



HUBUNGAN AKTIVITAS *ROLE PLAYING* DENGAN KEMAMPUAN PRAGMATIK PADA ANAK *AUTISM SPECTRUM DISORDER* UMUR LIMA SAMPAI TUJUH TAHUN DI RUMAH SAKIT JIWA DAERAH Dr. RM. SOEDJARWADI KLATEN

Dhifa Febriani Suryana Putri^{*1}, Setyadi Nugroho²

Correspondensi e-mail: dhifafebrianii@gmail.com

^{1,2}Jurusan Terapi Wicara, Politeknik Kesehatan Kemenkes Surakarta, Indonesia

ABSTRACT

Roleplaying is a way of learning through the development of imagination and appreciation. Autism Spectrum Disorder is a developmental disorder that has communication disorders and limited interests. There are five components in language, namely phonology, morphology, syntax, semantics and pragmatics. Pragmatics is a study of a meaning in relation to the situation that surrounds the speaker and the interlocutor. One aspect that is disturbed by children with ASD is pragmatics. To determine the relationship between role playing activities and pragmatic abilities in children with ASD aged five to seven years at RSJD Dr. RM. Soedjarwadi Klaten.

The method used in this research Quantitative, cross sectional study design and correlational approach. Total Sampling was used as a data sampling technique for 30 ASD child respondents. Data were analyzed using the Spearman rank test because both data scales are ordinal. correlation test data, p value = 0.000 ($p < 0.05$) so that Ha is accepted, which means there is a meaningful relationship between role playing activities and pragmatic abilities in ASD children. The magnitude of the relationship is shown by the value of the correlation coefficient (r) = 0.649 means that it has a positive relationship in the strong category. The conclusion of this study is Role playing activities are suitable for ASD children aged five to seven years to improve pragmatic abilities.

ABSTRAK

Roleplaying adalah cara belajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Autism Spectrum Disorder merupakan gangguan perkembangan yang memiliki gangguan komunikasi dan minat terbatas. Terdapat lima komponen dalam bahasa yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Pragmatik adalah sebuah studi mengenai suatu makna dalam hubungannya dengan situasi yang meliputi pembicara dan lawan bicara. Salah satu aspek yang terganggu pada anak dengan ASD yaitu pragmatik. Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui hubungan aktivitas roleplaying dengan kemampuan pragmatik pada anak ASD umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi Klaten.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif, desain cross sectional study dan pendekatan korelasional. Total Sampling digunakan sebagai teknik sampling data sebanyak 30 responden anak ASD. Data dianalisis menggunakan uji spearmann rank karena kedua skala data ordinal. Hasil Penelitian ini berdasarkan data uji korelasi, nilai p = 0,000 ($p < 0,05$) sehingga Ha diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara aktivitas role playing dengan kemampuan pramatik pada anak ASD. Besarnya hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r) = 0,649 berarti mempunyai hubungan positif dalam kategori kuat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Aktivitas role playing cocok untuk anak ASD umur lima sampai tujuh tahun untuk meningkatkan kemampuan pragmatik.

ARTICLE INFO

Submitted: 25 Mei 2023

Revised: 17 Juni 2023

Accepted: 11 Juli 2023

Keywords:

Role playing; Pragmatik; Autism spectrum disorder

DOI:

[10.55080/mjn.v2i2.364](https://doi.org/10.55080/mjn.v2i2.364)

Kata kunci:

Role Playing; Pragmatic; Autism spectrum disorder.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting bagi manusia karena dengan bahasa, manusia bisa melakukan seluruh aktivitas dalam hidupnya. Shipley & McAfee (2016) menjelaskan bahwa terdapat lima komponen dalam bahasa yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Leech mengatakan pragmatik adalah sebuah studi mengenai suatu makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar yang meliputi seorang pembicara dan lawan bicara, konteks sebuah tuturan dan tujuan sebuah tuturan dalam bahasa (Oktavia, 2019). Cummings memaparkan bahwa aspek pragmatik bahasa yang terganggu dalam Autisme Spectrum Disorder.

Autism spectrum disorder (ASD) merupakan gangguan perkembangan yang memiliki ciri khas gangguan komunikasi maupun perilaku-perilaku repetitif atau minat yang terbatas. Secara spesifik, gangguan komunikasi pada *ASD* ini muncul dalam bentuk kegagalan dalam komunikasi non-verbal, merespon hubungan sosio-emosional, dan kegagalan dalam membangun, mempertahankan serta memahami hubungan (American Psychiatric Association, 2013). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak autis melalui kegiatan bermain peran. Penerapan metode ini bagi anak reguler dianggap berhasil untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya (Ibrahim & Syaodih dalam Iswari, dkk, 2018).

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Metode bermain peran (*role playing*) lebih mengutamakan kepada pengalaman yang akan didapat siswa setelah proses belajar selesai (Mardiyan, 2012). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan aktivitas role playing dengan kemampuan pragmatik pada anak *autism spectrum disorder* umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi Klaten.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional dan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 anak *autism spectrum disorder* umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi Klaten. Sampel dalam penelitian ini sejumlah 30 sampel. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* yang berarti semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi Klaten. Waktu penelitian dilakukan dari bulan April sampai dengan bulan Desember 2022. Penelitian ini menggunakan lembar penilaian aktivitas role playing dan kuesioner kemampuan pragmatik. Pada penelitian ini analisis yang digunakan berupa analisis univariat dan analisis bivariat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Peneliti mengambil lokasi penelitian di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi provinsi Jawa Tengah, dengan pertimbangan bahwa data rekam medis yang menyatakan terdapat kasus *ASD* sebanyak 30 dan belum pernah dilakukan penelitian dengan variabel yang sama.

1. Analisis Data

a. Deskripsi Karakteristik Sampel

1) Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Distribusi karakteristik responden berdasarkan usia digambarkan dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
7 Tahun	8	26.7
6 Tahun	14	46.7
5 Tahun	8	26.7

Total	30	100
-------	----	-----

Sumber: data primer

Berdasarkan data dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa responden yang berumur tujuh tahun berjumlah delapan anak (26.7%), responden yang berumur enam tahun berjumlah 14 anak (46.7%) dan responden yang berumur lima tahun berjumlah delapan anak (26.7%).

2) Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin digambarkan dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	26	86.7
Perempuan	4	13.3
Total	30	100

Sumber: data primer

Dari data tabel 4.2 dapat diketahui bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 26 anak (86.7%) dan responden yang berjenis kelamin perempuan berjumlah empat anak (13.3%).

b. Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017)

1) Gambaran Distribusi Frekuensi Aktivitas Role Playing

Distribusi frekuensi responden berdasarkan Aktivitas Role Playing digambarkan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Aktivitas Role Playing

Jumlah Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	19	63.3
Cukup	8	26.7
Kurang	3	10.0
Total	30	100

Sumber: data primer

Berdasarkan data tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa 30 responden memiliki aktivitas role playing yang memiliki jumlah skor baik sebanyak 19 orang (63.3%), jumlah skor cukup sebanyak delapan orang (26.7%) dan jumlah skor kurang sebanyak tiga orang (10.0%).

2) Gambaran Distribusi Frekuensi Kemampuan Pragmatik

Distribusi frekuensi responden berdasarkan Kemampuan Pragmatik pada anak ASD digambarkan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Kemampuan Pragmatik Pada ASD

Jumlah Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	19	63.3
Cukup	9	30.0
Kurang	2	6.7
Total	30	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan data dari tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa 30 responden memiliki kemampuan pragmatik yang memiliki jumlah skor baik sebanyak 19 orang (63.3%), jumlah skor cukup sebanyak sembilan orang (30%) dan jumlah skor kurang sebanyak dua orang (6.7%).

c. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat hubungan dua variabel (Siyoto & Sodik, 2015). Analisis bivariat dilakukan untuk menguji hubungan aktivitas role playing dengan kemampuan pramatik pada anak dengan *ASD* umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM Soedjarwadi Klaten. Data hasil penelitian yang didapat melalui penilaian dan juga angket pragmatik anak menggunakan skala data ordinal dan ordinal, sehingga uji statistik ini adalah uji *Spearman Rank*.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Uji Korelasi

Variabel	Kemampuan Pragmatik Pada Anak <i>ASD</i>
Aktivitas Role Playing	$r = 0.694$ $p = 0.000$ $n = 30$

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil analisis data uji korelasi, nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara aktivitas role playing dengan kemampuan pramatik pada anak *ASD*. Besarnya hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r) = 0.649 yang berarti mempunyai hubungan positif dalam kategori kuat. (Setyawan, 2022)

2. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui menguji hubungan aktivitas role playing dengan kemampuan pramatik pada anak dengan *ASD* umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM Soedjarwadi Klaten. Sampel yang digunakan sebanyak 30 anak *ASD* dari umur lima sampai tujuh tahun. Variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini menggunakan skala ordinal sedangkan analisis data yang digunakan adalah uji *Spearmann Rank*.

