

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan individu yang berbeda dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja (Hidayat, 2005). Memiliki anak adalah suatu kebahagiaan tersendiri bagi orangtua. Namun pada kenyataannya tidak semua orang tua berkesempatan memiliki anak yang sehat dan berkembang dengan normal. Beberapa orang tua memiliki anak dengan kebutuhan khusus (Astutik, 2014). Salah satu kelompok anak kebutuhan khusus adalah anak dengan autisme (Iswari, 2008).

Autisme adalah gangguan perkembangan pada anak yang mulai terlihat pada 3 tahun pertama kehidupan dengan bentuk keterbatasan dalam hubungan sosial, komunikasi yang abnormal, serta pola perilaku yang terbatas, repetitif dan tetap. Anak laki-laki memiliki peluang 4 kali lebih besar untuk mendapat gangguan autisme dibanding dengan anak perempuan (Nirwana, 2011). Secara singkat dapat dikatakan bahwa autisme merupakan suatu keadaan anak dapat berbuat semaunya sendiri baik cara berfikir ataupun perilaku (Hidayat, 2005).

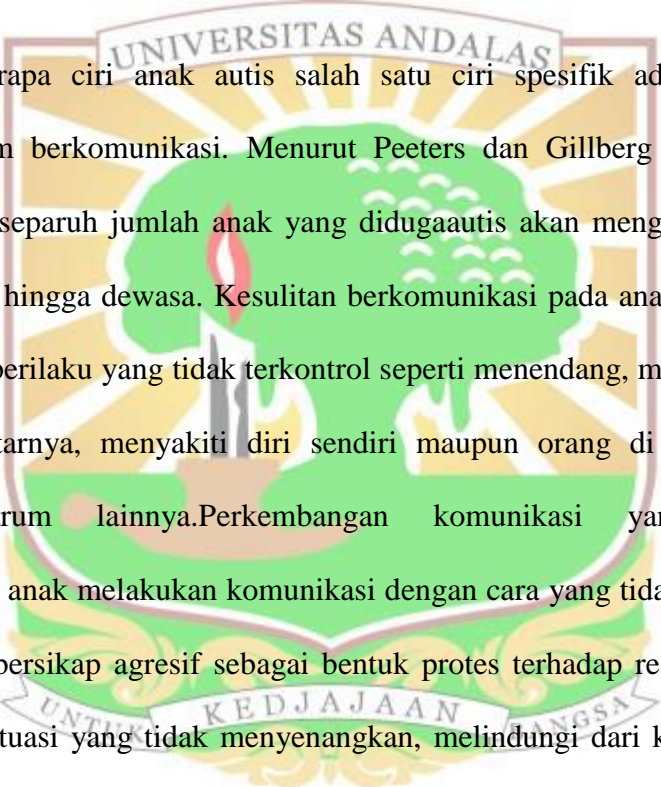
Menurut Nirwana (2011) autisme disebabkan oleh disfungsi otak akibat abnormalnya struktur otak dan neurotransmitter serta juga disebabkan oleh faktor genetik. Ia ditandai dengan ketidakmampuan anak menjalin interaksi sosial yang baik, tidak dapat bermain dengan teman sebaya secara normal, bicara terhambat

dan sering menggunakan bahasa aneh dan gerakan yang diulang-ulang, cara bermain kurang variatif, kurang imajinatif dan kurang bisa meniru, serta suka melakukan gerakan yang berulang-ulang dan seringkali terpaku pada satu benda.

Prevalensi atau peluang terjadinya gangguan autis cukup tinggi. Prevalensi autis di dunia saat ini mencapai 6-6,5 kasus per 1.000 anak (Meyers, 2007). Di Amerika Serikat, autis terjadi pada 1 per 68 anak (*Centers of Disease Control Prevention* (CDC) dikutip dari Retaskie, 2015). Sejak tahun 1980, terjadi peningkatan sampai 40% di Kanada dan Jepang. Dalam sebuah studi yang dilakukan terhadap ribuan anak, Universitas Cambridge menemukan bahwa saat ini, 1 dari 60 anak di Inggris memiliki beberapa kondisi autis (*Centers for Disease Control and Prevention* (CDC), 2014 dalam Russel, 2015).

