



Pengaruh Sosiodrama Audio Visual terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis TK Inklusi

Baita Mira Putri¹, Usman Bafadal², Syamsuardi³, Herlina⁴, dan Muhammad Akil Musi⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui gambaran kemampuan awal interaksi sosial anak autis sebelum diberikan perlakuan pada TK inklusi Naima, 2) Mengetahui kemampuan interaksi sosial anak autis setelah diberikan perlakuan dalam bentuk bermain drama, dan 3) Mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan bermain drama terhadap kemampuan interaksi sosial anak autis pada TK inklusi Naima. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR), dengan subjek penelitian adalah "A" anak autis berusia 6 tahun. Indikator yang digunakan untuk melihat interaksi sosial anak autis adalah kontak mata, respon terhadap nama, inisiasi interaksi serta kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autis. Hal ini terbukti dari hasil baseline A1 subjek belum menunjukkan adanya interaksi sosial dengan sesama temannya, sehingga ini relevan dengan tujuan pertama yang ingin dicapai. Pada fase intervensi (B), ada perubahan posisi grafik interaksi sosial untuk semua indikator, dimana terdapat peningkatan interaksi sosial antara A dan temantemannya dengan melakukan atau bermain drama. Lalu pada hasil akhir (A2) subjek kembali menunjukkan tidak adanya interaksi sosial bersama anak regular lainnya.

Kata Kunci : *Bermain Drama; Metode SSR; Interaksi Sosial Anak Autis*

ABSTRACT. This study aims to 1) Determine the description of the initial social interaction abilities of autistic children before being given treatment at Naima inclusive kindergarten, 2) Determine the social interaction abilities of autistic children after being given treatment in the form of drama play, and 3) Determine whether there is an effect of implementing drama play on the social interaction abilities of autistic children at Naima inclusive kindergarten. The method used in this study is an experimental method with a single subject or Single Subject Research (SSR), with the research subject being "A" a 6-year-old autistic child. The indicators used to see the social interaction of autistic children are eye contact, response to name, initiation of interaction and cooperation. The results of the study showed that playing sociodrama can improve the social interaction abilities of autistic children. This is evident from the baseline results of subject A1 who has not shown any social interaction with his friends, so this is relevant to the first goal to be achieved. In the intervention phase (B), there was a change in the position of the social interaction graph for all indicators, where there was an increase in social interaction between A and his friends by doing or playing drama. Then in the final result (A2) the subject again showed no social interaction with other regular children.

Keyword : *Drama Play; SSR Method; Social Interaction of Autistic Children*

Copyright (c) 2025 Baita Mira Putri dkk.

✉ Corresponding author : Baita Mira Putri

Email Address : baita.mira35@admin.paud.belajar.id

Received 21 Mei 2025, Accepted 22 Juni 2025, Published 22 Juni 2025

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan proses saling memengaruhi yang terjadi ketika individu maupun kelompok saling berhubungan, baik secara langsung melalui tatap muka maupun secara tidak langsung melalui media atau simbol tertentu. Agar proses ini dapat berlangsung, dibutuhkan prasyarat mendasar yang menjadi fondasinya. Menurut Basrowi, dua unsur utama yang harus ada dalam interaksi sosial adalah kontak sosial dan komunikasi sosial. Kontak sosial mencerminkan adanya hubungan awal antarindividu atau kelompok, sedangkan komunikasi menjadi sarana untuk menyampaikan pesan, gagasan, serta tanggapan [1]. Tanpa keberadaan kedua unsur tersebut, interaksi tidak akan terbentuk. Interaksi sosial juga bersifat dinamis dan terus mengalami perubahan seiring waktu, tergantung pada konteks sosial, budaya, dan kondisi masyarakat yang melingkupinya.

