan orang lain.
11. Anak-anak sangat menikmati bermain, anak tertawa dan bercanda.
12. Mengulangi kegiatan bermain dapat membantu mengurangi kecemasan dan rasa takut anak.
13. Permainan membantu anak bersosialisasi dan mengembangkan kekuatan ego. Anak juga mempunyai kesempatan untuk memperluas keterampilan interaksi

Permainan memberikan banyak manfaat dalam pelaksanaannya, selain anak mendapatkan kesenangan dari aktifitas bermain, anak juga mendapatkan pengalaman-pengalaman baru untuk mengembangkan kemampuan merespon, kemampuan bereaksi dan kemampuan mereaksi. Permainanpun memiliki kekuatan terapeutik yang bukan hanya untuk memenuhi tugas perkembangan anak melainkan juga untuk mengatasi masalah perkembangan anak.

Interaksi Sosial Anak Autistik

Delphie (2009: 16) pemahaman sosial anak autistik terhambat karena dalam

kehidupannya anak tidak menaruh perhatian sama sekali pada tanda-tanda emosional dan perhatian orang lain di sekeliling mereka. Koswara (2013: 11) menambahkan, anak autistik adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan yang khas mencakup persepsi, linguistik, kognitif, komunikasi dari yang ringan sampai yang berat, dan seperti hidup dalam dunianya sendiri, ditandai dengan ketidakmampuan berkomunikasi secara verbal dan non verbal dengan lingkungan eksternalnya. Kemudian, Lakshita (2013: 32) menjelaskan bahwa interaksi sosial pada anak autistik, memiliki kecenderungan untuk lebih senang menyendiri dari pada bersama dengan orang lain, menunjukkan minat yang sangat kecil untuk berteman, respon terhadap isyarat sosial seperti kontak mata dan senyuman sangat minim.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi kekurangmampuan pada anak autistik terhadap pemahaman akan tanda-tanda atau isyarat tubuh. Anak autistik mengalami kesulitan dalam hal sikap non verbal, seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan *body posture* untuk mengatur interaksi sosial. Dengan gangguan yang dialami, anak autistik kehilangan upaya untuk berbagi kesenangan atau hal-hal yang memikat bersama orang lain. Hal itu ditandai dengan hilangnya daya saling tukar menukar (*give and take*) emosional dalam hubungan sosial.

Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Mengembangkan Interaksi Sosial Anak Autistik

Blocher (1987: 208) dalam merancang atau memilih jenis model proses untuk konseling terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan, komponen tersebut meliputi *input*, proses dan *out put/goal setting*. Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini menjadi penting karena mengkaji ulang kekuatan bimbingan

kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan anak autistik untuk berinteraksi sosial karena anak autistik adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan pada fungsi sosial yang membuat anak kurang mampu dalam menempatkan diri di suatu lingkungan dan yang menjadi indikator interaksi sosial anak autistik dalam penelitian ini yaitu: (1) kontak mata, (2) merespon terhadap panggilan, (3) kemampuan bereaksi secara positif, (4) menunjukkan ekspresi wajah dan (5) kemampuan bermain dengan teman sebaya, sebagai *input* dalam menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Kemudian dalam *output/ goal setting* perilaku yang dapat dikembangkan melalui permainan dalam penelitian ini adalah interaksi sosial anak autistik yang ditandai dengan anak memiliki kemampuan melakukan kontak mata dengan tepat, merespon terhadap panggilan atau bunyi-bunyian dengan tepat, mampu bereaksi secara positif terhadap suatu kondisi, mampu menunjukkan ekspresi wajah dan memiliki kemampuan bermain dengan teman sebaya. Layanan bantuan yang diberikan oleh pemimpin kelompok kepada anak autistik melalui suasana kelompok dengan menggunakan permainan sebagai teknik dan memanfaatkan dinamika kelompok agar tercipta suasana yang menyenangkan, penuh keakraban, hangat sehingga dapat merangsang perkembangan interaksi sosial anak autistik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan

produk tersebut (Sugiyono, 2010: 409). Dasar pertimbangan penggunaan pendekatan ini adalah didasarkan pada prinsip-prinsip dan langkah-langkah Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall (Sugiyono, 2010: 409), menyatakan bahwa strategi penelitian dan pengembangan efektif untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik. Kerangka isi dan komponen model disusun berdasarkan kajian konsep bimbingan kelompok, kajian konsep permainan, kajian konsep interaksi sosial anak autistik serta kajian empiris tentang pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SLB Negeri Pembina Samarinda.

