

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Hakikat Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tidak dapat dihindari bahwa seseorang harus selalu berhubungan dengan orang lainnya. Hubungan seseorang dengan orang lainnya, atau hubungan antara seseorang dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok inilah yang disebut dengan interaksi sosial.¹

Kemudian ada juga yang berpendapat bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses yang dipelajari dalam kehidupan untuk dapat berhubungan dengan orang lain.²

Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.³

¹ Sarlito Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 185.

² Bimo Walgito, *Psikologi Kelompok* (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2007), hlm. 23.

³ Abu Ahmad, *Psikologi Sosial* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2007), hlm. 49.

Berdasarkan ketiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses yang dipelajari dalam kehidupan untuk melakukan suatu hubungan antara seseorang dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang bertujuan untuk mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

2. Tahapan- Tahapan Interaksi Sosial

Interaksi sosial terdiri dari empat tahapan yang pertama adalah tahapan kontak. Dalam tahapan kontak, seseorang mengadakan kontak perseptual dengan orang lain, dapat melalui penglihatan, pendengaran, atau pembauan. Dalam tahapan ini, seseorang akan mendapatkan gambaran secara fisik misalnya jenis kelamin, tinggi, perkiraan umur dan sebagainya. Jadi seseorang mengadakan persepsi terhadap orang lain atau mengadakan persepsi sosial atau persepsi orang.

Tahap kedua adalah tahap keterlibatan. Dalam tahapan keterlibatan, seseorang mulai mengadakan peninjauan lebih lanjut, misalnya menanyakan tentang pekerjaan, tempat tinggal, dan sebagainya. Seseorang menghadapi tiga alternatif, yaitu interaksi diputuskan, diteruskan atau tetap pada tahapan. Apabila tetap pada tahapan, umumnya orang lain menjadi sahabat. Apabila cocok, maka

hubungan meningkat ke yang lebih intens. Orang akan mengadakan komitmen dan meningkat ke tahap keintiman.

Tahap selanjutnya yaitu tahap keintiman. Dalam tahap keintiman, interaksinya lebih intens. Pada umumnya, ada komitmen interpersonal, yaitu keduanya komit satu dengan yang lain masih bersifat *privacy*. Kemudian, hubungan dapat berlanjut ke *social bonding*. Komitmen menjadi bersifat terbuka, misalnya terbuka pada orang tua, saudara-saudaranya, dan teman-temannya. Dalam tahapan demikian, seseorang dapat bertahan pada tahapan, memutuskan hubungan, atau meneruskan ke tahapan berikutnya.

Kemudian tahap yang keempat adalah tahap persepsi sosial. Seseorang berinteraksi dengan orang lain, didahului oleh persepsi sosial, yaitu persepsi mengenai orang lain. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Kemudian, penginderaan merupakan suatu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat penerima yaitu alat indera. Namun, proses tidak berhenti pada tahap ini.

Pada umumnya stimulus diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak sebagai pusat susunan syaraf dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi, yaitu orang menyadari apa yang diinderanya. Oleh karena itu, proses persepsi tidak lepas dari proses penginderaan dan proses penginderaan merupakan proses yang mendahului proses

persepsi. Proses penginderaan terjadi setiap saat, yaitu saat individu menerima stimulus yang mengenai dirinya melalui alat indera. Dengan demikian kesimpulannya adalah alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia luarnya.

Dalam mempersepsi seseorang, individu yang dipersepsi mempunyai pula kemampuan, perasaan, harapan, dan sebagainya walaupun kadarnya berbeda dengan individu yang mempersepsi. Orang yang dipersepsi dapat berbuat sesuatu pada orang yang mempersepsi, sehingga kadang-kadang atau justru sering hasil persepsi tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya. Orang yang dipersepsi dapat menjadi teman, namun sebaliknya dapat menjadi lawan individu yang mempersepsi. Artinya, orang yang dipersepsi dapat memberikan pengaruh kepada orang yang mempersepsi. Demikianlah proses mempersepsi seseorang terhadap orang lain. Proses akan berlaku pula saat seseorang mempersepsi orang lain dalam suatu kelompok.⁴

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Berlangsungnya Interaksi Sosial

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses berlangsungnya interaksi sosial antara lain:⁵

⁴ Bimo, *op.cit.*, hlm. 24-28.

⁵ Abu Ahmadi, *op.cit.*, hlm. 52-59.

Yang pertama adalah faktor imitasi. Dalam proses interaksi sosial peranan imitasi tidak sedikit. Hal ini terbukti ketika pada siswa sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri, mengulang-ulang bunyi kata-kata, melatih fungsi-fungsi lidah dan mulut untuk berbicara. Kemudian ini mengimitasi kepada orang lain, dan memang orang sukar belajar bahasa tanpa mengimitasi orang lain, bahkan tidak hanya berbahasa saja, tetapi juga tingkah laku tertentu, cara memberi hormat, cara berterima kasih, cara memberi isyarat, dan lain-lain yang dipelajari melalui proses mengimitasi.

Kedua adalah faktor sugesti. Yang dimaksud dengan sugesti di sini adalah pengaruh psiskis, baik yang datang dari dirinya maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik. Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya dengan interaksi sosial adalah hampir sama. Bedanya ialah bahwa dalam imitasi orang yang satu mengikuti salah satu dirinya, sedangkan pada sugesti seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya, lalu diterima oleh orang lain di luarnya

Ketiga adalah faktor identifikasi. Identifikasi dalam ilmu psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik sama dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah. Misalnya identifikasi seorang siswa laki-laki untuk menjadi sama seperti ayahnya atau seorang siswa perempuan untuk menjadi sama dengan ibunya. Proses

identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar kemudian irrasional, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan-kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasional, dan yang ketiga identifikasi berguna untuk melengkapi sistem norma-norma, cita-cita, dan pedoman-pedoman tingkah laku orang mengidentifikasi itu.

Perbedaan antara identifikasi dan imitasi, imitasi dapat berlangsung antara orang-orang yang saling tidak kenal, sedangkan identifikasi perlu dimulai lebih dahulu dengan teliti sebelum mereka mengidentifikasikan dirinya. Kenyataannya bahwa saling hubungan sosial berlangsung pada identifikasi adalah lebih mendalam daripada hubungan yang berlangsung atas proses-proses sugesti maupun imitasi.

Keempat adalah faktor simpati. Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lainnya. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.

Simpati dapat dirumuskan sebagai perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang lain. Seperti pada proses identifikasi, proses

simpati pun kadang-kadang berjalan tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan.

Proses simpati dapat pula berjalan secara perlahan-lahan secara sadar dan cukup nyata dalam hubungan dua atau lebih orang. Misalnya, hubungan cinta kasih antara manusia, biasanya didahului dengan hubungan simpati. Perbedaannya dengan identifikasi, dorongan utamanya adalah ingin mengikuti jejak, mencontoh dan ingin belajar. Sedangkan pada simpati, dorongan utama adalah ingin mengerti dan ingin kerja sama.

Dengan demikian simpati hanya akan berlangsung dan berkembang dalam relasi kerja sama antara dua orang atau lebih, bila terdapat saling pengertian.

Dari penjelasan tersebut, selain ada beberapa tahapan dalam interaksi sosial ada juga faktor yang mempengaruhi terhadap berlangsungnya proses interaksi sosial seperti imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati.

4. Interaksi Sosial Pada Siswa dengan Autisme

Kemampuan interaksi sosial pada siswa dengan autisme dapat terlihat sejak usia dini. Dalam hal ini, siswa yang teridentifikasi autisme memperlihatkan perhatian yang kurang pada stimulus yang diberikan kepadanya seperti tersenyum, canda orang tua kepada peserta didik,

jarang melihat pada orang lain, tidak merespon apabila namanya dipanggil.

Siswa usia dini yang mengalami autisme dapat dibedakan dengan siswa pada umumnya. Pada usia tiga tahun, untuk siswa pada umumnya seharusnya sudah dapat melakukan kontak mata ketika sedang diajak berbicara tetapi untuk siswa dengan autisme justru belum dapat melakukan kontak mata ketika sedang diajak berbicara.

Pada usia lima tahun, siswa dengan autisme menunjukkan kemampuan yang kurang memahami situasi sosial, misalnya, dalam memahami orang secara spontan, tanpa kata-kata, merespon dan berkomunikasi secara non verbal.⁶

Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa gejala yang timbul pada siswa yang mengalami masalah interaksi sosial yaitu: (a) tidak mampu menjalin interaksi sosial yang memadai seperti kontak mata yang kurang; ekspresi wajah yang kurang hidup; gerak-gerik yang kurang fokus. (b) Tidak dapat bermain dengan teman sebaya.

(c) Tidak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain. (d) Kurangnya hubungan sosial dan emosional yang timbal balik.⁷

⁶ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar Perspektif, Assesmen, dan Penanggulangannya* (Jakarta : Yayasan Penamas Murni, 2009), hlm 308.

⁷ Suwantin Kusuma Ayu, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Autisme Melalui Terapi Bermain*, (<http://digilib.uin-suka.ac.id/3359/1/BAB%201.IV.%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>), hlm. 24. Diunduh pada tanggal 9 Desember 2014.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan interaksi sosial pada siswa dengan autisme mempunyai hambatan. Hambatan interaksi sosial yang sering dialami pada siswa usia dini seperti kontak mata, tidak adanya respon terhadap lawan bicara, kurang menggunakan perasaannya dalam situasi yang tepat dan menunjukkan komunikasi secara non verbal.

5. Kontak Mata Pada Siswa dengan Autisme

a. Definisi Kontak Mata

Kontak mata adalah cara yang paling dasar yang menghubungkan seseorang dengan orang-orang di sekitar dan itu adalah cara yang jelas dimana siswa dengan autisme dapat terhubung dengan orang di sekelilingnya.⁸

Dalam ilmu komunikasi kontak mata merupakan suatu keadaan ketika orang melihat langsung kepada orang yang lainnya. Kontak mata dapat menyimpulkan tanda-tanda yang jelas dalam interaksi sosial. Kontak mata merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang dapat menyampaikan pesan atau informasi.⁹

⁸ William Hogan, dkk., *The Son-Rise Program Developmental Model*. (USA: Autism Treatment Center of America, 2007), hlm. 42.

⁹ Tri Heru Raharjanto, *Modul Pengantar Pemahaman Prinsip-Prinsip Komunikasi yang Efektif* (Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi Mercubuana), hlm. 2

b. Pentingnya Kontak Mata

Secara umum untuk melatih kontak mata diperlukan teknik perilaku berulang. Dengan cara ini siswa cenderung didorong untuk melihat mata orang lain untuk mendapatkan hal-hal yang mereka inginkan.

Sebagai calon pendidik difokuskan mengajari siswa dengan autisme untuk senang melihat orang lain. Tujuannya adalah mendorong siswa dengan autisme tersebut memiliki keinginan untuk melihat ke dalam mata orang lain. Dengan cara ini siswa bisa sangat terhubung dengan orang-orang di sekelilingnya. Siswa mampu belajar untuk memiliki ekspresi wajah (karena siswa melihat wajah orang lain), belajar berbicara (karena pesereta didik melihat wajah orang lain ketika merumuskan kata) dan belajar untuk memperhatikan lebih lama (karena siswa melihat apa yang dilakukan orang lain dan dapat bergabung di dalamnya).

Manfaat kontak mata memiliki banyak manfaat yang paling penting adalah memungkinkan siswa untuk melihat cinta yang orang lain rasakan untuk siswa tersebut. Cara yang paling ampuh untuk membangun hubungan sosial ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami keindahan dan makna berbagi antara dua orang yang peduli satu sama lain.

Kontak mata adalah salah satu faktor paling penting dalam menciptakan dan mempertahankan hubungan sosial. Membuat kontak mata sambil berbicara atau mendengarkan merupakan aspek penting dari berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Elemen penting lainnya yang mempengaruhi interaksi adalah komunikasi non verbal ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Hal penting bagi siswa untuk tidak hanya menggunakan komunikasi non-verbal tersebut, tetapi juga memahami dan dapat merespon komunikasi non-verbal.¹⁰

c. Tahapan Kontak Mata

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa fungsi kontak mata yang dilihat dari tahapannya, yaitu :

Kontak mata berfungsi untuk menatap satu sama lain serta memulai atau melanjutkan interaksi. Sebagai contoh ketika guru atau orang tua berhenti melakukan suatu kegiatan, tiba-tiba siswa membuat kontak mata untuk mendapatkan perhatian dari guru atau orang tua untuk memulai atau memulai kembali kegiatan yang telah dilakukan.

Membuat kontak mata untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Misalnya ketika siswa melakukan kontak mata biasanya siswa tersebut memiliki keinginan supaya

¹⁰ Hogan, *loc.cit.*

orang lain dapat memenuhi keinginannya misalnya untuk mendapatkan makanan, minuman, mainan dan sebagainya.

Menggunakan kontak mata untuk menarik perhatian terhadap objek atau kejadian yang menarik. Misalnya ketika ada sebuah benda atau sebuah permainan yang siswa sukai biasanya siswa akan melakukan kontak mata terlebih dahulu pada objek tersebut, setelah itu siswa baru melakukan kontak mata terhadap guru atau orang tua untuk memastikan bahwa guru atau orang tua juga melihat apa yang diinginkan.

Kontak mata berfungsi untuk mengatur perhatian yang lain. Contohnya adalah siswa akan membuat kontak mata untuk memastikan orang lain untuk memberikan perhatian kepada siswa tersebut.

Menggunakan kontak mata untuk berkomunikasi. Misalnya siswa melakukan kontak mata ketika sedang berbicara dan beraktifitas. Perlu diketahui berpartisipasi dalam percakapan akan memiliki tingkat yang lebih tinggi dari kontak mata dan aktifitas fisik contohnya adalah permainan lempar tangkap.

Kontak mata berfungsi untuk mengenalkan masalah sosial lainnya. Misalnya menggunakan kontak mata untuk memastikan

bahwa orang lain akan mendorong keinginan dan memusatkan interaksi.¹¹

B. Hakikat Autisme

1. Pengertian Autisme

Autisme adalah suatu gangguan perkembangan yang kompleks yang melibatkan keterlambatan serta masalah dalam interaksi sosial, bahasa, dan berbagai kemampuan emosional, kognitif, motorik dan sensorik.¹²

Kemudian ada juga yang berpendapat bahwa autisme merupakan gangguan perkembangan yang secara umum tampak di tiga tahun pertama kehidupan siswa yang berpengaruh pada komunikasi, interaksi sosial, imajinasi dan sikap.¹³

Selain itu, autisme adalah gangguan perkembangan berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan berelasi (berhubungan) dengan orang lain.¹⁴

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa autisme merupakan gangguan perkembangan yang melibatkan berbagai aspek seperti kognitif, sensorik, motorik, komunikasi, sikap

¹¹ *Ibid.*, hlm. 54.

¹² Greenspaan SI, Serena Wieder, *Engaging Autisme*, (Jakarta : Yayasan Ayo Main, 2010), hlm. 23.

¹³ Chris William, Barry Wright, *How to live with Autism and Asperger Syndrome* (Jakarta: Dian Rakyat, 2004), hlm. 3.

¹⁴ Rudy Sutadi, *Intervensi Dini Tatalaksana Perilaku pada Penyandang Autisme* (Jakarta: Lembaga Intervensi Terapan Autisme, 2000), hlm. 33.

dan emosi yang dapat menghambat proses interaksi dan relasi dengan orang lain. Oleh karena itu, seseorang yang mengalami autisme biasanya sulit untuk berinteraksi dengan orang lain dan lebih fokus terhadap apa yang diminati oleh diri sendiri tanpa melibatkan diri di lingkungan sekitarnya.

2. Penyebab Autisme

Secara umum penyebab autisme belumlah diketahui secara pasti. Adapun faktor penyebab autisme adalah genetik. Banyak penelitian yang mendukung faktor-faktor genetik misalnya kembar identik lebih mungkin mengalami autisme dibandingkan kembar tidak identik.

Secara historis, ada anggapan bahwa pengaruh genetik atau pengaruh biologis cenderung menghasilkan sekelompok gejala yang berkaitan dengan autisme. Selain itu, faktor penyebab lainnya antara lain imunologis, metabolisme, dan lingkungan juga dianggap berperan. Tetapi, tidak ada penyebab tunggal yang secara pasti yang menyebabkan gangguan perkembangan ini. Oleh karena itu, penyebab autisme merupakan hal yang kompleks dan saling berkaitan. Misalnya, faktor-faktor genetik atau pra lahir dapat membuat seorang siswa sangat rentan terhadap tantangan-tantangan lanjutan, termasuk stress fisik, penyakit menular, dan terpapar bahan beracun.

Cara pikir yang lebih baru terhadap penyebab gangguan ini mengenali pengaruh-pengaruh genetik tetapi juga dipengaruhi oleh perkembangan dengan berbagai tahapannya. Kemunculan bertahap dari masalah-masalah terkait sejalan dengan waktu, banyaknya variasi di dalam masalah, dan berbagai tingkat keparahan.¹⁵

Ada juga yang menduga bahwa autisme dapat disebabkan oleh beberapa gangguan seperti gangguan susunan saraf pusat, gangguan sistem pencernaan, peradangan dinding usus, faktor genetika dan keracunan logam berat.¹⁶

3. Kriteria Siswa dengan Autisme

World Health Organization (WHO) telah merumuskan kriteria diagnosis autisme. Rumusan ini dipakai seluruh dunia, yang dikenal dengan ICD-10 (*International Classification of Diseases*) 1993.

Rumusan yang dapat dipakai menjadi panduan adalah DSM-IV (*Diagnostic and Statistical Manual*) 1994, yang dibuat oleh grup psikiatri Amerika Serikat. Isi ICD-10 maupun DSM-IV sebenarnya sama.

Adapun kriteria autisme menurut DSM-IV harus ada minimal enam gejala dari 1, 2 dan 3. Adapun ketentuannya yaitu minimal dua gejala dari (1) Gangguan kualitatif dalam interaksi sosial yang timbal

¹⁵ Greenspaan, SI, Serena Wieder, *Engaging Autisme*, (Jakarta: Yayasan Ayo Main, 2010) ,hlm. 24.

¹⁶ Bonny Danuatmaja, *Terapi Siswa Autisme di Rumah* (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2003), hlm. 5.

balik : tidak mampu menjalin interaksi sosial yang memadai seperti kontak mata sangat kurang, ekspresi muka kurang hidup, dan gerak geriknya kurang setuju; tidak dapat bermain dengan teman sebaya: tidak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain; kurangnya hubungan sosial dan emosional yang timbal balik. (2) Gangguan kualitatif dalam bidang komunikasi, paling sedikit ada satu hal dari gangguan berikut: bicara terlambat atau sama sekali tidak berkembang (tidak ada usaha untuk mengimbangi komunikasi dengan cara lain selain bicara); jika bisa berbicara, bicaranya tidak dipakai untuk komunikasi; sering menggunakan bahasa yang aneh dan diulang-ulang; cara bermain kurang variatif, kurang imajinatif dan kurang bisa meniru. (3) Suatu pola yang dipertahankan dan diulang-ulang dalam perilaku, minat dan kegiatan paling sedikit satu dari gejala berikut: mempertahankan suatu permintaan atau lebih dengan cara yang khas dan berlebihan, terpaku pada suatu kegiatan yang ritualistik atau rutinitas yang tidak ada gunanya, ada gerakan-gerakan aneh yang khas dan diulang-ulang, serta seringkali terpukau pada benda.

Kemudian adanya keterlambatan atau gangguan dalam interaksi sosial, bicara dan berbahasa, dan cara bermain yang kurang variatif sebelum umur tiga tahun. Selain itu tidak disebabkan oleh sindrom rett

atau gangguan *disintegrative* pada masa kpeserta didik-kpeserta didik.¹⁷

Dari penjelasan mengenai kriteria DSM-IV untuk siswa autisme, baik guru maupun orang tua dapat memahami kriteria siswa autisme.

C. Pendekatan *Floor Time*

1. Pengertian Pendekatan *Floor Time*

Floor time merupakan suatu cara yang sistematis untuk bekerja dengan siswa berkebutuhan khusus yang dapat membantu perkembangan pada siswa dengan harapan dapat membentuk emosi yang sehat, sosial dan intelektual.¹⁸

Floor time seperti interaksi biasa dan bermain secara spontan dan menyenangkan. Guru dan orang tua hanya mengikuti keinginan siswa dan bermain apapun yang menjadi minat peserta didik, tetapi juga mendorong siswa untuk mau berinteraksi dengan guru dan orang tua. Dalam pelaksanaannya guru harus memperhatikan tujuan, pedoman, prinsip dan langkah-langkah pelaksanaannya.

2. Tujuan Pendekatan *Floor time*

Tujuan *floor time* yang utama adalah tercapainya tahapan perkembangan emosi pada peserta didik, untuk tercapainya

¹⁷ Handojo, *Autisma* (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia, 2003), hlm. 17.

¹⁸ Grenspan SI, Serena Wieder, *The Child with Special Needs* (Jakarta: Yayasan Ayo Main, 2006), hlm.163 .

komunikasi, berpikir dan membentuk konsep diri. Adapun tujuan dari pendekatan ini antara lain adalah:¹⁹

Pertama adalah perhatian yang mendukung dan keintiman. Guru dan siswa memelihara atensi mutual dan dorongan. Tujuannya adalah untuk membantu siswa tetap bersama dan menikmati keberadaan guru.

Kedua adalah membantu komunikasi dua arah. Guru membantu siswa membuka dan menutup siklus komunikasi, pertama dengan ekspresi muka, dialog tanpa kata (*gestural*) makin lama makin meningkat ke arah yang lebih kompleks. Tugas guru mendorong suatu dialog, membantu siswa menggunakan perasaan atau emosi, tangan, muka, tubuh untuk berkomunikasi, untuk mengungkapkan harapan, kebutuhan dan maksudnya,

Ketiga adalah memberikan dorongan untuk mengungkapkan dan menggunakan perasaan dan ide-ide. Tujuannya untuk membuat siswa percaya bahwa mereka dapat mengungkapkan kebutuhan, harapan, dan perasaannya secara meningkat membantu mereka mengungkapkannya dengan kata-kata.

Keempat adalah membantu siswa berpikir logis. Tujuannya untuk mendorong siswa menghubungkan pikirannya dengan cara yang logis.

¹⁹*ibid.*, hlm 168.

3. Pedoman Pendekatan *Floor Time*

Untuk memperoleh manfaat dan hasil yang optimal dari pelaksanaan *floor time* ini, ada beberapa yang harus diikuti yaitu:²⁰

Memilih waktu yang memungkinkan tidak diganggu selama 20 sampai 30 menit. Latihan ini sangat tergantung pada kebutuhan peserta didik, namun sebaiknya dilakukan secara konsisten delapan sampai sepuluh kali dalam sehari.

Kemudian mencoba untuk besabar dan rileks, tidak terburu-buru saat bersama siswa dan harus selalu tampak yakin. Perasaan guru atau orang tua akan mempengaruhi perasaan peserta didik. Selanjutnya berempati dengan suasana emosi peserta didik. Tunjukkan bahwa guru memahami perasaannya, hal ini bisa ditunjukkan dengan kata-kata atau sentuhan, suara yang lembut dan penuh kehangatan.

Setelah itu, guru harus menyadari perasaan sendiri, sebab akan mempengaruhi hubungan dengan peserta didik. Apabila merasa kesal maka sikap akan berubah dan siswa menjadi rewel dan lebih penuntut, dan apabila sedih siswa akan menjadi tidak antusias terhadap guru.

Selanjutnya memonitor nada suara dan gerakan sendiri. Guru harus penuh semangat, gembira, menyenangkan, sportif, *play full*, sehingga akan menarik minat siswa untuk bermain dengan guru.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 171.

Ikutilah minat siswa dan berinteraksi dengannya selama mungkin. Kemudian mencari cara untuk mengembalikan tindakan siswa yang tampak tidak aktif ke dalam interaksi. Perlakukan semua perilakunya seperti bermakna dan seperti suatu kesempatan untuk membangun komunikasi dua arah.

Setelah itu selaraskan dengan tahapan perkembangan siswa untuk membantu perkembangan siswa dalam atensi, dorongan, pertukaran gerakan dan siswa menjadi siap untuk berbagi ide dalam bermain pura-pura dan pembicaraan.

Apapun yang inginkan siswa lakukan diperbolehkan sepanjang tidak melanggar prinsip dasar untuk tidak ada pukulan, merusak dan menyakiti. Jika siswa menjadi *overexcited* tenangkan dia. Jika dia merespon dengan menyerang, mungkin harus memegang dengan sungguh-sungguh, membantu mengatur dirinya sendiri sementara guru memberikan penjelasan bahwa perilaku seperti itu tidak diizinkan.

4. Prinsip Dasar Pendekatan *Floor Time*

Walaupun *floor time* bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tetapi akan lebih baik jika mengetahui prinsip dasar *floor time* terlebih dahulu, sebelum melakukannya.

Adapun yang termasuk prinsip dasar pendekatan *floor time*, yaitu:²¹ Mengikuti inisiatif peserta didik, melakukan *floor time* sesuai dengan tahap perkembangan siswa dan membangun minat alaminya. Adapun tahap perkembangan berdasarkan prinsip *floor time* yaitu:

Tahap regulasi dan minat terhadap dunia, fokus pada tahapan ini adalah perhatian bersama. Untuk belajar dan berinteraksi secara sosial siswa perlu fokus, tenang dan aktif menerima informasi dari pengalamannya bersama orang lain, dari apa yang dilihat, didengar, dicium, disentuh dan dirasakan serta dari cara Bergeraknya.

Tahap terlibat dan berelasi maksudnya adalah terlibat dan berelasi dari hati seperti yang diinginkan oleh orang tua saat terlibat dan berelasi dengan peserta didiknya serta siswa berhasrat menjadi bagian dari relasi tersebut. Belajar membantu siswa dengan autisme dalam tahap ini seperti yang akan dijelaskan berikutnya bukan saja akan membangun kekuatan di dalam kemampuan inti tetapi mulai menghilangkan gejala mengundurkan diri atau terserap ke dalam diri sendiri.

Tahap komunikasi dua arah yang bertujuan atau yang disebut dengan sebuah lingkaran komunikasi. Bagi siswa dengan autisme ini bisa menjadi tahap perkembangan yang sulit dicapai. Seorang siswa yang telah atau sedang menguasai keterampilan yang pokok ini dapat

²¹Greenspan SI, Serena Wieder, *Engaging Autisme* (Jakarta : Yayasan Ayo Main,2010), hlm. 74-87

memulai komunikasi tanpa kata-kata, memberitahukan yang diinginkan kepada orang tuanya meskipun dengan cara yang masih sederhana. Seorang siswa yang mampu mengungkapkan kebutuhannya sehingga diketahui oleh orang tuanya menunjukkan lebih sedikit frustrasi melalui teriakan, jeritan, dan tangisan dibandingkan siswa yang belum mempunyai kemampuan tersebut. Agresif dan impulsifitas yang menyebar misalnya merebut mainan dari siswa lain dan bukan menunjukkan mainan tersebut adalah cara siswa berusaha memenuhi kebutuhan tanpa mengkomunikasikan terlebih dahulu. Penguasaan komunikasi dua arah yang bermakna juga mencegah munculnya perilaku pengulangan atau bertekun pada siswa karena jika siswa dapat berkomunikasi siswa akan terlibat dalam perilaku baru yang terus menerus dan bermakna.

Tahap penyelesaian masalah sosial, pengaturan suasana hati, dan pembentukan pemahaman diri. Siswa dengan autisme ataupun siswa pada mummy biasanya mengalami kesulitan untuk membuat kesimpulan, berempati kepada orang lain, dan menghadapi emosi orang lain. Tetapi untuk siswa dengan autisme pada awalnya tampak akan baik-baik saja lalu akan mengalami kemunduran pada usia dua tahun atau lebih dan tidak sepenuhnya menguasai dasar-dasar interaksi emosionalnya. Meskipun beberapa siswa dapat saling memberikan sedikit isyarat emosional dengan pengasuhnya, siswa

tersebut tidak sepenuhnya dapat menguasai dan cukup terlibat di dalam penyelesaian masalah bersama atau dialog tanpa kata untuk mengatur perilaku dan suasana hatinya.

Tahap menciptakan simbol dan menggunakan kata serta gagasan. Untuk mengerti dan dan menggunakan kata-kata serta bahasa, peserta didik-siswa harus terlebih dulu mampu terlibat dalam pertukaran isyarat emosional yang kompleks, yang memungkinkan siswa untuk memisahkan tindakan dari persepsi dan menyimpan gambaran dalam benak siswa tersebut. Siswa juga harus mampu menghubungkan gambaran-gambaran ini dengan emosi untuk memberikan makna dan dengan demikian akan menciptakan simbol dan gagasan. Jadi, kemampuan bahasa yang timbul akan karena gambaran-gambaran mendapatkan makna melalui banyak pengalaman dan pertukaran emosi yang relevan. Biasanya banyak yang berpikir tentang penggunaan gagasan dalam kaitan dengan bicara dan penggunaan kata-kata. Tetapi seorang siswa dapat berkata tanpa menggunakan gagasan. Banyak siswa dengan autisme yang terus mengulang kata-kata tetapi yang dimaksud dengan penggunaan gagasan adalah menggunakan kata, gambar, atau simbol secara bermakna untuk mengkomunikasikan sesuatu.

Tahap pemikiran emosional, logika dan pemahaman realitas. Menghubungkan gagasan sendiri dengan gagasan orang lain secara

logis adalah dasar bagi pengertian baru terhadap realitas. Sekarang peserta didik-siswa menghubungkan pengalaman internal dengan pengalaman eksternal, dan mereka membedakan keduanya. Dengan demikian mengkategorikan pengalaman subjektif dan objektif. Kemampuan emosional di dalam relasi memungkinkan siswa untuk mengenali perbedaan antara apa yang ada di dalam diri mereka, khayalan, serta gagasan mereka dengan perilaku yang sesungguhnya dari orang lain. Pemikiran logis menjurus ke keterampilan baru, misalnya berdebat, matematika dan penalaran ilmiah. Sekarang siswa dapat menciptakan sesuatu, misalnya permainan baru dan memmamakan permainan dengan aturan baru.

Tahap pemikiran multikausal dan triangular. Untuk menguasai tahapan ini, siswa harus mampu menuang emosi ke lebih dari satu kemungkinan. Misalnya siswa harus mampu mempertimbangkan kehadiran teman yang lain dan bukan bergantung pada satu teman saja. Pada tahap ini, siswa dapat memahami dinamika keluarga dalam konteks relasi dengan berbagai jenis orang, dan bukan sekedar dalam konteks apakah kebutuhan siswa akan terpenuhi.

Tahap pemikiran pembedaan secara emosional area abu-abu. Pemikiran multikausal dan triangular memungkinkan siswa untuk maju ke pemahaman akan berbagai derajat atau pengaruh relatif dari perasaan, peristiwa atau fenomena. Pada usia sekolah siswa bukan

saja melihat alasan majemuk untuk peristiwa tetapi juga menimbang tingkat kepentingan yang relatif dari sebuah alasan. Selain itu siswa juga sudah dapat membandingkan perasaan yang berbeda dan merundingkan suatu masalah serta mengerti dan berpartisipasi dalam hirarki sosial yang melibatkan berbagai faktor misalnya keterampilan olahraga, kemampuan akademik, kemampuan untuk disukai dan sebagainya.

Tahap bertumbuhnya pemahaman diri dan refleksi tentang suatu standar internal. Pada saat remaja dan dewasa muda, interaksi emosional yang lebih membantu siswa maju ke pemikiran yang berkaitan dengan standar internal dan pemahaman diri. Pada tahap ini siswa belajar membuat kesimpulan dan berpikir dalam lebih dari satu kerangka acuan sekaligus. Siswa dapat menciptakan gagasan baru dari gagasan yang ada. Siswa juga dapat mempertimbangkan masa depan, selain masa lalu dan masa kini.

Setelah sembilan tahapan kemampuan perkembangan emosional fungsional ini dicapai, setiap orang terus berkembang sepanjang hidupnya. Dengan melihat setiap tahapan, orang tua dan pengasuh atau pendidik untuk siswa dengan autisme dapat terbantu untuk menyadari bahwa perkembangan manusia tidak berhenti baik bagi mereka yang dengan atau tanpa mengalami autisme serta bagi siswa berkebutuhan khusus lain.

Setelah tahap perkembangan prinsip *floor time* selanjutnya adalah membuka dan menutup lingkaran komunikasinya, menciptakan permainan yang mainannya dapat digerakan, hindari permainan yang terstruktur yang akan mengurangi interaksi yang kreatif, memperpanjang lingkaran komunikasi, meningkatkan motivasi siswa dengan melibatkannya ke dalam permainan yang bervariasi sampai siswa menikmati permainannya, menyesuaikan interaksi dengan siswa dengan memperhatikan perbedaan individual tiap siswa dalam proses yang berhubungan dengan proses auditori, visual, dan modulasi sensorik dan yang terakhir adalah mengusahakan secara bersamaan mengarahkan enam fungsi pengembangan emosional siswa (perhatian ikatan, gerak tubuh, pemecah masalah, pre-verbal yang kompleks, penggunaan ide, dan penghubungan ide).

5. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pendekatan *Floor Time*

Secara teknis ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pendekatan *floor time* antara lain:²²

Pertama adalah observasi, hal ini merupakan hal yang penting untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk memulai pendekatan pada peserta didik.

²² Alisjahbana, Anna, dan Susilowati, Emi, *Konsep Floor Time dan Pelaksanaannya* (Jakarta : Konferensi Nasional Autisme I, 2003), hlm .7.

Selanjutnya adalah pendekatan dengan membuka lingkaran komunikasi, Apabila telah melakukan observasi dan siswa telah membuka lingkaran komunikasi kemudian guru memberikan respon terhadap siswa dengan kata-kata dan gerakan.

Kemudian siswa memimpin interaksi. Gunakan waktu yang ada untuk mendorong siswa dalam berinteraksi. Pada saat siswa mulai tertarik untuk bermain maka guru harus bergabung dengan permainannya. Beri perhatian dan komentar yang membuat komunikasi terus berjalan

Selanjutnya adalah memperluas dan memperpanjang lingkaran komunikasi. Tidak memaksakan kehendak saat bermain tetapi memperpanjang dan memperluas tema yang disukai peserta didik.

Dan yang terakhir adalah menutup lingkaran komunikasi. Sebenarnya siklus komunikasi bisa cepat atau interaksi yang terjadi antara guru dan orang tua makin meluas. Yang jelas disini biarkan siswa menutup atau memperpanjang lingkaran komunikasi.

6. Floor Time Ketika Bermain

a. Definisi Bermain

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa ada paksaan dari orang lain. Bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak atau siswa dan tidak

ada paksaan meskipun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.²³

Kegiatan bermain sebaiknya dilakukan berdasarkan inisiatif siswa dan harus diberi kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Selain itu, bermain juga sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan siswa untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi, dan belajar secara menyenangkan.²⁴

b. Karakteristik Bermain

Terdapat beberapa karakteristik bermain yang pertama adalah dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan diri sendiri.

Karakteristik yang kedua yaitu perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi peserta didik. Kadang-kadang

²³ Anon, *Bermain Bagi Anak Upaya Tumbuh Kembang Optimal*, (<http://www.rajaebookgratis.com>), hlm. 2. Diunduh tanggal 7 Februari 2015

²⁴ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berdasarkan Kecerdasan Jamak* (Jakarta : PT Indeks, 2010), hlm 34.

kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat yang tinggi, namun siswa mengulang-ulang kegiatan tersebut karena ada rasa nikmat yang diperolehnya.

Ketiga adalah fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain.

Keempat, lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian siswa lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi dan membebaskan siswa untuk mencoba bervariasi kegiatan. Karena itu, bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.

Kelima adalah bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada siswa usia dini. Sebagai contoh, pada siswa Taman Kanak-Kanak menyusun balok disebut bermain jika dilakukan atas kehendak siswa tersebut. Tetapi dikategorikan dalam bekerja, bila ditugaskan oleh guru. Kebebasan memilih menjadi tidak begitu penting bila siswa beranjak besar. Sedangkan pada siswa usia sekolah dasar kesenangan yang didapat (*pleasure*) lebih penting dibandingkan kebebasan untuk memilih sehingga usia di atas pra sekolah, *pleasure* menjadi parameter untuk membedakan bermain dengan bekerja.

Ciri keenam adalah mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain.²⁵

c. Tahapan Perkembangan Bermain

Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial siswa terdiri dari :

Pertama, *uncopied play*. Pada *uncopied play* sebenarnya siswa tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian peserta didik. Bila tidak ada hal yang menarik, siswa akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

Kedua, *solitary play* (bermain sendiri). *Solitary play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada siswa yang yang berusia sangat dini. Siswa sibuk bermain sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran siswa yang lain di sekitarnya. Perilakunya yang bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi

²⁵ Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta : PT Grasindo, 2001), hlm. 16-17.

dengan siswa yang lain, mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri.

Ketiga, *onlooker play* (pengamat). *Onlooker play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati siswa lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan siswa yang lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada usia dua tahun. Dapat juga tampak pada siswa yang belum kenal dengan siswa yang lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu atau ragu-ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh siswa yang lainnya.

Keempat, *parallel play* (bermain parallel). *Parallel play* (bermain parallel) tampak saat dua siswa atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara keduanya. Bentuk kegiatan bermain ini tampak pada siswa yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan lego, bermain sepatu roda, dan bermain sepeda tanpa ada interaksi.

Kelima, *assosiatif play* (bermain asosiatif). *Assosiatif play* (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar siswa yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati

akan tampak bahwa masing-masing siswa sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama. Misalnya siswa yang sedang menggambar, biasanya saling member komentar terhadap gambar masing-masing peserta didik, berbagi pensil warna, ada interaksi antar siswa namun sebenarnya kegiatan menggambar dilakukan sendiri-sendiri.

Keenam, *cooperative play* (bermain bersama). *Cooperative play* atau bermain bersama ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar siswa yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter-dokteran, bermain sepak bola, dan sebagainya.²⁶

d. Jenis Bermain

Jenis bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan, pertama adalah bermain aktif. Siswa aktif melakukan sendiri dan sumber rasa senang yang diperoleh berasal dari apa yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Jenis bermain aktif meliputi bermain bebas spontan, bermain khayal (misalnya : bermain peran sesuai dengan imajinasi peserta didik), bermain konstruktif (misalnya : menyusun balok, *puzzle*, lego dan sebagainya), bermain musik, petak umpet dan permainan yang lainnya.

Kedua, bermain pasif yaitu anak atau siswa melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktifitas fisik dan sumber

²⁶ *Ibid.*, hlm. 21-23.

rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain misalnya menonton film, pertunjukan, *game online* dan sebagainya.²⁷

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, Riyani menyatakan bahwa pendekatan *floor time* memanfaatkan setiap kesempatan yang muncul untuk berinteraksi dengan cara yang disesuaikan dengan tahap perkembangan emosinya. Interaksi tersebut diharapkan bermula dari inisiatif peserta didik, siswa dianggap sebagai pemimpin dan kita mengikuti minatnya. Bila siswa berminat dan termotivasi untuk melakukan sesuatu itu berarti memanfaatkan emosi sebagai sebagai titik awal interaksi yang kemudian akan diperluas dan dikembangkan sedapat mungkin oleh fakta sehingga menjadi lebih bermakna dan memiliki timbal balik.²⁸

Sedangkan menurut Djayanti, menjelaskan bahwa metode *floor time* memiliki beberapa kelebihan yaitu metode ini bersifat santai, dengan begitu kegiatan *floor time* dapat dilakukan di tempat-tempat dimana kegiatan sehari-hari kerap dilakukan. Metode *floor time* ini juga hanya memerlukan waktu yang tidak terlalu lama untuk melaksanakannya.

²⁷ Anon, *op.cit.*, hlm. 4.

²⁸ Yusi Riyani, *Pendekatan Floor Time dalam Pengembangan Kemampuan Komunikasi Non Verbal Siswa Autistic Spectrum Disorder* (Bandung : UPI,2009), hlm 7.

Disamping kelebihan metode tersebut, tentunya terdapat beberapa kekurangan yaitu semua kegiatan didominasi oleh peserta didik, siswa dibiarkan untuk memilih mainan atau kegiatan yang ingin dilakukan. Orang tua atau pendamping harus berpikir kreatif untuk mengembangkan suatu tindakan atau kegiatan siswa agar menjadi suatu pembelajaran yang bermanfaat.²⁹

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berupaya untuk melakukan intervensi dengan menggunakan pendekatan *floor time* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kontak mata pada siswa autisme.

E. Kerangka Berpikir

Siswa dengan autisme seringkali mengalami masalah dalam interaksi sosial seperti seperti kontak mata sangat kurang, ekspresi muka kurang hidup, dan gerak geriknya kurang setuju, tidak dapat bermain dengan teman sebaya: tidak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, kurangnya hubungan sosial dan emosional yang timbal balik.

Dalam interaksi sosial, masalah yang biasanya terjadi pada siswa dengan autisme adalah kontak mata. Siswa dengan autisme memiliki kemampuan kontak mata yang kurang baik ketika sedang diajak berbicara maupun ketika sedang bermain. Kontak mata merupakan

²⁹ Tika Djayanti, *Penggunaan Metode Floor Time Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Siswa Tunarungu* (Jakarta : UNJ, 2014) ,hlm. 4.

tahapan awal terjadinya interaksi sosial. Maka dari itu, kemampuan kontak mata sangatlah diperlukan dalam proses interaksi sosial.

Floor time merupakan salah satu jenis pendekatan berdasarkan perkembangan peserta didik. Pendekatan ini bertolak ukur pada perkembangan yang salah satunya pada perkembangan sosial. Pendekatan ini sering diterapkan pada siswa yang memiliki hambatan dalam berinteraksinya.

Hal yang menarik pada pendekatan *floor time* ini adalah dapat mengikuti kehendak siswa sekaligus menantanginya. Misalnya ketika siswa sedang terpaku dengan dunianya, maka dapat ikut serta masuk ke dalam dunianya dan mengikuti apa yang diinginkan peserta didik. Ketika siswa sudah mulai merasakan kehadiran orang lain maka akan berlanjut ke tantangan yang selanjutnya seperti bermain bersama supaya terjadi keterlibatan. Dari keterlibatan tersebut diharapkan dapat melakukan interaksi dengan baik khususnya kontak mata.

Dari penjelasan tersebut, peneliti ingin melakukan upaya untuk memperbaiki masalah interaksi sosial yang terjadi pada siswa autisme khususnya kontak mata. Dengan diterapkannya pendekatan *floor time*, kemampuan kontak mata siswa dengan autisme pada saat bermain dapat ditingkatkan.

F. Hipotesis

Berdasarkan uraian tersebut, maka pendekatan *floor time* ini dapat meningkatkan kemampuan kontak mata pada siswa dengan autisme di SD Laboratorium Jakarta Timur.