Interaksi sosial memiliki peran krusial dalam membentuk makna, perilaku, serta penggunaan bahasa dalam kehidupan masyarakat. Melalui interaksi, individu dapat dengan mudah memperoleh informasi, menjalin hubungan, dan mempengaruhi atau dipengaruhi oleh orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia sangat bergantung pada interaksi sebagai sarana untuk bertahan hidup dan berkembang. Interaksi juga merupakan bagian penting dari fenomena sosial yang berdampak pada aspek psikologis dan emosional seseorang. Setiap individu berperan sebagai sumber dan pusat pengaruh dalam lingkungan sosialnya [2].

Autisme merupakan gangguan perkembangan neurologis yang secara signifikan mempengaruhi kemampuan individu dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial. Orang tua yang membesarkan anak dengan autisme sering kali menghadapi tantangan besar yang berpotensi menimbulkan stres tinggi dan menurunkan kualitas hubungan orang tua-anak. Gangguan ini memengaruhi fungsi otak karena adanya gangguan pada struktur sistem saraf pusat. Autisme dapat dialami oleh siapa saja, tanpa memandang latar belakang sosial ekonomi, tingkat pendidikan, ras, maupun kebangsaan [3]. Di Indonesia, sebanyak 1 dari 590 anak terkena autisme dan angka ini meningkat di tiap tahunnya. Maka untuk menanggulangi hal ini, perlu dilakukan penanganan dini kepada penderita autisme. Autisme terbagi menjadi tiga jenis yaitu autis kelas ringan, sedang, dan berat sesuai dari keadaan penderita autisme [4]. Autisme adalah gangguan perkembangan yang tergolong cukup memperhatikan yang gejalanya mulai nampak sebelum anak mencapai usia 3 tahun. Gangguan perkembangan tersebut mencakup gangguan dalam interaksi sosial timbalbalik, gangguan komunikasi, adanya tingkah laku stereotipe, serta minat dan aktivitas yang terbatas [5].

Sosiodrama sering disebut rangkaian kegiatan pengajaran yang mendramatisir kondisi sosial yang berkaitan dengan hubungan sosial yang terjadi di lapangan dengan tujuan agar siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada dari kondisi yang terjadi. Beberapa hasil penelitian menunjukkan pentingnya penerapan pembelajaran sosiodrama [6]. Sosiodrama merupakan permainan peranan yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam konteks sosial. Sosiodrama menggunakan metode

mendramatisasikan tingkah laku, masalah sosial dengan ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia [7]. Bermain sosiodrama mengajak anak untuk berfantasi, berimajinasi, dan bermain sosial pura-pura sebagai wahana kreatif untuk mengembangkan bahasa [8].

Penelitian tentang autisme telah banyak dilakukan diantaranya dilakukan oleh Iswari yang menyimpulkan bahwa kemampuan sosial anak autisme terlihat rendah, namun mereka rata-rata memiliki intelektual yang bagus. 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 autisme [9]. Penelitian Rusnandar juga menyimpulkan bahwa adanya 9 metode pembelajaran dan 8 media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pendidikan inklusi bagi penyandang autisme di Indonesia. 9 metode pembelajaran itu adalah Applied Behavior Analysis (ABA); Terapi Bermain Asosiatif; Teknik Shopping; Bermain Peran; Picture Exchange Communication System (PECS); Menari; Olahraga Renang; Tata Boga; dan Picture and Picture. Sedangkan 8 macam media dalam pembelajaran yaitu dengan Media Puzzle Berseri; Bimbingan Pribadi / Bimbingan Konseling; Media Kartu; Media Papan Balik/Flipchart; Media Aplikasi Permainan Digital My Costume; Media Audio Visual; Media Aplikasi Terapi Khusus Autistik Aplikasi Mita; dan Arsitektur Perilaku [10].

Sejumlah pakar menyatakan bahwa sosiodrama merupakan pendekatan pembelajaran yang mengandalkan dramatisasi dalam konteks hubungan sosial. Melalui pendekatan ini, peserta didik diminta untuk memerankan skenario sosial yang mengandung konflik atau permasalahan tertentu dengan tujuan untuk menemukan solusi dari situasi yang dihadapi. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya belajar memahami permasalahan sosial, tetapi juga mengembangkan empati, kemampuan komunikasi, serta keterampilan dalam menghadapi tantangan sosial di kehidupan nyata [11].

