

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Emosi merupakan salah satu aspek perkembangan yang terjadi pada manusia. Emosi dikenal sebagai sesuatu yang ditunjukkan melalui ekspresi, perilaku, atau komunikasi seorang individu di dalam suatu kondisi tertentu yang dihayatinya. Melalui emosi, seorang individu juga dapat mengetahui, memahami, menjelaskan, dan membedakan hal-hal yang dirasakan baik untuk diri sendiri atau dengan orang lain. Salah satu cara untuk menunjukkan emosi yaitu ekspresi. Ekspresi merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi, sehingga ekspresi emosi sendiri penting untuk dikembangkan guna meningkatkan komunikasi sosial.

Ekspresi emosi pada anak dapat dikembangkan dengan cara mengenalkan jenis-jenis dari emosi itu sendiri, seperti terpesona, marah, terkejut, kecewa, sakit, takut, dan tegang. Kemudian, anak dikenalkan pada situasi yang menyebabkan emosi-emosi tersebut muncul dan bagaimana mengekspresikan emosi itu sendiri mulai dari raut wajah atau dengan sebuah perilaku.

Anak autisme dikenal sebagai anak yang memiliki hambatan dalam kemampuan sosial dan emosinya. Pengenalan ekspresi emosi anak autisme ditunjukkan dengan perilaku yang cenderung kurang mampu dalam merespon situasi sosial, sehingga anak merespon dengan tatapan yang dingin atau tatapan yang kosong. Anak autisme memiliki kendala dalam menunjukkan emosinya, sehingga terdapat perilaku yang dimunculkan sebagai ekspresi emosinya, namun terkadang ditunjukkan di situasi yang belum tepat.

Berdasarkan temuan peneliti melalui kegiatan observasi kepada subjek peneliti di Sekolah Luar Biasa Negeri 11 Jakarta, pengenalan ekspresi emosi siswa beragam. Siswa berinisial Z belum mampu mengekspresikan emosinya sesuai dengan situasi dan kondisi di kelas, contohnya saat temannya tantrum,

Z cenderung tertawa dan menggoda temannya. Berdasarkan profil emosi dari guru, Z sudah mengenal simbol emosi, namun belum mampu mengekspresikannya sesuai dengan kondisi dan cenderung belum konsisten.

Terdapat siswa lain berinisial W, siswa tersebut cenderung acuh saat situasi yang tegang terjadi di dalam kelas. Saat terjadi miskomunikasi antara guru dan siswa-siswa di kelas saat siswa mengekspresikan emosinya dengan mengeluarkan sebuah perilaku, guru perlahan-lahan mengenali keinginan-keinginan siswa. Berdasarkan profil emosi siswa, W sudah mengenal simbol emosi namun belum konsisten. Terdapat siswa yang cenderung menarik-narik gurunya saat hendak menginginkan sesuatu, serta terdapat siswa yang berusaha mengomunikasikannya secara verbal namun belum cukup jelas sehingga guru belum mengerti. Perilaku lainnya muncul pada siswa untuk mengekspresikan emosinya dengan tantrum biasanya karena kepatuhannya pada rutinitas atau kecenderungan kaku pada rutinitas (*rigid*) dan tidak bisa menerima penolakan atau kesalahan.

Guru kelas mengatasi situasi saat siswa-siswanya belum menempatkan ekspresi emosinya secara tepat dengan perlahan-lahan memahami keinginan siswa saat berperilaku untuk mengekspresikan emosinya. Guru juga memberikan penegasan kepada siswa dan menerapkan *token economy* kepada salah satu siswa di kelas. Guru sudah memperkenalkan simbol-simbol emosi kepada siswa melalui instruksi verbal dan memberikan contoh ekspresi wajah. Sebelum pembelajaran di kelas dimulai, guru juga suka bertanya perihal apa yang dirasakan oleh siswa. Hambatan yang dialami oleh guru dalam pengenalan ekspresi emosi siswa yaitu siswa yang belum mampu mengatur dan mengontrol diri saat mengekspresikan emosinya, kemudian terdapat siswa yang cenderung masih menggunakan gestur dalam mengekspresikan emosinya, sehingga terjadinya miskomunikasi antara guru dan siswa.

Masalah yang biasanya terjadi terkait dengan ekspresi emosi anak autisme biasanya ialah miskomunikasi antara guru dan siswa dengan autisme tentang ekspresi emosi karena kurangnya kemampuan siswa dengan autisme tersebut dalam mengekspresikan emosinya. Siswa autisme cenderung menunjukkan emosinya secara non-verbal dan dengan ekspresi yang tidak dapat dipahami

oleh guru, maka dari itu terjadinya miskomunikasi antara guru dengan siswa dengan autis tersebut. Selain itu, siswa dengan autis juga menunjukkan emosinya dengan memunculkan perilaku seperti *babbling* dan menunjukkan perilaku agresif.

Pengenalan simbol emosi merupakan hal yang penting untuk anak autis, tujuannya untuk meningkatkan kemampuan ekspresi emosi sebagai sarana komunikasi dari anak autis itu sendiri dalam mengungkapkan keinginannya. Kemampuan untuk memahami ekspresi emosi yang sedang dirasakan seorang individu maupun pribadi lain merupakan hal utama dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terlebih lagi dalam membangun hubungan sosial.<sup>1</sup> Namun, anak autis memiliki kemampuan ekspresi emosi yang kurang sehingga cenderung terjadinya kesalahpahaman dalam konteks memahami ekspresi emosi dari lawan bicaranya, sehingga terhambatnya hubungan sosial tersebut. Mengenal ekspresi emosi merupakan modal dasar anak spektrum autis untuk melatih berkomunikasi untuk melangkah pada memahami emosi tahapan berikutnya.<sup>2</sup> Melalui ekspresi emosi yang dikenalkan kepada anak autis, maka anak autis dapat melabeli emosi yang dirasakannya, kemudian memahami apa yang dirasakan serta mampu untuk mengomunikasikannya dengan baik.

Anak autis merupakan anak yang memiliki gangguan perkembangan yang memengaruhi proses kognitif, sosial, emosi, dan komunikasinya. Anak autis memiliki masalah dalam memproses informasi yang diterima melalui pengalamannya, mereka cenderung mempersepsikan sesuatu berdasarkan apa yang dilihat, maka dari itu anak autis memiliki proses berpikir tentang bagaimana individu autis mempersepsi dunia yaitu secara *visual thinking*. Anak autis memahami hal-hal yang bersifat konkrit berdasarkan pengalaman visual mereka, seperti apa yang telah mereka lihat, kemudian hal tersebut tersimpan di dalam otaknya. Anak autis akan membentuk gambaran mental secara jelas dan permanen melalui hal yang disajikan secara visual dibandingkan secara verbal yang ditangkap melalui auditorinya. Selain itu,

---

<sup>1</sup> Junaida Affitri, Irdamurni. *Ekspresi Emosi Anak Autis dalam Berinteraksi Sosial* (Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2022). h. 4226

<sup>2</sup> Aisyah Rahma Erawanjie. *Penggunaan Social Stories Terhadap Kemampuan Pengenalan Ekspresi Emosi Anak Spektrum Autis*. (Jurnal Pendidikan Khusus, 2019). h. 3

anak autis memiliki kesulitan kognitif secara spesifik sehingga penggunaan visual lebih mudah untuk diterima. Melalui pendapat tersebut, maka anak autis dominan menggunakan media visual dalam proses berpikir.

Media visual disajikan secara konkret atau mengarah kemiripannya kepada wujud aslinya dan anak mampu berinteraksi langsung dengan media visual yang disajikan agar terjadinya proses penerimaan informasi. Visual yang disajikan kepada anak autis harus dipastikan bahwa anak paham dengan gambar tersebut. Gambar disajikan mengarah kepada hal-hal yang konkret serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak autis. Mengenalkan simbol secara visual kepada anak autis disajikan sesuai dengan situasi yang akan anak autis tersebut hadapi, sebagai contoh menyajikan gambar “mangkuk” sebelum waktu sarapan pagi dimulai, secara tidak langsung gambar mangkuk tersebut menjadi instruksi kepada anak untuk mengambil mangkuk untuk disajikan sereal pada waktu sarapan pagi. Anak autis menangkap makna visual tersebut sesuai dengan situasi yang hendak mereka hadapi serta melalui interaksi yang dibangun antara gambar dan anak sebelumnya.

Penelitian yang berkaitan dengan mengenalkan simbol emosi melalui multimedia permainan dilakukan oleh Yaritza, dkk. pada tahun 2022 dengan judul “*Development of Human Facial Expression Game for Autism Children Using Design Thinking Method*”. Penelitian tersebut mengembangkan permainan perihal ekspresi wajah yang terdiri dari ragam ekspresi. Pada permainan tersebut, anak diminta untuk membentuk ekspresi wajah dimulai dari memilih alis, bentuk mata, bentuk hidung, dan bentuk mulut. Ekspresi akan dicek setelah pengguna selesai memilih bentuk-bentuk tersebut, kemudian ditunjukkan ekspresi apa yang sesuai dengan gambar yang dibentuk. Selain itu, pada permainan tersebut dijelaskan tentang ekspresi-ekspresi wajah saat berada di suatu kondisi emosi, seperti sedih, senang, marah, dan lain-lain. Permainan ini memperoleh skor sebesar 94% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Perolehan nilai melalui anak autis yang dilakukan uji coba sebesar 82 dari nilai rata-rata 5 anak autis.

Penelitian berkaitan dengan identifikasi ekspresi emosi juga dilakukan oleh Jose Maria `et. al., dengan judul “*Using emotion recognition technologies*



*to teach children with autism spectrum disorder how to identify and express emotions*” pada tahun 2022. Penelitian ini juga mengembangkan aplikasi untuk mengenal emosi berdasarkan ekspresi wajah dengan nama permainan “EmoTea”. Permainan pada aplikasi ini terdiri dari tiga permainan. Permainan pertama menyajikan gambar-gambar emosi dasar dan gambar wajah yang harus disesuaikan dengan gambar-gambar emosi tersebut. Permainan kedua menyajikan interaksi pengguna untuk menyesuaikan ekspresi wajah dengan simbol emosi yang ditampilkan pada aplikasi, ekspresi wajah tersebut ditangkap melalui kamera gawai. Permainan ketiga menyajikan gambar situasi dan kondisi emosi seseorang. Aplikasi ini dilakukan uji coba kepada 3 anak autis dengan usia 8 hingga 10 tahun, kemudian memperoleh skor sebesar 90,625.