Menurut Borg dan Gall (Sugiyono, 2010: 410), langkah-langkah yang seyogyanya ditempuh dalam penelitian pengembangan meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan model hipotetik, (4) penelaahan model hipotetik, (5) revisi, (6) uji coba terbatas, (7) revisi hasil uji coba, (8) uji coba lebih luas, (9) revisi model akhir, dan (10) diseminasi dan sosialisasi. Namun dalam penelitian ini kesepuluh tahapan tersebut dimodifikasi menjadi enam tahapan, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Produk yang diuji dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik. Desain uji coba dalam penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang rasional, aplikatif serta teruji mampu mengembangkan interaksi sosial anak autistik. Desain uji coba dalam penelitian ini terdiri dari uji ahli dan uji praktisi bimbingan kelompok serta uji coba terbatas atau uji

kefektifan pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Subjek uji ahli model pengembangan dan penelitian ini adalah tiga orang ahli/ pakar bimbingan kelompok. Subjek uji praktisi model pengembangan pada penelitian ini adalah sepuluh orang praktisi yakni 5 orang guru di SLB Negeri Pembina Samarinda, 5 orang guru di SLB Untung Tuah Samarinda, dan 1 orang SMPLB Pelita Bunda Samarinda.

Pada tahap studi pendahuluan, subjek yang dipilih adalah siswa kelas autisme yang berasal dari beberapa tingkat autisme. Dipilihnya siswa kelas autisme dengan tingkat yang berbeda dimaksudkan agar subjek yang dipilih adalah subjek yang memiliki kriteria interaksi sosial kurang baik, cukup baik, baik, dan baik sekali untuk diikutsertakan dalam kelompok serta menjadi variatif. Pada tahap uji coba model subjeknya sebanyak 6 orang yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, dimana peneliti membagi beberapa orang siswa dalam beberapa kelompok berdasarkan tingkat interaksi sosial yang dimiliki.

Pengumpulan data secara kualitatif dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Wawancara dan studi dokumentasi digunakan dalam studi pendahuluan untuk mengungkap data dan informasi berkaitan model dan pelaksanaan bimbingan kelompok di SLB Negeri Pembina Samarinda. Sedangkan, observasi digunakan untuk mengetahui kondisi objektif interaksi sosial anak autisme di SLB Negeri Pembina Samarinda. Instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data ini menggunakan pedoman observasi dan panduan wawancara.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar mempermudah pekerjaannya dan memperoleh hasil yang lebih baik, lebih cermat, lengkap, serta sistematis sehingga mudah untuk diolah. Instrumen dalam

penelitian ini digunakan untuk mengungkap data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan dua metode penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif secara terpadu, maka teknik analisa data pun dilakukan secara terpadu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian empiris pada studi lapangan dapat diasumsikan beberapa hasil tentang pelaksanaan bimbingan kelompok dan kondisi objektif interaksi sosial anak autisme di SLB Kota Samarinda dan SLB Negeri Pembina Samarinda, antara lain:

1. Pada SLB Negeri Pembina Samarinda sebagai tempat dilaksanakannya pelaksanaan model bimbingan kelompok memiliki peserta didik berkebutuhan khusus dengan ketunaan meliputi: tuna rungu, tuna wicara, tuna grahita, tuna daksa dan autisme. Belum terlaksananya bimbingan kelompok di SLB Negeri Pembina Samarinda dikarenakan belum adanya program bimbingan dan konseling secara khusus. Kegiatan yang selama ini dilaksanakan berupa kegiatan kelompok yang diberikan menyeluruh bagi semua peserta didik dari berbagai jenis ketunaan. Kegiatan kelompok yang diberikan di SLB Negeri Pembina Samarinda terfokus pada pengembangan bakat dan minat peserta didik, melalui berbagai kegiatan, meliputi kegiatan keagamaan, kegiatan keterampilan, kegiatan kepramukaan dan kegiatan olahraga.
2. Prosedur pelaksanaan kegiatan kelompok di SLB Negeri Pembina tidak diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui instrumen ataupun non instrumen seperti pada bimbingan kelompok melainkan dengan cara mengklasifikasi secara langsung minat peserta didik dari kegiatan pendahuluan sebelum digabung dengan

peserta didik ketunaan lainnya berdasarkan minat kegiatan yang akan diikuti. Tahapan pelaksanaan pada kegiatan kelompok yang digunakan untuk melihat bakat dan minat anak autistik terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap awal, tahap kegiatan dan tahap akhir.