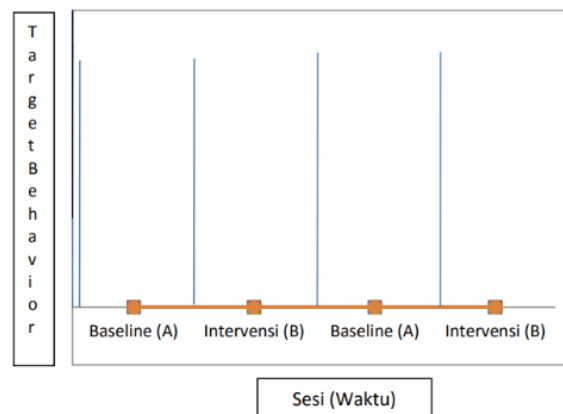
Berdasarkan wawancara dengan kepala Yayasan TK Inklusi, ditemukan bahwa kualitas hubungan interpersonal antarsiswa di lembaga tersebut tergolong rendah. Beberapa anak mengalami kesulitan untuk bekerja sama dalam kegiatan kelompok dan menunjukkan kemampuan komunikasi yang terbatas dengan teman sebayanya. Hal ini menimbulkan tantangan tersendiri bagi pengelola sekolah dalam menciptakan lingkungan sosial yang kondusif, karena rendahnya kemampuan interaksi sosial dapat memicu berbagai permasalahan, seperti konflik antar anak dan kurangnya kerja sama dalam kegiatan belajar.

Interaksi sosial merupakan komponen esensial dalam membentuk hubungan yang harmonis antarindividu, terlebih di usia dini. Oleh karena itu, penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak-anak di TK. Melalui bimbingan kelompok, sosiodrama dapat menjadi wadah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta membentuk hubungan interpersonal yang lebih baik. Selain meningkatkan interaksi

sosial secara umum, pendekatan ini juga terbukti efektif untuk membantu anak-anak dengan hambatan sosial dalam beradaptasi dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan sekolah [12].

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research*. Menurut Sunanto menyatakan bahwa: (*Single Subject Research*) SSR mengacu pada strategi penelitian yang sengaja dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individu [13]. Dengan kata lain penelitian subjek tunggal merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*behavior analytic*). Penelitian subjek tunggal (SSR) adalah pendekatan metodologis yang terutama digunakan di bidang psikologi, pendidikan dan analisis perlakuan. Ini berfokus pada pemeriksaan terperinci perilaku individu dari waktu ke waktu, memungkinkan peneliti untuk menilai efek intervensi atau perawatan pada peserta tertentu [14]. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Single Subject Research (SSR), dengan desain eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah A-B-A-B', yaitu desain yang memiliki tiga fase, dimana (A) adalah baseline, (B) adalah fase perlakuan atau intervensi, (A') adalah pengulangan baseline, dan (B) adalah pengulangan fase perlakuan dalam keempat fase tersebut dilakukan beberapa sesi.



