

PENGARUH *SOCIAL STORIES* TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI PRAGMATIS ANAK DENGAN GANGGUAN ASPERGER

Sheila Tanriady, Hartanti, dan Aniva Kartika
Fakultas Psikologi, Universitas Surabaya

Abstrak

Anak dengan gangguan asperger mengalami defisit dalam komunikasi pragmatis sehingga mengakibatkan kesalahpahaman dan keterkucilan dari lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian ini (1) memperoleh gambaran keterampilan komunikasi pragmatis anak dengan gangguan asperger, (2) mengetahui keefektifan *Social Stories* terhadap keterampilan komunikasi pragmatis anak dengan gangguan asperger. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Analisis data yaitu (1) secara Kuantitatif melalui *Trend Analysis*, (2) Kualitatif pencatatan hasil deskripsi observasi pada masa *baseline*, *treatment* dan setelah pemberian *treatment*. Hasil penelitian asesmen menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan komunikasi pragmatis pada anak dengan gangguan asperger, sebelum, dan setelah diberikan *Social stories* dengan masa treatment 2 minggu. Terdapat faktor yang mempengaruhi keefektifan intervensi : (1) Faktor Internal; kemampuan sosial, watak, dan motivasi, serta (2) Faktor Eksternal; pola asuh dalam keluarga dan dukungan dari lingkungan pendidikan yang menunjang perubahan perilaku.

Kata kunci: Gangguan Asperger, Komunikasi Pragmatis, Social Stories

I. LATAR BELAKANG

Masa sekolah atau biasa dikenal dengan *Middle childhood* (usia 6 hingga 12 atau 13 tahun) merupakan masa yang penting untuk membangun relasi dengan lingkungan luar. Salah satu gangguan perkembangan yaitu asperger atau dikenal dengan istilah *Asperger syndrome* yang merupakan kelompok gangguan perkembangan pervasif yang memiliki gangguan pada fase perkembangan terutama pada interaksi sosial dan perilaku yang terbatas serta tidak adanya keingintahuan terhadap lingkungan sekitarnya (Attwood, 2007).

Menurut Volkmar (dalam Kaunang, 2005) prevalensi gangguan asperger adalah satu di antara 10.000. Kepustakaan lain menyebutkan 20- 25 setiap 10.000 orang anak. Angka kejadian gangguan asperger

dengan kriteria diagnosis Gillberg & Gillberg (dalam Kaunang, 2005) atau dengan kriteria ICD-10 terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Pada dasarnya keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungan dengan cara baik dan tepat (Painter, 2006). Keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, mendengarkan pendapat orang lain, memberi atau menerima kritik, atau bertindak sesuai norma yang berlaku.

Berdasarkan dari hasil survei awal, ditemukan bahwa pada anak dengan gangguan asperger adanya defisit keterampilan sosial khususnya dalam hal komunikasi dengan lingkungan sekitar.

Anak dengan gangguan asperger cenderung berkomunikasi tanpa mempertimbangkan konteks dan aturan sosial yang ada di lingkungan. Adanya defisit keterampilan sosial yang dialami oleh anak dengan gangguan asperger berkaitan dengan keterampilan komunikasi pragmatis (Attwood, 2005).

Komunikasi pragmatis merupakan komunikasi yang melibatkan aturan sosial yaitu kemampuan menggunakan bahasa yang tepat dalam situasi sosial (Attwood, 2007). Keterbatasan dalam komunikasi pragmatis sering kali menyebabkan kerusakan kualitas persahabatan dan hubungan sosial yang telah terjalin khususnya dengan teman sebaya (Krasny dkk. dalam Painter, 2006).

Berdasarkan dari beberapa penelitian sebelumnya diketahui bahwa *Social Stories* efektif untuk membentuk suatu perilaku yang dapat menunjang keterampilan sosial ketika berinteraksi di lingkungan. Target perilaku dalam berbagai penelitian sebelumnya berkaitan keterampilan sosial yaitu pada komunikasi pragmatis anak dengan gangguan asperger, seperti mengenal ekspresi wajah, kontak mata, tersenyum, inisiatif memulai percakapan dan sebagainya.

Penelitian selanjutnya akan menggunakan *Social Stories* sebagai intervensi dalam penelitian ini. Beberapa alasan yang menjadi pertimbangan

penelitian ini dilakukan adalah pertama *Social Stories* telah terbukti efektif pada beberapa penelitian peningkatan keterampilan sosial dalam hal komunikasi pragmatis pada anak dengan gangguan autis dan asperger. Kedua, peneliti melihat bahwa adanya keterbatasan dalam komunikasi khususnya komunikasi secara pragmatis yang dapat menghambat interaksi sosial di lingkungan sehingga dalam jangka panjang dapat menyebabkan anak mengalami depresi akibat konflik sosial yang dialami.

Melalui pertimbangan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas penerapan *social stories* sebagai suatu bentuk intervensi terhadap peningkatan keterampilan komunikasi pragmatis anak dengan gangguan asperger.

II. METODE

Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua variabel yaitu antara lain variabel tergantung adalah Komunikasi pragmatis dan yang menjadi variabel bebas adalah *Social stories*.

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah sebagai berikut.

Komunikasi Pragmatis: Komunikasi yang melibatkan aturan sosial yaitu keterampilan menggunakan bahasa yang tepat dalam situasi sosial. Aspek pada komunikasi pragmatis antara lain adanya:

1. Aspek Fisik; mempertahankan jarak percakapan yang sesuai, melakukan kontak mata selama percakapan, mampu untuk menggunakan ekspresi wajah yang sesuai dengan perasaan dan sebagainya.
2. Aspek Verbal; fokus pada topik pembicaraan, dapat bergiliran dalam berbicara, kontrol pada modulasi (nada dan volume), dapat memberikan pujian, mengucapkan salam pembuka dan penutup.
3. Aspek Kognisi; mendeteksi emosi orang lain, mengekspresikan humor, serta mengantisipasi reaksi orang lain.

Social stories: suatu cerita singkat yang menggambarkan situasi dalam lingkungan, perspektif orang lain serta perilaku adaptif yang sebainya dilakukan sesuai dengan tuntutan di lingkungan. *Social stories* diberikan dengan menggunakan media gambar, *roleplay* serta *verbal prompt*.

Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini berusia 7-9 tahun yang memiliki simptom gangguan asperger di sekolah Inklusi.

Tabel 1

Partisipan Penelitian.

	A	B	C
Usia	9 tahun	8 tahun	7 tahun
Kelas	4 SD	3 SD	2 SD
Jenis Kelamin	Laki- Laki	Laki- Laki	Laki- Laki

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua:

1. Pengambilan Data Tahap Asesmen.

- a. Observasi dan Wawancara.

Observasi berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV* dan kriteria diagnostik Sindrom Asperger dari Gillberg dan Gillberg (dalam, Attwood, 2005). Wawancara mengacu pada *The Asperger Syndrome Diagnostic Interview (ASDI)* pada serta anamnesa.

- b. Tes Kecerdasan.

Menggunakan *Wechsler Intelligence Scale for Children (WISC)* (Matson dan Boisjoli, 2008).

- c. Tes kepribadian

Tes grafis; BAUM (gambar pohon), *Drawing a Person (DAP)* dan *House-Tree-Person (HTP)*.

- d. Checklist

Autistic Spectrum Screening Questionnaire (ASSQ); Ehlers, Gillberg, dan Wing 1999) memiliki nilai reliabilitas yang tinggi yaitu nilai

reliabilitas 0,94 pada 65 partisipan, dan *Australian Scale for Asperger's Syndrome* (ASAS; Garnett dan Attwood 1995 dalam Attwood, 2005).

2. Pengambilan Data Tahap Intervensi

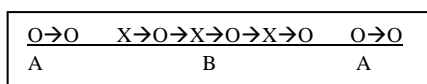
Dalam pengambilan data tahap intervensi, mengacu pada alat ukur yang telah disusun oleh peneliti dengan mengacu pada aspek dari keterampilan komunikasi pragmatis meliputi aspek fisik, verbal dan kognisi (Cox, 2007). Peneliti membagi dalam tiga proses, antara lain:

Tabel 2. Teknik Pengambilan Data

Tahapan	Tujuan	Metode Pengambilan Data
<i>Pre-test</i> atau <i>Baseline</i>	Pengambilan <i>baseline</i> melalui observasi dalam <i>setting</i> alamiah selama tiga hari untuk mencatat perilaku yang muncul pada masing-masing partisipan.	Observasi dan <i>Checklist</i> komunikasi pragmatis.
Masa <i>treatment</i>	Pada tahap ini peneliti terus memantau perkembangan perilaku sehingga dapat diketahui ada atau tidak perubahan perilaku selama <i>Social stories</i> diberikan.	Observasi dan <i>Chechlist</i> komunikasi pragmatis.
<i>Post-test</i>	Pada tahap ini partisipan penelitian bebas dari perlakuan, peneliti melakukan evaluasi untuk menilai keefektifan intervensi <i>Social stories</i>	Observasi dan <i>Checklist</i> komunikasi pragmatis.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *single case quasi experiment* (N=1).



Keterangan:

A : Kondisi *baseline* sebelum diberikan *Social stories*

B : Kondisi pada saat pemberian *Social stories*

A : Kondisi setelah bebas dari *Social stories*

III. HASIL

a. Hasil Analisis Data Asesmen

Berdasarkan dari hasil analisis data secara kuantitatif pada *checklist* ASSQ dan ASAS dengan mengacu pada *mean ideal*, diketahui bahwa masing-masing partisipan memiliki skor yang tergolong tinggi mengalami simtom gangguan asperger. berdasarkan analisis data secara kualitatif, sejak usia dini masing-masing partisipan mengalami simtom asperger, namun beberapa dari partisipan telah mengikuti proses terapi. Masing-masing partisipan memenuhi kriteria diagnosa gangguan asperger menurut DSM IV dan kriteria gangguan asperger menurut Gillberg dan Gillberg, dalam Attwood, 2005).

b. Hasil Analisis Data Intervensi

Data yang diperoleh dianalisis melalui *trend analysis* dengan menggunakan perbandingan skor pada saat *baseline*, proses intervensi dan setelah proses intervensi selesai.

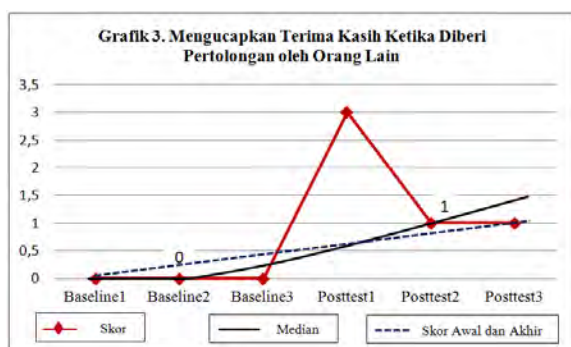
1. Partisipan A



Gambar 1. *Trend Analysis Social Stories 1*



Gambar 2. Trend Analysis Social Stories 2



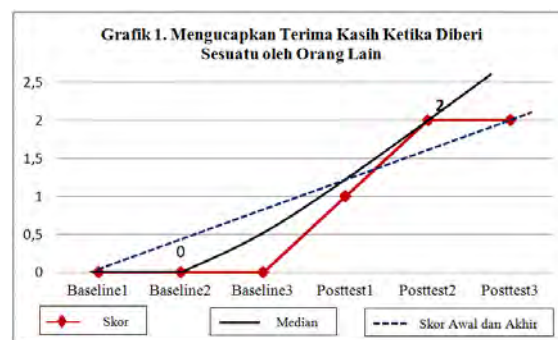
Gambar 3. Trend Analysis Social Stories 3

Pada grafik 1 mengenai *Social stories* mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu dan grafik 2 mengenai *Social stories* mengucapkan terima kasih ketika diajari oleh orang lain diketahui bahwa nilai median pada saat kondisi awal pengukuran adalah 0 yang berarti tidak mampu dan nilai median pada kondisi setelah diberikan intervensi adalah 3 yang berarti mampu dilakukan. Perbandingan nilai median (garis hitam) dan nilai skor awal dan akhir (garis biru) menunjukkan bahwa garis hitam di atas garis biru yang berarti terjadi suatu perubahan perilaku setelah diberikan *Social stories* grafik 1 dan grafik 2. Pada kondisi awal, A masih belum mampu untuk mengucapkan terima

kasih pada kedua situasi (skor 0) tersebut dan setelah diberikan intervensi maka terjadi perubahan perilaku yaitu A mampu untuk mengucapkan terima kasih ketika diberi barang dan ketika diajari (skor 3) secara konsisten selama tiga hari berturut-turut.

Hal tersebut berbeda pada grafik 3 *Social stories* mengucapkan terima kasih ketika diberi pertolongan menunjukkan nilai median *baseline phase* adalah nilai 0 berarti tidak mampu dan nilai median setelah pemberian intervensi adalah 3 berarti mampu untuk dilakukan. Perbandingan nilai median (garis hitam) dan nilai skor awal dan akhir (garis biru) menunjukkan bahwa garis hitam di atas garis biru sehingga dapat dikatakan terjadi suatu perubahan perilaku. Pada kondisi awal A tidak mampu (skor 0) untuk mengucapkan terima kasih ketika diberi pertolongan, setelah diberi intervensi A mampu melakukan dengan bantuan *prompt* (skor 1) sehingga perubahan perilaku hanya sebatas peningkatan pemahaman.

2. Partisipan B



Gambar 4. Trend Analysis Social Stories 1

Berdasarkan dari hasil *Trend Analysis* diperoleh bahwa nilai median *baseline phase* adalah 0 berarti tidak mampu dan nilai median masa setelah intervensi yaitu 3 berarti mampu untuk dilakukan. Jika dibandingkan antara nilai median (garis hitam) dan nilai awal dan akhir masa intervensi (garis biru) maka diperoleh hasil bahwa garis hitam berada di atas garis biru yang menunjukkan bahwa penerapan *Social stories* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu oleh orang lain pada B hanya saja peningkatan tersebut pada awalnya tidak mampu dan setelah diberikan *Social stories* menjadi terkadang mampu untuk mengucapkan terima kasih.

3. Partisipan C



Gambar 5. *Trend Analysis Social Stories 1*



Gambar 6. *Trend Analysis Social Stories 2*

Pada C, *Social stories* yang berhasil diterapkan adalah sebanyak dua topik yaitu mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu oleh orang lain yang ditampilkan pada grafik 1 serta topik mengucapkan terima kasih ketika diajari oleh orang lain yang ditampilkan pada grafik 2.

Pada grafik 1, berdasarkan *trend analysis* diketahui bahwa nilai median *baseline phase* adalah 0 berarti tidak mampu dan nilai median setelah intervensi diberikan adalah 3 berarti mampu dilakukan. Perbandingan nilai median (garis hitam) dan nilai awal dan akhir intervensi (garis biru) memperoleh perpotongan garis hitam berada di atas garis biru yang menandakan bahwa penerapan *Social stories* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan perubahan perilaku. Jika pada tahap *baseline phase C* tidak mampu untuk mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu oleh orang lain. Setelah melewati *treatment phase*, C mampu untuk mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu oleh orang lain yang berbeda secara konsisten selama tiga hari berturut-turut.

Pada grafik 2 yaitu topik mengucapkan terima kasih ketika diajari oleh orang lain, hasil *trend analysis* menunjukkan bahwa nilai median pada *baseline phase* yaitu 0 dan nilai median setelah menjalani intervensi adalah 2. Jika dibandingkan maka nilai median (garis

hitam) berada di atas nilai awal dan akhir intervensi (garis biru) maka dapat dikatakan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan perubahan perilaku. Pada masa *baseline phase*, C tidak mampu untuk mengucapkan terima kasih ketika diajari oleh orang lain dan setelah diberikan intervensi C mampu namun belum konsisten untuk mengucapkan terima kasih ketika diajari oleh orang yang berbeda.

IV. BAHASAN

Berdasarkan dari hasil intervensi diperoleh bahwa terdapat perubahan perilaku masing-masing partisipan sebelum dan setelah diberikan intervensi *Social stories*. Dalam penelitian ini, perilaku maladaptif yang menjadi sasaran intervensi adalah beberapa kemampuan komunikasi pragmatis yang belum dimiliki atau belum optimal.

Pada proses penerapan intervensi, aspek yang menjadi fokus penelitian adalah aspek verbal dan aspek kognitif. Hal ini diputuskan berdasarkan perkembangan prioritas intervensi menurut kebutuhan kelompok, dengan kata lain seluruh partisipan memiliki kebutuhan yang sama yaitu defisit keterampilan komunikasi pragmatis pada aspek verbal yaitu memperhatikan orang lain berbicara dibagi ke dalam beberapa perilaku konkrit yaitu mampu untuk langsung merespon

ketika mendengar nama dipanggil oleh orang lain serta mampu untuk pamit saat percakapan dengan orang lain sedang berlangsung, aspek kognisi yaitu menganitipasi reaksi orang lain dibuat dalam bentuk konkrit yaitu mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu, ketika diajari, ketika diberi pertolongan dan ketika diberi pinjaman barang oleh orang lain.

Pada anak dengan gangguan asperger, adanya buta pikiran (*theory of mind*) menyebabkan anak sulit untuk menempatkan diri ke dalam perspektif orang lain sehingga membuat anak kurang peka dalam berperilaku menurut aturan sosial (Frith, 2003 dalam Sansosti, dkk, 2010). Tingkat kebutaan pikiran secara tidak langsung mempengaruhi kemampuan anak dengan gangguan asperger dalam memahami *Social stories*, untuk itu *Social stories* perlu diberikan secara intensif, berulang serta dalam bentuk konkrit agar dalam dipahami oleh anak dengan gangguan asperger.

Perbedaan perkembangan intervensi partisipan dipengaruhi oleh adanya faktor eksternal dan internal dari dalam diri. Berdasarkan dari hasil evaluasi, faktor internal yaitu berkaitan dengan (1) motivasi dari masing-masing partisipan dalam menerapkan suatu perubahan perilaku; (2) karakteristik kepribadian partisipan yang cenderung berbeda,

berkaitan dengan kondisi emosi, impulsifitas, dan *rigiditas* yang mempengaruhi kemampuan generalisasi terhadap suatu situasi tertentu; (3) kekakuan terhadap rutinitas dan jadwal sehingga konsentrasinya mudah teralihkan; (4) tingkat kebosanan masing-masing partisipan dengan metode intervensi, berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu penerapan *Social stories* diberikan melalui berbagai macam media sebagai suatu variasi serta menunjang terjadinya generalisasi dalam berbagai situasi (Gray dan Garand dalam dalam Crozier dan Sileo, 2005).

Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang memengaruhi yaitu (1) variasi metode pemberian *Social stories*, kurang variasi dapat menimbulkan kebosanan serta kesulitan dalam generalisasi dalam berbagai situasi (2) keterlibatan orang sekitar untuk melakukan stimulasi secara berkala untuk melatih munculnya respon yang diharapkan. Kurangnya pemberian *reinforcement* atau *reward* dapat menyebabkan perubahan perilaku tidak bertahan atau tidak bersifat kontinu. Dalam penelitian ini, pemberian intervensi *Social stories* dirancang untuk dapat menggambarkan respon perilaku yang benar sehingga dapat berespon secara adaptif (Gray dalam Quirnbach, Lincoln, Monica., dkk. 2008), namun dalam mempertahankan perilaku dibutuhkan

adanya peran serta penguatan dari lingkungan untuk mendukung perubahan perilaku yang ingin dicapai melakukan pemberian *Social stories*.

Pada penelitian ini, selain variasi kemampuan pemahaman *Social stories* yang berbeda antar satu dengan yang lainnya, perubahan perilaku masing-masing partisipan kurang disertai dengan *reward* berupa penguatan positif dari lingkungan sehingga perilaku tersebut tidak dipertahankan, khususnya pada partisipan B dan C yang pada dasarnya membutuhkan dukungan dari orang lain dalam menerapkan *Social stories* dalam bentuk perubahan perilaku.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa intervensi *Social stories* berhasil memenuhi tujuan penelitian yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi pragmatis anak dengan gangguan asperger di situasi tertentu yang menjadi sasaran dalam intervensi khususnya dalam situasi dalam lingkungan sekolah. Penerapan *Social stories* tidak dapat dilakukan hanya oleh satu pihak saja untuk itu diperlukan kerjasama antara guru dan orangtua sehingga penerapan *Social stories* lebih bersifat global dan dapat melatih kemampuan anak untuk melakukan generalisasi agar perubahan perilaku dapat

terjadi pada berbagai situasi dan pada orang yang berbeda-beda. Pada penerapannya, *Social stories* harus didukung dengan pendekatan lainnya yaitu dengan menggunakan *prompt* serta adanya penguat melalui sistem *reward* untuk memacu motivasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th ed.)*. Washington DC: Author.
- Attwood, T. (2005). *Sindrom Asperger*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Attwood, T. (2007). *Sindrome Asperger: Panduan bagi Orangtua dan Profesional*. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta.
- Cox, A.J. (2007). *Teaching Boys Pragmatic Communication*. Diunduh pada tanggal 16 Juli 2012 dari: <http://www.dradamcox.com/pdf/PragmaticCommunication.pdf>
- Crozier, S., Sielo, M.N. (2005). *Encouraging Positive Behavior With Social Stories: An Intervention for Children With Autism Spectrum Disorders*. Diunduh pada tanggal 18 Juli 2012 dari: <http://www.hsmjs.org/Autism%20Handouts/Encouraging%20Positive%20Behavior.pdf>
- Ehlers, S., Gillberg, C., Wing, L. (1999). *A Screening Questionnaire for Asperger syndrome and other High-functioning Autism Spectrum Disorders in School Age Children*. *Journal of Autism Developmental Disorders* 29 (1999) 129- 141.
- Kaunang, T. (2005). *Diagnosis dan Penatalaksanaan Gangguan Asperger (sub bagian Psikiatri Anak dan Remaja)*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Rumah Sakit Umum Pusat Nasional Cipto Mangunkusumo.
- Painter, K.K. (2006). *Social Skills Groups for Children and Adolescents with Asperger's Syndrome: a Step-by-Step Program*. London dan Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Quirnbach, L.M., Lincoln, A.J., Monica. (2008). *Social stories: Mechanisms of Effectiveness in Increasing Game Play Skill in Children diagnosed with Autism Spectrum disorder using a pretest posttest repeated measures randomized control group design*. *Journal Autism Developmental Disorders* 39 (2009) 299- 321.
- Sansosti, F.J., Smith, K.A., Cowan, R.J. (2010) *High-functioning Autism/Asperger Syndrome in Schools: Assessment and Intervention*. The Guilford Press: New York.