3. Faktor penghambat dan pendukung keterlaksanaan kegiatan kelompok dari sisi anak autistik sebagai anggota kelompok, dibagi atas dua, yaitu: (1) faktor internal yang meliputi kondisi anak autistik yang mengalami *tantrum*, kondisi emosional anak autistik, makanan yang dikonsumsi anak autistik dan (2) faktor eksternal yang meliputi kondisi ruangan, kondisi lingkungan, materi yang disampaikan, dan alat peraga yang digunakan. Sedangkan untuk hambatan selama pelaksanaan bimbingan kelompok dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: (1) Segi waktu, pelaksanaan kegiatan kelompok dilaksanakan setelah jam istirahat sekitar 1x60menit, biasanya dalam waktu ini anak autistik sudah mulai jenuh untuk menerima materi, dan merasa tidak nyaman dengan kondisi cuaca yang panas sehingga terkadang anak autistik mengalami *tantrum* dan mengakibatkan pelaksanaan bimbingan kelompok menjadi tidak efektif. (2) Segi guru sebagai ketua kelompok, ketika guru tidak dapat hadir ke sekolah, maka kegiatan kelompok akan digabung dengan kelas autis yang lainnya, yang menyebabkan terlalu banyaknya anggota kelompok dengan hanya satu ketua kelompok, sehingga pelaksanaan menjadi tidak efektif.
4. Tindak lanjut dari evaluasi jangka panjang yang dilakukan adalah guru akan mengarahkan anak autistik ke dalam kelas keterampilan sesuai dengan bakat dan minat yang terlihat selama berlangsungnya kegiatan kelompok. Sedangkan untuk evaluasi terhadap proses pelaksanaan

kegiatan kelompok belum pernah dilakukan, sehingga untuk melihat ketercapaian tujuan belum pernah diketahui secara pasti tentang kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan layanan tersebut.

Kondisi interaksi sosial anak autistik di SLB Negeri Pembina Samarinda diperoleh dari hasil lembar observasi awal di 4 kelas anak autis. Anak autistik yang menjadi subjek dalam pengambilan data ini berjumlah 15 orang. Kategori yang digunakan untuk menentukan tingkat perkembangan interaksi sosial anak autistik adalah Baik Sekali (BS), Baik (B), Cukup Baik (CB), dan Kurang Baik (KB). Adapun masing-masing kategori terdiri dari kategori baik sekali (BS) sebanyak 1 orang atau sebesar 0,26%, kategori baik (B) sebanyak 8 orang atau sebesar 2,13%, kategori cukup baik (CB) sebanyak 5 orang atau sebesar 1,33 %, dan kurang sekali (KS) sebanyak 1 orang atau sebesar 0,26 %, dengan jumlah keseluruhan peserta didik autis yang di observasi interaksinya sebanyak 15 orang dari 4 kelas yang tersedia di SLB Negeri Pembina Samarinda. Observasi dilakukan dengan menyediakan lembar observasi berjumlah 25 item deskriptor penilaian.

Hasil pembahasan studi pendahuluan di atas menandakan bahwa interaksi sosial anak autistik di SLB Negeri Pembina Samarinda masih perlu dikembangkan. Kegiatan kelompok yang selama ini diberikan belum mampu mengakomodasi pengembangan interaksi sosial. Oleh sebab itu, peneliti mencoba untuk mengembangkan suatu layanan dari bimbingan dan konseling yaitu layanan bimbingan kelompok karena didalam pelaksanaan bimbingan kelompok, terdapat dinamika kelompok pada pelaksanaannya yang membuat anggota kelompok dapat lebih mengembangkan perilaku yang lebih sesuai dengan lingkungan sekitar, bimbingan

kelompok seperti layaknya laboratorium mini bagi pengembangan interaksi sosial anak autistik jika dalam pelaksanaannya runtut, sistematis dengan tahap-tahap yaitu tahap permulaan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran yang disesuaikan dengan kemampuan anak autistik dalam menerima materi.

