

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Interaksi sosial merupakan aspek perkembangan yang penting bagi manusia. Interaksi merupakan proses komunikasi yang memungkinkan individu saling mempengaruhi, baik dalam pemikiran maupun tindakan. Adapun interaksi sosial diartikan sebagai hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok.¹ Melalui interaksi sosial, setiap individu dapat bertukar informasi, membangun hubungan, serta mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, interaksi sosial juga memiliki keterkaitan erat dengan pendidikan. Di sekolah, setiap aktivitas siswa selalu melibatkan interaksi yang disengaja maupun tidak disengaja, seperti interaksi dengan lingkungan sekolah, sesama siswa, atau dengan guru.²

Kemampuan interaksi sosial pada setiap siswa berkembang secara berbeda-beda. Sebagian siswa mampu menjalin interaksi sosial dengan baik, sedangkan siswa lainnya memerlukan dukungan yang lebih intensif agar dapat berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu kelompok yang mengalami tantangan dalam aspek tersebut adalah siswa dengan autisme. Hambatan dalam interaksi sosial yang dialami siswa dengan autisme dapat memengaruhi partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas di sekolah, seperti berkomunikasi, bermain bersama teman, maupun mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama.

Berdasarkan *American Psychiatric Association* dalam DSM-V, autisme disebut sebagai *Autism Spectrum Disorder* (ASD), yaitu suatu gangguan perkembangan saraf (*neurodevelopmental disorder*) yang ditandai dengan

¹ Ryan Trisna Adyatma, Mulyanto, dan Didi Tahyudin, "Interaksi Sosial Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Di SMA Negeri 2 Kayuagung," *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 7, no. 2 (2020): h. 302.

² *Ibid.*, 303.

hambatan komunikasi sosial dan interaksi sosial pada berbagai konteks. Hambatan tersebut meliputi kesulitan dalam melakukan timbal balik sosial, menggunakan perilaku komunikasi nonverbal untuk berinteraksi, serta mengembangkan, mempertahankan dan memahami hubungan dengan orang lain. Selain itu, individu dengan autisme juga menunjukkan pola perilaku, minat atau aktivitas yang terbatas dan berulang.³

Kaplan dan Sadock dalam Siska dan Indaryani menjelaskan bahwa siswa dengan autisme tidak menunjukkan ketertarikan pada interaksi sosial. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor, seperti ketidakmampuan untuk membaca sinyal sosial, keterbatasan dalam bahasa, dan perilaku yang dianggap tidak sesuai oleh orang lain. Beberapa faktor tersebut ditandai oleh kurangnya kontak mata, ketidakmampuan mengekspresikan emosi melalui wajah, serta minimnya respon terhadap rangsangan sosial di sekitarnya. Siswa dengan autisme dapat tiba-tiba menangis atau marah tanpa sebab yang jelas, sehingga menimbulkan kesulitan dalam menjalin interaksi dengan lingkungan sosialnya.⁴ Kurangnya pemahaman tentang isyarat non-verbal, seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah, atau intonasi suara juga menjadi faktor yang memperberat dan membatasi kemampuan siswa dengan autisme untuk terlibat secara efektif dalam interaksi sosial sehari-hari.⁵

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dengan autisme memiliki gangguan perkembangan neurobiologis yang kompleks dan ditandai adanya kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi untuk perkembangan kemampuan interaksi sosial.

Pentingnya kemampuan interaksi sosial juga tercermin dalam Capaian Pembelajaran (CP) program khusus untuk autisme fase c dengan capaian elemen interaksi sosial, yaitu siswa mampu mematuhi aturan sederhana dalam

³ American Psychiatric Association, "Diagnostic Statistic Manual of Mental Disorders," 5th ed. (Washington, DC: American Psychiatric, 2013), h. 50-53.

⁴ Siska Iskandar dan Indaryani Indaryani, "Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Melalui Terapi Bermain Asosiatif," *JHeS (Journal of Health Studies)* 4, no. 2 (2020): h. 13.

⁵ Elisa Simatupang, Rotua Simanjuntak, dan Imma Niani Gulo, "Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autisme Terhadap Teman Sebayanya," *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 2, no. 5 (2024): h. 785.

kegiatan berinteraksi sosial, bermain dengan teman sebaya, melakukan permainan terstruktur, mengenal jenis kelamin (gender).⁶ Dengan demikian, kemampuan interaksi sosial menjadi salah satu kompetensi yang penting untuk dilatih pada siswa dengan autisme. Menurut Sussman, perkembangan kemampuan interaksi sosial pada siswa dengan autisme berlangsung secara bertahap, mulai dari tahap menyendiri, tahap meminta, tahap awal berkomunikasi hingga tahap berinteraksi.⁷ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial pada siswa dengan autisme bukan muncul secara otomatis, melainkan harus disertai stimulasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V Sekolah Khusus (SKh) Yenaiz, peneliti menemukan sejumlah siswa dengan autisme yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Selama kegiatan belajar di kelas, terlihat jelas bahwa tiga siswa dengan autisme ringan yaitu K, R dan M tidak pernah berinteraksi bersama dengan kondisi yang berbeda-beda, seperti kesulitan dalam memulai interaksi, tidak paham bagaimana merespon ajakan bermain dari teman, serta tidak mampu mengekspresikan perasaan. Ketiga siswa sudah mampu memahami instruksi sederhana, namun kemampuan interaksi sosial dengan teman (antarsiswa) masih memerlukan stimulasi. Sebagian siswa cenderung lebih suka bermain sendiri, sehingga perlu bantuan guru untuk membangun interaksi di antara para siswa.