Penderita autis di Indonesia juga terus mengalami peningkatan setiap tahunnya, terbukti pada tahun 2004 tercatat sebanyak 475 ribu penderita dan pada tahun 2009 diperkirakan setiap 1 dari 150 anak yang lahir mengalami autis (Supari, 2009 dalam Amiruddin, 2014) ketua yayasan autis Indonesia, Melly Budhiman memaparkan bahwa bila 10 tahun yang lalu jumlah penderita autis diperkirakan 1 per 5000 anak, sekarang meningkat menjadi 1 per 500 anak (Nuryanto, 2007). Kemudian dr.Widodo Judarwanto, *pediatrician clinical and editor in chief* dari <http://www.klinikautis.com> memperkirakan satu per 250 anak Indonesia mengalami gangguan spektrum Autis. Sehingga diperkirakan terdapat kurang lebih 12.800 anak penyandang autis dan 134.000 penyandang spektrum autis di Indonesia (www.klinikautis.com).

Di provinsi Sumatera Barat 694 anak autis terdaftar di berbagai Sekolah Luar Biasa pada tahun 2015, kemudian 272 anak autis terdaftar di 36 institusi sekolah di kota Padang. Dari 36 intsitusi tersebut 4 sekolah dengan siswa autis terbanyak yaitu : SLB Autis Bima Padang (49 siswa), SLB Autis Harapan (29 orang), SLB Autis Yayasan Mitra Ananda (32 siswa), SLB Autisma YPPA/ Yayasan Pengembangan Potensi Anak Padang (54 siswa) (Dinas Provinsi Sumatera Barat, 2016).



Dari beberapa ciri anak autis salah satu ciri spesifik adalah gangguan kesulitan dalam berkomunikasi. Menurut Peeters dan Gillberg dalam Tincani (2004) sekitar separuh jumlah anak yang diduga autis akan mengalami kesulitan berkomunikasi hingga dewasa. Kesulitan berkomunikasi pada anak autis tersebut menimbulkan perilaku yang tidak terkontrol seperti menendang, melempar benda-benda di sekitarnya, menyakiti diri sendiri maupun orang di dekatnya, dan perilaku tantrum lainnya. Perkembangan komunikasi yang terhambat mengakibatkan anak melakukan komunikasi dengan cara yang tidak lazim (antara lain: tantrum, bersikap agresif sebagai bentuk protes terhadap respon oranglain, menghindari situasi yang tidak menyenangkan, melindungi diri dari kontak fisik atau perhatian, inisiasi atau regulasi interaksisosial) (Prizant & Wheterby dalam Trunoyudho, 2009).

Ketidakmampuan berkomunikasi secara efektif juga sering membuat anak frustrasi, yang mengarah pada penarikan diri dan/atau membentuk perilaku bermasalah (Schopler, 1995). Hal ini mengakibatkan hambatan dalam proses belajar sehingga anak perlu dibantu untuk meningkatkan komunikasi dengan

menggunakan alat bantu. Menurut Sussman (1999) anak autis memiliki gaya belajar yang berbeda-beda yaitu *Rote learner*, yakni kecenderungan menghafalkan informasi apa adanya tanpa memahami arti simbol yang dihafalkan, *gestalt learner* yakni melihat sesuatu secara global, *visual learner* yakni senang dan lebih mudah mencerna informasi yang dapat dilihat daripada yang hanya dapat didengar, *hand-on learner* yakni senang mencoba-coba dan mendapatkan pengetahuan melalui pengalamannya, *auditory learner* yakni senang bicara dan mendengarkan orang lain. Pada umumnya anak-anak autis memiliki kemampuan yang menonjol di bidang visual (misalnya gambar atau tulisan dari benda-benda, kejadian, tingkah laku maupun konsep-konsep abstrak) daripada hanya mendengar. Dengan melihat gambar dan tulisan, anak-anak autis akan membentuk gambaran mental yang jelas dan relatif permanen dalam benaknya (Hodgdon dalam Ginanjar, 2007).

Anak dengan gaya belajar *visual learners* sangat tertarik dengan permainan seperti *puzzle*, dan balok-balok karena mereka dapat melihat dan menggunakannya. Beberapa anak *visual learners* juga sangat tertarik dengan angka dan huruf dan bahkan bisa membaca beberapa kata tanpa mempelajarinya terlebih dahulu (Sussman, 2004).

Maka beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan komunikasi pada anak autis adalah dengan melakukan terapi seperti terapi ABA (applied behavioral analysis), terapi wicara, terapi sosial, terapi perkembangan, terapi visual dan terapi bermain (Hasdianah, 2013).