Berdasarkan hasil penilaian oleh 3 orang pakar dan 10 orang praktisi serta adanya masukan serta saran melalui pelaksanaan *focus group discussion* (FGD) bersama 5 orang praktisi secara bersamaan. Peneliti memperoleh beberapa kesimpulan masukan dan saran yang belum tersebutkan pada penilaian validasi praktisi, yakni sebagai berikut:

1. Kepraktisan pada model bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini adalah pada materi sederhana namun dinilai mampu mengembangkan interaksi sosial anak autistik. Alat peraga/ benda seperti kancing dan kain panel, dinilai cukup murah, ekonomis serta aman untuk digunakan.
2. Kelebihan pada model bimbingan kelompok ini terletak pada tahapan pelaksanaan yang terperinci dan mudah untuk dilaksanakan, bahasa yang digunakan mudah dimengerti bagi pengguna awal model.
3. Kekurangan pada model ini seharusnya terdapat *teacher shadow* sebagai pendamping pemimpin kelompok, karena melihat karakteristik peserta didik yang dijadikan anggota kelompok adalah anak dengan autisme sehingga diperlukannya satu atau lebih *teacher shadow* untuk mengantisipasi bilamana ada anak yang mengalami *tantrum*.
4. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebaiknya diberikan dua kali dalam satu minggu untuk menghindari

kejujuran dari anggota kelompok dan sebaiknya hanya berisikan 3-5 orang anggota kelompok saja agar pemimpin kelompok lebih dapat fokus memperhatikan pengembangan aspek-aspek yang menjadi indikator.

Dari hasil penilaian validasi ahli, praktisi dan FGD, maka peneliti kemudian menimbang serta memutuskan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang akan dikembangkan terdiri dari 6 komponen utama, sebagai berikut:

1. Rasional

Rasional mengenai model yang dikembangkan yaitu bimbingan kelompok dengan teknik permainan dengan penjabaran secara singkat dan jelas gambaran mengenai interaksi sosial anak autistik dan gambaran pelaksanaan yang disesuaikan dengan target pencapaian kegiatan bimbingan kelompok yaitu pengembangan interaksi sosial anak autistik.

2. Visi dan Misi Bimbingan Kelompok

Visi dan misi bimbingan kelompok merupakan pemberi kejelasan arah pencapaian secara umum layanan bimbingan kelompok.

3. Tujuan Bimbingan Kelompok

Berisi tentang tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Tujuan ini dibagi menjadi 2, yakni tujuan umum dan tujuan khusus.

4. Isi Bimbingan Kelompok

Isi bimbingan kelompok secara spesifik menjabarkan mengenai ranah pribadi, sosial, belajar dan karir yang hendak dicapai berdasarkan indikator perilaku yang akan diintervensi.

5. Pendukung Sistem Bimbingan Kelompok

Komponen pendukung sistem bimbingan kelompok merupakan kegiatan manajemen

yang diarahkan pada pengembangan program berisi tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan program bimbingan kelompok.

6. Tahapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan

6.1 Tahapan Bimbingan Kelompok

Adapun tahapan-tahapan dalam model ini adalah: (1) Tahap permulaan sebagai tahap awal (2) Tahap peralihan merupakan tahap penyesuaian bagi anggota kelompok, (3) Tahap kegiatan merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok, (4) Tahap akhir adalah bagian akhir dari bimbingan kelompok yang merupakan tahap terminasi kegiatan kelompok.

6.2 Evaluasi Bimbingan Kelompok

Berisi tentang rancangan penilaian melalui lembar observasi interaksi sosial anggota kelompok untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Interaksi sosial pada semua anak autistik yang menjadi anggota kelompok mengalami peningkatan (nilai evaluasi akhir lebih tinggi dari nilai evaluasi awal). Ketercapaian hasil tersebut karena kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan telah dilaksanakan secara profesional sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Dari data perhitungan uji *wilcoxon* diketahui 6 orang anggota kelompok yang diikuti didalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan mengalami peningkatan dalam mengembangkan interaksi sosial. Keseluruhan nilai *asympt sig* $0,028 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk mengembangkan interaksi sosial anak autistik di SLB Negeri Pembina Samarinda.