Pengamatan yang dilakukan peneliti sejalan dengan hasil wawancara bersama salah satu guru di kelas autisme, terungkap bahwa selama pembelajaran guru menghadapi berbagai masalah. Menurut guru, hal yang paling sulit untuk dibangun adalah interaksi antar siswa. Kemudian dalam pembelajaran program khusus (progsus), sebagian siswa terlihat belum tertarik dan mudah bosan karena media yang digunakan oleh guru sangat terbatas dan belum bervariasi. Guru hanya menghadirkan media yang sudah tersedia di

⁶ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Program Kebutuhan Khusus Pengembangan Interaksi Sosial, Komunikasi, Dan Perilaku Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Dengan Autism Fase A – Fase F Untuk SDLB, SMPLB, Dan SMALB* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), h. 16.

⁷ Fern Sussman, *More Than Words: A Parent's Guide to Building Interaction and Language Skills for Children with Autism Spectrum Disorder or Social Communication Difficulties*, 2nd ed. (Toronto, Canada: The Hanen Centre, 2012), p. 29-36.

dalam kelas, seperti buku, bola dan lembar kerja. Dalam hal ini, pembelajaran interaksi sosial belum menjadi perhatian khusus sehingga perkembangan interaksi sosial siswa pun belum optimal.

Berdasarkan paparan di atas, terdapat kesenjangan antara kemampuan yang diharapkan dalam capaian pembelajaran dengan kondisi nyata siswa dengan autisme di sekolah, salah satunya disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran dan tidak tersedianya media yang berfokus pada kebutuhan siswa.

Siswa dengan autisme umumnya memiliki karakteristik dan gaya belajar yang lebih responsif terhadap stimulus visual (*visual learner*). Namun kenyataannya, guru memilih media pembelajaran hanya memperhatikan kepraktisannya tanpa mempertimbangkan sejauh mana media tersebut bermanfaat bagi siswa. Hal ini membuat siswa terlihat kurang tertarik, mudah bosan dan perkembangan interaksi sosialnya belum optimal. Maka diperlukan media yang memiliki unsur visual yang kuat untuk terwujudnya interaksi secara alami antar siswa.

Berbeda dengan kemampuan akademik yang dapat dilatih secara individual, kemampuan interaksi sosial hanya dapat berkembang melalui keterlibatan langsung dengan orang lain. Oleh karena itu, peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik untuk dimainkan, tetapi juga mampu memberikan kesempatan kepada siswa dengan autisme dalam mencapai capaian pembelajaran tersebut melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan melibatkan interaksi sosial secara langsung. Salah satu bentuk media yang memiliki karakteristik tersebut adalah *board game*.

Board game merupakan media yang membutuhkan banyak pemain untuk terlibat dalam pembelajaran karena dibutuhkan kerja sama tim, sehingga secara tidak langsung dapat mendorong terjadinya interaksi antar pemain dan memotivasi pemain untuk belajar lebih jauh karena *board game* memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang bersifat abstrak atau kompleks.⁸

⁸ Rebecca Yvonne Bayeck, "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research," *Simulation and Gaming* 51, no. 4 (2020): h. 425.

Media *board game* yang dikembangkan peneliti bukan hanya sekedar permainan, melainkan media yang bertujuan untuk melatih interaksi sosial antar siswa dengan autisme. Media board game “Teman Seru” dikembangkan dengan memadukan aktivitas interaksi sosial ke dalam mekanisme permainan sehingga setiap langkah permainan menjadi kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan perilaku sosial secara langsung. Berbeda dengan board game edukatif yang umumnya berfokus pada aspek akademik atau rekreasi, setiap aktivitas dalam media ini dirancang untuk mendorong terjadinya interaksi antar pemain melalui kegiatan sederhana seperti kegiatan menyapa teman, bergiliran, bertanya, merespons dan bekerja sama.

Selain itu, desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan autisme melalui penggunaan visual yang sederhana, aturan permainan yang mudah dipahami, serta pemberian penguatan (reward) berupa token untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam berinteraksi. Oleh karena itu, peneliti akan membuat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Board Game “Teman Seru” Untuk Melatih Interaksi Sosial Antar Siswa Dengan Autisme di Sekolah Khusus (SKh) Yenaiz”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Ketiga siswa dengan autisme yang diamati menunjukkan kurangnya interaksi sosial antar siswa, cenderung kaku untuk memulai interaksi.
2. Pembelajaran interaksi sosial di SKh Yenaiz masih terbatas pada metode konvensional dan belum memanfaatkan media.
3. Belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk melatih interaksi sosial siswa dengan autisme melalui permainan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa dengan autisme ringan di SKh Yenaiz.
2. Interaksi sosial difokuskan kepada antar siswa autisme.

3. Media *board game* yang dikembangkan dalam penelitian ini dikhususkan dengan karakteristik siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana proses pengembangan media *board game* “Teman Seru” untuk melatih interaksi sosial antar siswa dengan autisme?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media *board game* yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan autisme, khususnya dalam kemampuan interaksi sosial.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa autis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep interaksi sosial antar siswa.

- b. Bagi guru

Diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran interaksi sosial.

- c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang ramah untuk siswa dengan autisme dan dapat diimplementasikan dengan keterbatasan fasilitas.