Dari tipe terapi tersebut terapi bermain adalah yang paling dekat dengan dunia anak. Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2005). Bermain memiliki banyak fungsi diantaranya untuk perkembangan sensorimotorik, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, nilai moral dan manfaat terapeutik (Adriana, 2011).

Adapun jenis permainan menurut Wong (2009) adalah permainan sosial-afektif, permainan rasa-senang, permainan keterampilan, permainan *unoccupied*, permainan dramatik atau pura-pura dan permainan (*game*). Salah satu jenis permainan yang sering dilakukan anak adalah *game*. Contoh permainan *game* adalah : bermain *puzzle*, bermain kartu dan permainan komputer atau video. Permainan ini dapat dilakukan sendiri atau bersama dengan anak lain (Wong, 2009).

Beberapa metode alat bantu komunikasi alternatif yang menggunakan gambar dan simbol, *braille*, *gesture* dan berbagai macam aktivitas dengan tubuh dan gerakan mata. Metode-metode tersebut akan mempermudah anak autis dalam melakukan komunikasi (Bondy dan Frost, 2001). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media berbentuk *flashcard* dengan huruf ditulis berwarna dan menggunakan huruf latin dan kapital. Media ini jika dikombinasikan dengan bermain akan lebih menarik bagi anak. Hal ini akan sangat membantu anak dalam mengingat kata-kata apa yang diajukan melalui *flashcard* tersebut. *Flashcard* yang diberikan dapat berupa kata, gambar, atau gabungan antara gambar dan kata

(Rakhmawati, 2012). Sehingga dengan mengikuti permainan ini anak dapat untuk meniru apa yang dijelaskan oleh terapis, mengingat kata-katanya dan memperhatikan instruksi yang diberikan (Doman, 1991). Kemudian anak dapat mengekspresikan dan mengkomunikasikan tentang gambar apa yang telah dilihat dan apa yang tertulis dibawahnya (Indriana, 2011 dalam Rapmauli & Matulessy, 2015).

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Ganz & Simpson (2004) tentang “*effects on communication requesting and speech development of the picture exchange communication system (PECS) in children with characteristics of autism*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode PECS ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak autis .

Berdasarkan survey awal yang dilakukan peneliti di SLB Autisma YPPA Padang pada tanggal 29 April 2016, dari 54 anak autis yang berusia 6-20 tahun hanya 10 orang yang kemampuan komunikasinya sudah cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan anak menjawab beberapa pertanyaan ringan seperti pertanyaan “siapa namamu?”, “itu ibu guru?” dan menoleh sesekali ketika dipanggil. Dari penjelasan guru yang mengajar mengatakan bahwa anak-anak di SLB Autisma YPPA Padang sudah mendapatkan terapi perilaku dan terapi wicara untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi anak walaupun belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan fenomena yang diuraikan diatas maka peneliti merasa perlu melanjutkan penelitian tentang “Pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap kemampuan komunikasi anak autis di SLB Autisma YPPA Padang tahun 2016” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap kemampuan komunikasi anak autis di SLB Autisma YPPA Padang?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap kemampuan komunikasi anak autis.

1.3.2 Tujuan khusus

Sedangkan tujuan khususnya adalah untuk :

- a. Mengetahui rata-rata kemampuan komunikasi anak autis sebelum diberikan terapi bermain *flashcard* di SLB Autisma YPPA Padang.
- b. Mengetahui rata-rata kemampuan komunikasi anak autis setelah diberikan terapi bermain *flashcard* di SLB Autisma YPPA Padang.
- c. Mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi anak sebelum dan sesudah terapi bermain *flashcard* di SLB Autisma YPPA Padang.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1.4.1 Bagi orang tua

Dari hasil penelitian ini harapannya dapat menjadi sumber informasi bagi orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus seperti autis tentang

manfaat terapi bermain *flashcard* terhadap kemampuan komunikasi pada anak autis.

1.4.2 Bagi Institusi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data atau informasi bagi pihak sekolah untuk melakukan terapi bermain *flashcard* secara berkesinambungan dan melakukan berbagai pengembangan untuk metode terapi bermain yang lain.

1.4.3 Bagi perawat

Diharapkan dapat dijadikan sebagai data base dan informasi untuk menyusun perencanaan pengembangan terapi bermain sebagai salah satu terapi untuk mengatasi masalah komunikasi pada anak autis.

1.4.4 Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan tambahan informasi bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian tentang masalah komunikasi pada anak autis.