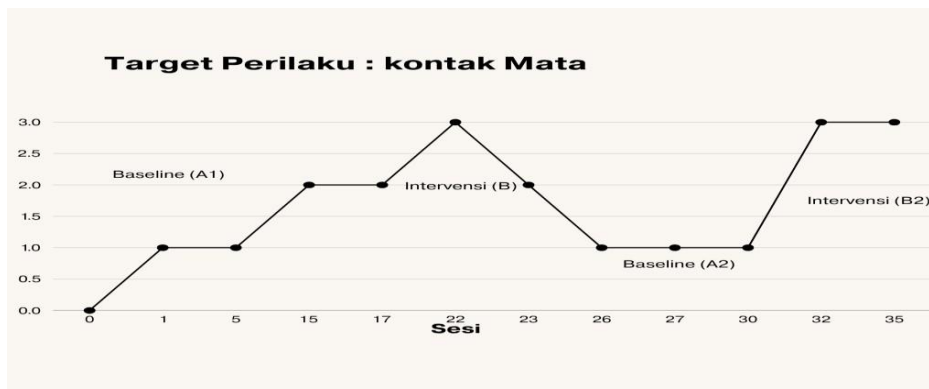
Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada TK Inklusi Naima dengann seorang subjek peneliti anak autisme berjumlah 1 orang di kelas. Periode intervensi merupakan periode yang memberikan perlakuan kepada subjek untuk bermain drama serta mengajak anak reguler untuk ikut serta dalam permainan drama, sehingga dapat di amati kemampuan interaksi sosialnya.semua proses interaksi di tarik, peneliti akan melihat, apakah akan terjadi oerubahan behaviour yang relevan dengan kemampuan interaksi, seperti kontak mata dan kemampuan berkomunikasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis visual dalam kondisi, yaitu menganalisa data dalam suatu kondisi misalnya dalam kondisi baseline atau intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Panjang kondisi dalam penelitian ini adalah terdapat 43 sesi dalam seluruh rangkaian penelitian, dengan panjang masing-masing fase yang bervariasi tergantung pada kecenderungan pola data dan tingkat kestabilannya. Transisi antar fase ditentukan berdasarkan arah tren data dan kestabilan perilaku subjek yang diamati. Selama fase baseline awal (A1), peneliti melakukan pengamatan selama 5 menit setiap hari, dengan fokus pada empat indikator utama yang menggambarkan kemampuan interaksi sosial anak autis. Indikator tersebut meliputi: (1) kontak mata, (2) respons terhadap pemanggilan nama, (3) inisiasi dalam melakukan interaksi, dan (4) perilaku kerja sama dengan orang lain. Empat indikator ini digunakan sebagai parameter utama dalam menilai perubahan perilaku sepanjang seluruh rangkaian fase penelitian.

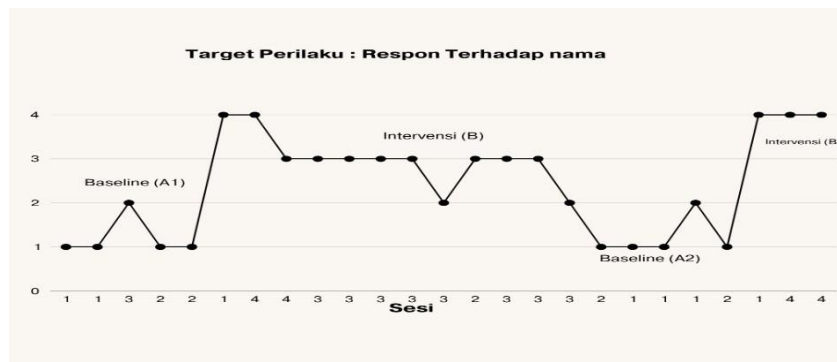
Berikut kecenderungan arah dari masing-masing indikator: pertama, Target Perilaku : Kontak Mata



Gambar 2. Skor Indikator Kontak Mata

Pada fase baseline (A1), kontak mata diamati dengan mengobservasi ubyek setiap hari selama 5 menit, fase intervensi (B) selama 20 menit, dan fase baseline (A2) selama 5 menit dan kemabli ke pengulangan intervensu (B2). Ketika terdapat kontak mata pada subyek saat diajak bicara, maka diberi angka 1, sedangkan jika tidak ada kontak mata yang terjalin maka diberi angka 0. Kondisi ini terus diamati hingga didapat kestabilan data untuk setiap fase.

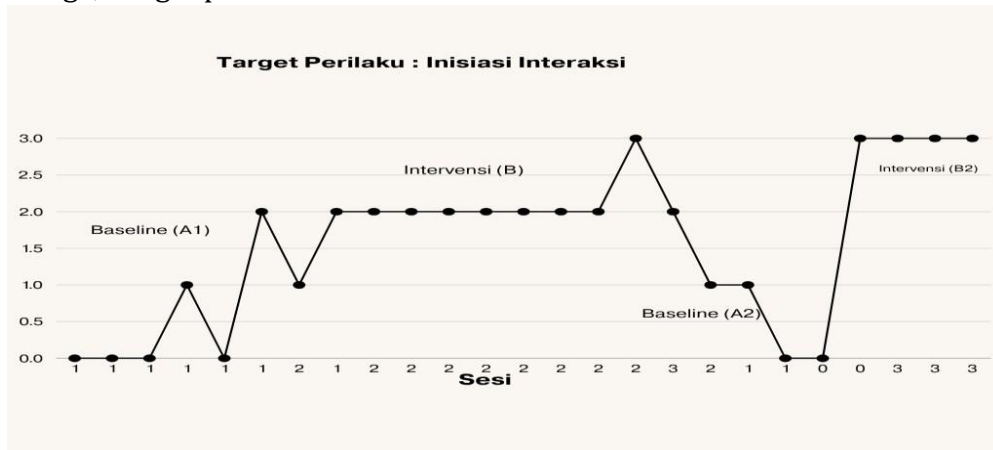
Kedua, Target Perilaku : Respon Terhadap Nama



Gambar 3. Skor Indikator Respons Terhadap Nama

Pada fase baselin (A1), respon terhadap nama di amati dengan mengobservasi subejk setiap hari selama 5 menit, fase intervensi (B) selama 20 menit, dan fase baseline (A2) selama 5menit dan kemabli ke pengulangan intervensu (B2). Ketika subjek merespon saat dipanggil, maka diberi angka 1, sedangkan jika subjek tidak merespon maka diberi angka 0, kondisi ini terus diamati hingga didapatkan kesetabilan data untuk setiap fase.

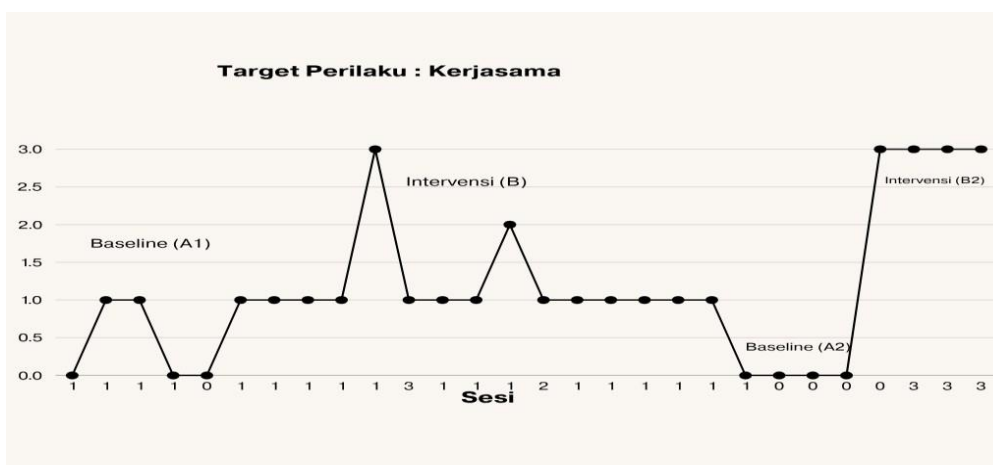
Ketiga, Target perilaku : Inisiasi Interaksi



Gambar 4. Skor indikator Inisiasi interaksi

Pada fase baseline (A1), inisiasi interaksi diamati dengan mengobservasi subyek setiap hari selama 5 menit, fase intervensi (B) selama 20 menit, dan fase baseline (A2) selama 5 menit dan kemabli ke pengulangan intervensu (B2) Ketika subyek terlihat memiliki inisiasi untuk membangun hubungan dengan temannya, seperti : subyek berbahasa non verbal kepada temannya (menyentuh), tiba-tiba ikut memegang material yang dipegang temannya, merespon saat ada ajakan dari temannya, maka diberi angka 1, sedangkan saat subyek tidak memunculkan inisiasi interaksi maka diberi angka 0. Kondisi ini terus diamati hingga didapatkan kestabilan data untuk setiap fase.

Keempat, Target Perilaku : Kerjasama



Gambar 5. Skor Indikator Kerjasama

Ada fase baseline (A1), target perilaku kerjasama diamati dengan mengobservasi subyek setiap hari selama 5 menit, fase intervensi (B) selama 20 menit, dan fase baseline (A2) selama 5 menit dan kemabli ke pengulangan intervensu (B2). Ketika subyek bekerja sama dengan temannya, seperti : ikut berpartisipasi berkegiatan dengan teman-temannya, adanya kemampuan berbagi, berkomunikasi baik verbal dan non verbal, dukungan dari teman- temannya, maka diberi angka 1, sedangkan jika subyek tidak memunculkan target perilaku kerjasama maka diberi angka 0. Kondisi ini terus diamati hingga didapatkan kestabilan data untuk setiap fase.

Kecenderungan Stabilitas, Menurut Sunanto, secara umum presentase stabilitas sekitar 80 % hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data point yang berada di dalam rentang, dibagi dengan banyaknya data point,lalu dikalikan 100%. 1).Target Perilaku Kontak Mata, Kecenderungan stabilitas mulai dari fase baseline (A1), fase intervensi (B), fase baseline (A2) dan fase intervensi(B2) masing-masing adalah 0 % , 88,24 % , 0 % dan 88,24%. 2). Target Perilaku Respons terhadap Nama, Kecenderungan stabilitas mulai dari fase baseline (A1), fase intervensi (B) fase baseline (A2) dan fase interbensi (B2) masing-masing adalah 0%,80 %, 0% dan 80 %. 3). Target Perilaku Inisiasi Interaksi, Kecenderungan stabilitas mulai dari fase baseline (A1), fase intervensi (B), fase baseline (A2) fase intervensi (B2) masing-masing adalah 0 % : 84,62 %, 0% dan 84,62 %. 4). Target Perilaku Kerjasama, Kecenderungan stabilitas mulai dari fase baseline (A1), fase intervensi (B) fase baseline (A2) dan fase intervensi (B2) masing-masing adalah 0 % , 85,71 %, 0 % dan 85,71 % . Dari pesentase kecenderungan stabilitasi pada setiap indikator, dapat terlihat bahwa pada fase baseline A1 dan fase baseline A2 tidak dapat mencapai prosedur stabilitas karena nilainya kurang dari 80 %, sehingga kestabilan data difokuskan pada fase intervensi (B).

Analisis Antar Kondisi, adalah perubahan data antar suatu kondisi, Hasil rangkuman analisis antar kondisi pada setiap target perilaku atau indikator dapat dilihat pada lampiran. Ada 5 komponen yang akan diamati pada analisis antar kondisi yaitu: pertama, Perubahan Kecenderungan Arah. Perubahan kecenderungan arah analisis antar kondisi dapat ditentukan dengan melihat data dari analisis dalam kondisi. Perubahan kecenderungan arah sama seperti analisis dalam kondisi, keduanya memberikan efek positif. Dampak positif ini bertanda bahwa tujuan intervensi tercapai, yaitu ingin melihat adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial subyek. Pada penelitian ini, kecenderungan arah seluruh indikator dari analisis antar kondisi adalah positif.