Faktor-faktor yang mendukung pengembangan interaksi sosial anak autistik antara lain:

1. Pemimpin kelompok mampu menampilkan peran sebagai seorang yang hangat, terbuka, menerima, mampu memberikan instruksi dan menghargai segala upaya yang dilakukan anggota kelompok selama kegiatan berlangsung.
2. Pemimpin kelompok dengan sabar membantu anggota kelompok menghadapi kesulitan.
3. Pemimpin kelompok mampu membuat materi/ permainan menjadi menarik dengan penggunaan media sederhana seperti kancing dan kain panel.
4. Pemimpin kelompok dibantu dengan guru pendamping, mampu menangani anggota kelompok yang mengalami *tantrum*, sehingga kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan lancar.
5. Alat peraga yang dijadikan bahan permainan tergolong mudah untuk dimainkan, instruksi yang diberikan pemimpin kelompok mudah untuk dipahami, dan dilihat dari karakteristik anak dengan autis.

4. KESIMPULAN

1. Bimbingan kelompok belum pernah dilaksanakan di SLB Kota Samarinda, kegiatan yang selama ini dilaksanakan hanya berbentuk kegiatan kelompok. Kegiatan kelompok yang dilaksanakan belum pernah menggunakan teknik permainan sebagai teknik perlakuan bantuan dan tidak membagi anggota sesuai jenis ketunaan anak.
2. Rumusan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan terdiri dari 6 komponen, yakni: (1) Rasional, (2) Visi dan Misi Bimbingan Kelompok, (3) Tujuan Bimbingan Kelompok, (4)

- Isi Bimbingan Kelompok, (5) Pendukung Sistem Bimbingan Kelompok, dan (6) Tahapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan. Kelayakan model tersebut telah divalidasi oleh 3 pakar bimbingan dan konseling serta 10 praktisi yaitu guru yang menangani kelas autis di SLB.
- Kondisi obyektif pada 15 anak autis di SLB Negeri Pembina Samarinda diperoleh data sebesar 64,06% rata-rata anak autistik berkategori baik, dengan rincian kategori interaksi sosial sebagai berikut: interaksi sosial yang baik sekali (BS) sebanyak 1 orang sebesar 0,26%, kategori baik (B) sebanyak 8 orang atau sebesar 2,13%, kategori cukup baik (CB) sebanyak 5 orang atau sebesar 1,33 %, dan kuran baik (KB) sebanyak 1 orang atau sebesar 0,26 %.
 - Model bimbingan kelompok dengan teknik permainan secara efektif dapat mengembangkan interaksi sosial anak autistik pada semua indikator yang meliputi: kontak mata, merespon terhadap panggilan, bereaksi secara positif, menunjukkan ekspresi wajah, dan kemampuan bermain dengan teman sebaya.
- ### 5. REFERENSI
- Barakova, Emilia. 2009. *Journal: Social Training Of Autistic Children With Interactive Intelligent Agent*. Journal of Integrative Neuroscience, Vol. 8, No. 1 (2009) 23–34
- Blocher, H. Donald. 1987. *The Professional Counselor*. New York: Mac Millan Publishing Company
- Delphie, Bandi. 2009. *Pendidikan Anak Autistik*. Sleman: Intan Sejati Klaten
- Hasdianah. 2013. *Autis Pada Anak: Pencegahan, Perawatan dan Pengobatan*. Jogjakarta: Nuha Medika
- Koswara, Deded. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autis*. Jakarta: Luxima
- Kustawan, Dedy. 2013. *Bimbingan dan Konseling Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima
- Lakshita. 2013. *Panduan Sempel Mendidik Anak Autis*. Jogjakarta: Javalitera
- Masnipal. 2013. *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Gramedia
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
- Prayitno dan Amti, E. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. 2009. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: PT. Ghalia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sunardi. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Program Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Luar Biasa*. Bandung: UPI
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional