

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku agresif umumnya dicirikan sebagai perilaku yang mengancam atau cenderung menyebabkan kerugian. Bentuk perilaku agresif dapat berupa verbal seperti mengancam dan memaki orang lain, atau nonverbal (fisik) seperti memukul, menggigit, atau melempar benda ke orang lain. Perilaku ini masih menjadi perhatian utama pada siswa dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD). Siswa dapat menunjukkan suatu bentuk perilaku agresif karena mendapatkan ancaman atau berdasarkan keinginan dirinya sendiri. Hal ini beresiko mengakibatkan terganggunya proses pembelajaran di sekolah.

Munculnya perilaku agresif ini ditemukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 9 Jakarta berinisial MA. Perilaku agresif yang muncul adalah memukul teman. Setelah diamati selama satu pekan atau lima kali pertemuan, faktanya MA memukul teman rata-rata enam kali sehari terhitung sejak jam istirahat kedua sampai waktu pulang sekolah. MA memukul teman karena meniru adegan memukul dalam tontonan bertema aksi. MA memang menyukai tontonan yang berhubungan dengan tema tersebut. Beberapa teman MA yang dipukul melaporkan kepada peneliti bahwa mereka merasa tidak nyaman. Bahkan ada pula yang merasa sakit akibat pukulan MA. Masalahnya hal ini akan berdampak buruk pada hubungan pertemanan MA saat di sekolah maupun di luar sekolah. Bahkan, jika perilaku ini terus muncul dalam jangka waktu yang panjang, dapat menyebabkan MA kesulitan beradaptasi di lingkungan yang baru. Melepaskan sebuah bentuk emosi melalui perilaku agresif kemungkinan akan memberikan hambatan pada MA baik dalam proses pembelajaran maupun berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil observasi, MA terindikasi sebagai siswa dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD). MA telah menjalani serangkaian proses terapi seperti terapi wicara, sensor integrasi, dan lainnya. MA memiliki

perkembangan salah satunya adalah berkomunikasi dua arah dengan orang lain. Akan tetapi fokus perhatiannya masih mudah terganggu, sehingga MA masih kesulitan dalam menjaga perhatiannya dalam penugasan. Ketika diajak berbicara, MA seringkali memberikan jawaban yang tidak sesuai dan banyak bicara diluar topik yang sedang dibahas. Kemudian kemampuan MA dalam membaca dan memahami situasi sosial juga masih memerlukan peningkatan.

Hasil penelitian terdahulu mengemukakan bahwa perilaku agresif dapat mengakibatkan berkurangnya hubungan interpersonal dan peran siswa ASD itu sendiri di lingkungannya.¹ Sebagaimana kasus MA yang telah dijelaskan, ketika MA memunculkan perilaku agresif, teman-temannya langsung menjauh. Hal tersebut merupakan manifestasi dari berkurangnya hubungan interpersonal yang dimiliki oleh MA dengan lingkungan di sekitarnya. Jika hal ini terus berlanjut dikhawatirkan akan menghambat proses pembelajaran MA di sekolah.

Sebelumnya, telah dijelaskan juga alasan munculnya perilaku agresif pada MA yaitu karena terlalu sering menonton tayangan bertema aksi. Hal ini ditunjukkan dengan perkataan yang disebutkan oleh MA ketika memukul teman di mana perkataan tersebut mengindikasikan kalimat dalam tayangan aksi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulfia dan Soetjningsih, menonton tayangan yang mengandung unsur kekerasan dapat menjadi pemicu munculnya perilaku agresif pada kalangan remaja.² Hal ini bergantung pada frekuensi menonton tayangan tersebut. Dalam penelitiannya, dijelaskan bahwa semakin tinggi frekuensi menonton tayangan yang mengandung kekerasan maka akan semakin sering perilaku agresif itu muncul. Sebaliknya, semakin rendah frekuensi menonton tayangan yang mengandung kekerasan maka semakin rendah peluang perilaku agresif itu muncul. Oleh karena itu, jika perilaku agresif pada seorang remaja telah muncul, diperlukan upaya untuk mengurangi atau bahkan mengubah perilaku tersebut.

¹ Johnny L. Matson & Hilary L. Adams, “*Characteristics of Aggression Among Persons with Autism Spectrum Disorders*”, *Research in Autism Spectrum Disorders*, 2014, p. 1578-1584.

² Laela Zulfia & Christiana Hari Soetjningsih, “Hubungan Frekuensi Menonton Tayangan yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Remaja”, *Proceedings Seminar Nasional “Merajut Keragaman untuk Mencapai Kesejahteraan Psikologis dalam Konteks Masyarakat 5.0”*, 2019, p. 127-135.

Dalam mengatasi perilaku agresif memukul teman, sebelumnya MA diminta untuk memukul kepalanya sendiri. Namun, jika perilaku seperti ini terjadi secara terus menerus, akan mengakibatkan kerugian pada dirinya. Oleh sebab itu, sebaiknya dalam mengurangi munculnya perilaku agresif memukul teman diganti oleh perilaku yang baru seperti berjabat tangan dan menyapa dengan baik dan benar. Dengan digantikannya perilaku ini, diharapkan perilaku agresif pada MA dapat berkurang dan perilaku baru dapat dipertahankan.

Peneliti menggunakan *Video Self-Modelling* (VSM) untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa dengan ASD di SMP Negeri 9 Jakarta. VSM adalah video yang berisi perilaku agresif (target) dan perilaku pengganti yang diharapkan dapat mengurangi perilaku agresif tersebut. Video ini diperankan oleh subjek yaitu MA dan harus diamati setiap hari sebelum melaksanakan pembelajaran di sekolah. Ditayangkannya VSM pada siswa setiap hari diharapkan dapat memunculkan perilaku baru sebagai pengganti dari perilaku agresif pada siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sadler yang menunjukkan bahwa VSM efektif dalam mengurangi perilaku agresif pada individu dengan ASD.³ Dalam penelitiannya, ketiga anak telah diberikan intervensi melalui VSM selama kurang lebih satu bulan. Setiap anak memiliki perilaku agresif yang berbeda dan perilaku pengganti yang berbeda berdasarkan minat anak tersebut. Hasilnya setiap anak dapat mempertahankan perilaku yang baru sebagai upaya pengurangan perilaku agresif yang ada dalam diri mereka. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa waktu dan bentuk intervensi yang dipilih untuk ketiga siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabelnya yaitu perilaku agresif dan VSM sebagai intervensinya. Sementara itu, perbedaan terletak pada target perilaku (peneliti menargetkan perilaku memukul teman, sedangkan penelitian sebelumnya menargetkan perilaku kedisiplinan dan komunikasi).

³ Kate M. Sadler, "Video Self-Modeling to Treat Aggression in Students Significantly Impacted by Autism Spectrum Disorder", *Journal of Special Education Technology*, 2019, p. 8.

Penelitian selanjutnya yang masih relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Reyes, et al. dengan hasil bahwa VSM dan SLP (*System of Least Prompts*) meningkatkan kemampuan siswa dalam melaksanakan transisi kegiatan di kelas sehingga siswa dapat menjalankan rutinitas belajarnya sendiri.⁴ Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa belajar sendiri bagaimana cara mengatur rutinitas melalui video yang ditontonnya. Keterbatasan dari penelitian ini adalah variabel bebas yang digunakan lebih dari satu yaitu VSM dan SLP sehingga sulit diidentifikasi efek yang ditimbulkan baik dari VSM maupun SLP. Selain itu, waktu penelitian juga terbatas. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel bebas yang digunakan yaitu VSM, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat di mana peneliti menargetkan untuk mengurangi perilaku agresif, bukan meningkatkan kemandirian.

Di samping itu, Kurnaz dan Yanardag juga meneliti efektivitas VSM dalam mengajarkan aktivitas fisik pada siswa dengan ASD. Dalam penelitiannya, VSM dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan kegiatan waktu luang (*leisure activity*) pada siswa dengan ASD.⁵ Kegiatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan fisik pada siswa karena *leisure activity* sendiri direkomendasikan untuk mengurangi perilaku stereotip dan meningkatkan kedisiplinan mengerjakan tugas. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel yang digunakan yaitu VSM, sedangkan perbedaannya terletak pada target perilaku.

Berdasarkan uraian dari beberapa penelitian terdahulu, VSM memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari VSM ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri cara mengimplementasikan perilaku baru atau perilaku target. Selain itu, VSM juga dapat digunakan untuk mengubah perilaku maupun mengembangkan kemampuan akademik. Pembelajaran menggunakan VSM dapat dilakukan berulang kali tidak terbatas pada waktu maupun tempat

⁴ Reyes, et al., "Effects of Video Self-Modeling and System of Least Prompts on Completion of Transitional Routines for a Student With Extensive Support Needs in Inclusive Settings", *Journal of Positive Behavior Interventions*, 2021, p. 9.

⁵ Erkan Kurnaz & Mehmet Yanardag, "The Effectiveness of Video Self-Modelling in Teaching Active Video Game Skills to Children with Autism Spectrum Disorder", *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 2018, p. 455-469.

karena dapat melalui perangkat elektronik seperti ponsel. Namun, setelah ditinjau, VSM juga memiliki kekurangan seperti efek samping bagi kesehatan yang ditimbulkan akibat terlalu sering menggunakan perangkat elektronik. Selain itu, tidak semua guru dan pihak yang terlibat dalam pembelajaran memiliki waktu luang untuk membuat VSM.

Dalam penelitian ini, VSM dibuat oleh peneliti. Peneliti merekam perilaku agresif dan perilaku pengganti yang diperankan oleh siswa itu sendiri dan teman sebayanya. Perilaku pengganti berupa berjabat tangan dan menyapa teman. Rekaman ditayangkan kepada siswa melalui ponsel siswa dan harus ditonton di sekolah sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dengan demikian, diharapkan perilaku agresif memukul teman dapat diganti dengan perilaku yang baru. Jika ada faktor-faktor eksternal yang memengaruhi di samping VSM akan dicatat untuk selanjutnya dibahas dalam penelitian ini.

Peneliti merekam secara spontan mengenai perilaku agresif memukul teman yang dilakukan oleh subjek. Kemudian peneliti juga merekam perilaku pengganti yaitu berjabat tangan dan menyapa dengan benar. Peneliti bekerja sama dengan teman sekelasnya dalam proses pengambilan video. Setelah video diambil, peneliti melakukan penyuntingan video supaya lebih menarik. Setelah video selesai disunting, peneliti menayangkan video tersebut kepada subjek dalam waktu yang konsisten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perilaku agresif dapat menyebabkan terganggunya proses pembelajaran di sekolah maupun interaksi di lingkungan sosial.
2. Perilaku agresif yang muncul adalah memukul teman di mana perilaku ini dapat mengakibatkan kerugian pada hubungan pertemanan.
3. Intervensi yang dilakukan sebelumnya adalah mengganti perilaku memukul teman dengan memukul kepalanya yang dapat merugikan diri sendiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian dibatasi pada penggunaan intervensi untuk mengurangi munculnya perilaku agresif memukul teman dengan menggunakan *Video Self-Modelling* (VSM). Konten dari video tersebut adalah perilaku baru berupa berjabat tangan dan menyapa teman sebagai pengganti dari perilaku agresif memukul teman. Siswa dengan ASD dalam penelitian ini masih memerlukan bantuan dalam memahami situasi sosial. Penelitian ini akan memfokuskan untuk mengurangi perilaku agresif memukul teman. Video selalu ditayangkan kepada subjek sebelum memulai pembelajaran. Peneliti melakukan observasi hanya di lingkungan sekolah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipilih, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *Video Self-Modelling* (VSM) dapat mengurangi perilaku agresif memukul teman pada siswa dengan ASD kelas 8?
2. Bagaimana penggunaan *Video Self-Modelling* (VSM) dalam mengurangi perilaku agresif memukul teman pada siswa dengan ASD kelas 8?

E. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi perilaku agresif memukul teman pada siswa dengan ASD kelas 8 menggunakan intervensi berupa *Video Self-Modelling* (VSM).

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Secara Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat berguna dalam memperkaya kajian teori dan literatur terkait dengan upaya mengurangi perilaku agresif pada siswa ASD kelas 8.

2. Kegunaan Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat berguna bagi guru, orang tua, dan berbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran maupun pemberian intervensi untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa dengan ASD.