Gambaran hasil hubungan hubungan aktivitas role playing dengan kemampuan pramatik pada anak dengan *ASD* umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM Soedjarwadi Klaten dijelaskan dalam uraian berikut:

1. Gambaran Aktivitas Role Playing

Berdasarkan data tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa 30 responden memiliki aktivitas role playing yang memiliki jumlah skor baik sebanyak 19 orang (63.3%), jumlah skor cukup sebanyak delapan orang (26.7%) dan jumlah skor kurang sebanyak tiga orang (10.0%). Berdasarkan dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa aktivitas role playing pada anak *ASD* umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM Soedjarwadi Klaten sudah baik karena karena 19 dari 30 responden sudah menguasai lima fase role playing yaitu Enactive Naming, Auto Symbolic schemes, Decentered Symbolic Schemes, Mengurutkan Tindakan dan Planned Pretend (Mcilroy, 2022).

Hal ini sesuai dengan pendapat Mudjito dkk (2014) menyebutkan bahwa komunikasi sosial anak autis mengalami gangguan sehingga salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan komunikasi sosial pada anak autis adalah metode bermain peran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak *ASD* bisa bermain peran dengan baik karena beberapa faktor pendukung diantaranya waktu terapi yang cukup lama sekitar dua sampai empat tahun, di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi terdapat buku monitoring terapi anak (BuMonita) yang menjembatani antara terapis dengan keluarga responden dan responden rutin melakukan homeprogram yang diberikan oleh terapis. Dalam penelitian ini, responden yang digunakan sudah menjalani proses terapi dengan jangka waktu dua sampai empat tahun sehingga beberapa dari responden telah terpapar metode role playing dengan jangka waktu yang lama. Dari hal-hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak semua anak *ASD* memiliki kemampuan role playing yang baik karena role playing yang baik dapat terpengaruh dari beberapa faktor.

2. Gambaran Kemampuan Pragmatik pada Anak Autism spectrum disorder

Berdasarkan data dari tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa 30 responden memiliki kemampuan pragmatik yang memiliki jumlah skor baik sebanyak 19 orang (63.3%), jumlah skor cukup sebanyak sembilan orang (30%) dan jumlah skor kurang sebanyak dua orang (6.7%). Berdasarkan dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa kemampuan pragmatik pada anak autism spectrum disorder lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM Soedjarwadi Klaten sudah maksimal karena banyak terdapat responden yang mendapatkan skor baik dari total skor tertinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak ASD bisa meningkatkan kemampuan pragmatiknya dengan beberapa faktor pendukung diantaranya waktu terapi yang cukup lama sekitar dua sampai empat tahun, di RJSD Dr. RM. Soedjarwadi terdapat buku monitoring terapi anak (BuMonita) yang menjembatani antara terapis dengan keluarga responden dan responden rutin melakukan homeprogram yang diberikan oleh terapis.

Hasil penelitian di atas berhubungan dengan hasil penelitian oleh Astarini (2020) yang menyatakan bahwa anak autis akan memiliki kemampuan sosial pragmatik yang baik apabila orang tua, guru dan lingkungan sekitarnya mengembangkan keterampilan interaksi sosial anak autis, yakni dengan menerima anak dan memberikan dukungan sosial terhadapnya.

3. Hubungan Aktivitas Role playing dengan Kemampuan Pragmatik pada anak ASD

Berdasarkan hasil analisis data uji korelasi, nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara aktivitas role playing dengan kemampuan pragmatik pada anak ASD. Besarnya hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r) = 0.649 yang berarti mempunyai hubungan positif dalam kategori kuat.

Hasil penelitian di atas berhubungan dengan hasil penelitian oleh Ainin & Mawardah (2014), yang berpendapat bahwa terdapat hubungan antara bermain peran dengan komunikasi sosial anak, dalam upaya untuk meningkatkan komunikasi sosial anak autis (subjek) pada waktu di sekolah sangatlah memerlukan media atau metode yang dapat mempengaruhi anak untuk mengikuti intervensi atau perlakuan yang akan diberikan kepada anak. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi sosial anak autis adalah metode bermain peran. Bermain peran (role play) merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Dengan metode ini maka anak akan melakukan interaksi dengan lawan mainnya, sehingga anak dapat terlatih untuk melakukan interaksi sosial dengan orang lain.

Selain itu menurut Khoiroh (2021) menyatakan bahwa selama kegiatan bermain orang tua memiliki peran dengan menjadi role model, mediator serta motivator dan juga bertugas menjadi partner anak yang bertujuan agar anak terstimulasi untuk memulai suatu interaksi dengan menyampaikan keinginannya maupun memberikan tanggapan dari lawan bicaranya. Hasil penelitian ini didukung oleh Iswari, dkk (2018) yang menyatakan kemampuan sosial anak autis terlihat rendah, namun mereka rata memiliki intelektual yang bagus sehingga dari dukungan lingkungan, seperti orang tua, guru kelas, guru pendidik khusus dan kepala sekolah memiliki potensi untuk berkoordinasi dalam melaksanakan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak autis menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang hubungan aktivitas role playing dengan kemampuan pragmatik pada anak dengan ASD umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi Provinsi Jawa Tengah, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan dari hasil analisis data dapat diketahui aktivitas role playing pada anak ASD umur lima sampai tujuh tahun di RSJD Dr. RM Soedjarwadi Klaten sudah baik karena 19 dari

30 responden sudah menguasai lima fase role playing yaitu Enactive Naming, Auto Symbolic schemes, Decentered Symbolic Schemes, Mengurutkan Tindakan dan Planned Pretend.

Berdasarkan dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa kemampuan pragmatik pada anak *autism spectrum disorder* 5-7 tahun di RSJD Dr. RM Soedjarwadi Klaten sudah maksimal karena 19 dari 30 responden skor baik dari angket kemampuan pragmatik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak *ASD* bisa meningkatkan kemampuan pragmatiknya dengan beberapa faktor pendukung diantaranya waktu terapi yang cukup lama sekitar dua sampai empat tahun, di RJS Dr. RM. Soedjarwadi Klaten terdapat buku monitoring yang menjembatani antara terapis dengan keluarga responden dan responden rutin melakukan homeprogram yang diberikan oleh terapis.

Berdasarkan hasil dari gambaran aktivitas role playing dengan kemampuan pragmatik dapat disimpulkan bahwa ada hubungan aktivitas role playing dengan kemampuan pragmatik pada anak *ASD* di RSJD Dr. RM. Soedjarwadi Klaten. Dari hasil penelitian di atas ditemukan hasil bahwa sudah banyak anak *ASD* yang kemampuan pragmatiknya baik karena mereka mampu melakukan aktivitas role playing dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th Edition (DSM-V)*. United States
- Iswari, M., Efrina, E., Kasiyati, K., & Mahdi, A. (2018). Bermain Peran : Sebuah Metode Pembelajaran Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosialisasi Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 39. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.310>
- Khoiroh, H. (2021). *Bermain Peran Dalam Permainan Pasaran Dengan Orang Tua Untuk Interaksi Sosial Anak Spektrum Autis*. UNESA: Jurnal Pendidikan Khusus, 16(2), 4-11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/36574/32532>
- Mardiyan, R., (2012), Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan Metode Bermain Peran (RolePlaying), Jurnal Pakar Pendidikan. VOL. 10 NO. 2 JULI 2012 (151-162).
- Mawardah, V. & Ainin, K. (2014). Interaksi Sosial Anak Autis Dengan Metode Bermain Peran di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Mcilroy, T. (2022). The 5 Stages of Pretend Play in Early Childhood. Diakses 16 November 2022, dari <https://empoweredparents.co/stages-of-pretend-play/>
- Oktavia, W. (2019). Tindak Tutur Perlakusi Dalam Album Lirik Lagu Iwan Fals: Relevansinya Terhadap Pembentukan Karakter. Lingua, 2.
- Shipley, K. G., & McAfee, J. G. (2016). *ASSESSMENT in Speech Language Pathology A Resource Manual 5th Edition*. USA: Cengage Learning.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.