Berdasarkan fakta yang disajikan melalui hasil observasi dan penelitian terdahulu, maka ingin diterapkannya penggunaan multimedia pengenalan simbol emosi untuk meningkatkan kemampuan ekspresi emosi siswa dengan autis di SLB Negeri 11 Jakarta. Hal tersebut dilakukan guna membantu siswa dengan autis untuk mengetahui emosi-emosi dasar yang ada, sehingga siswa dengan autis dapat mengekspresikan emosinya sesuai dengan tempat dan porsinya. Multimedia tersebut disajikan berupa aplikasi yang berisikan tentang simbol-simbol emosi dasar yang ada pada manusia, seperti marah, senang, dan sedih. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini berupa aplikasi permainan yang bernama “Yuk Memahami Emosi”, aplikasi tersebut dikembangkan melalui penelitian *research and development* yang dilakukan oleh Hartini Nara, M.Si., dkk dengan judul “Pengembangan Multimedia Pengenalan Simbol Emosi pada Siswa dengan Autis”. Produk aplikasi permainan yang dikembangkan tersebut telah melewati fase pengujian ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli autis. Pada uji ahli materi, diperoleh nilai 73%, ahli media 82%, dan ahli autis 100%, sehingga produk aplikasi permainan ini sudah layak untuk dilanjutkan penelitiannya guna melihat efektivitas dari produk tersebut.

Berdasarkan kajian-kajian dari penelitian terdahulu dan temuan peneliti terhadap subjek penelitian, maka penelitian ini akan mengenalkan simbol

emosi dalam meningkatkan kemampuan ekspresi emosi siswa autis dilakukan sesuai dengan waktu pembelajaran di sekolah. Penerapan dari penggunaan multimedia pengenalan simbol emosi tersebut dilakukan pada saat pembukaan pembelajaran di kelas. Pada bagian intervensi, peneliti akan menggunakan aplikasi “Yuk Memahami Emosi”. Melalui multimedia tersebut, peneliti akan menyajikan saat menanyakan hal apa yang sedang dirasakan siswa dengan autis pada saat itu, kemudian mengenalkan simbol-simbol emosi yang lain serta bagaimana mengekspresikan emosi tersebut. Setelah diberikannya intervensi kepada subjek melalui aplikasi tersebut, akan dilakukannya simulasi mengekspresikan emosi, sehingga peneliti mengetahui apakah kemampuan ekspresi emosi subjek sudah berkembang atau belum melalui pengenalan simbol emosi tersebut.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, maka terdapat masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Siswa sudah mengenal emosi namun belum konsisten, sehingga mengekspresikan emosinya cenderung dengan berperilaku.
2. Siswa sudah mengenal emosi namun belum konsisten dan belum mengekspresikannya sesuai dengan konteks yang seharusnya.
3. Siswa dan guru mengalami miskomunikasi terkait pengekspresian emosi pada siswa karena siswa belum mampu mengekspresikan dan mengontrol emosi dengan baik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti di atas, maka peneliti memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Pengenalan ekspresi emosi senang kepada siswa autis dapat dilakukan dengan dukungan gambar simbol emosi
2. Pengenalan ekspresi emosi marah kepada siswa autis dapat dilakukan dengan dukungan gambar simbol emosi

3. Pengenalan ekspresi emosi sedih kepada siswa autis dapat dilakukan dengan dukungan gambar simbol emosi

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah disajikan, maka perumusan masalah yang dapat dituliskan adalah: “Apakah Penggunaan Aplikasi “Yuk Memahami Emosi” dapat Meningkatkan Pengenalan Ekspresi Emosi Siswa Autis di SLB Negeri 11 Jakarta?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan pengenalan ekspresi emosi siswa autis melalui aplikasi permainan “Yuk Memahami Emosi” di SLB Negeri 11 Jakarta.

#### **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Mengetahui kemampuan siswa autis dalam mengenal ekspresi emosinya dan penggunaan aplikasi “Yuk Memahami Emosi” untuk pengenalan simbol emosi dan ekspresi emosi siswa autis.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Orang tua: agar mengetahui dan mendapatkan gambaran tentang simbol emosi untuk diajarkan kepada siswa dan bagaimana mengekspresikan emosi secara tepat sesuai dengan simbol emosi untuk memvalidasi emosi siswa.
- b. Guru; mengajarkan emosi kepada siswa autis menggunakan multimedia pengenalan simbol emosi kepada siswa autis guna meningkatkan kemampuan ekspresi emosinya.
- c. Peneliti; untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai kemampuan ekspresi emosi siswa autis dan penggunaan multimedia pengenalan simbol emosi.