Kedua, Perubahan Kecenderungan Stabilitas. Data tren stabilitas analisis dalam suatu kondisi dapat digunakan untuk memahami perubahan tren stabilitas analisis antar kondisi. Pada penelitian ini perubahan yang terjadi dari fase baseline ke fas intervensi, yaitu B : A1 dan B: A2 untuk seluruh indikator adalah bersifat stabil ke tidak stabil. Ketiga, Persentase Overiap. Perubahan data juga dapat dilihat dari overlap data pada

setiap kondisi. Overlap dapat ditentukan dengan cara melihat batas atas dan batas bawah pada fase baseline (A1) atau (A2). Selanjutnya menghitung banyak data point pada suatu kondisi intervensi (B) dan (B2) yang berada pada rentang kondisi A1 atau A2, kemudian melihat hasil perhitungan persentase overlapnya, dimana semakin kecil presentase overlap maka semakin menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada target yang diinginkan, dalam hal ini adalah kemampuan interaksi sosial subyek. Dari keseluruhan indikator yang diamati, persentase overlap nya adalah 0 %, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intervensi kearah positif terhadap kemampuan interaksi sosial subyek.

Atmaja menjelaskan bahwa autisme adalah suatu kondisi perkembangan pada anak yang ditandai dengan keterbatasan dalam interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku [15]. Siswantoyo & Oktavia juga menjelaskan, terdapat pula deskripsi autisme sebagai gangguan perkembangan pervasif, yang mencakup berbagai aspek seperti interaksi sosial, komunikasi, gangguan sensoris, pola bermain, perilaku, emosi, minat, gerakan yang terbatas, serta gangguan perkembangan neurobiologis [16]. Dari kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa autisme merupakan suatu gangguan kompleks dalam perkembangan, melibatkan bidang komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku. Salah satu cara untuk merangsang kemampuan interaksi sosial anak autis adalah dengan bermain kolaboratif. Penelitian oleh Kasari, dkk mengungkapkan bahwa anak-anak dengan autisme dapat mengalami peningkatan dalam keterampilan interaksi sosial melalui intervensi yang difokuskan pada permainan peran (sosiodrama) merupakan metode dramatisasi dari berbagai permasalahan yang muncul dalam pergaulan sosial, termasuk konflik yang sering dialami dalam hubungan antar manusia [17]. Metode sosiodrama juga didefinisikan sebagai cara mengajar dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial. Dalam konteks bimbingan kelompok, sosiodrama berfungsi sebagai teknik bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah social [18]. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan potensi anak, berpengaruh terhadap pengembangan lembaga dalam mendapatkan kepercayaan masyarakat dalam menitipkan anaknya [19].

Setelah melakukan penelitian selama kurang lebih 1 bulan terhadap seorang anak autis, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan interaksi sosial anak autis sebelum dan setelah pemberian intervensi dalam bentuk bermain drama (sosiodrama) pada TK Inklusi Naima yang divisualisasikan pada Gambar sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode Single Subject Research (SSR) atau metode penelitian subyek tunggal, desain yang digunakan adalah desain ABAB, yaitu fase sebelum intervensi (fase baseline A1), fase intervensi (B) fase setelah intervensi (fase baseline A2) dan pengulangan intervensi (B2). Pada Gambar diatas, dapat dilihat skor rata-rata nilai yang diperoleh pada fase baseline (A1) keempat indikator, yaitu indikator Kontak Mata dengan frekuensi 0,75 : indikator Respons terhadap Nama dengan frekuensi 1,2 : indikator Inisiasi Interaksi dengan frekuensi 0,14 : indikator Kerjasama dengan frekuensi 0,57. Semua indikator pada fase baseline (A1) masih

berada dalam ketidak-konsistenan subyek dalam menunjukkan peningkatan kemampuan interaksi sosialnya. Indikator Respons terhadap Nama menunjukkan nilai karena adanya bantuan fisik (sentuhan) dari guru pendamping.

Pada fase intervensi (B), ada beberapa kegiatan yang dilakukan sesuai dengan peran, dimana kegiatannya adalah kegiatan bermain drama, anak autis bersama empat orang temannya yang merupakan anak regular diberikan atribut bermain drama (dokter-dokteran). Guru menyampaikan aturan diawal kegiatan. Masing-masing kegiatan berlangsung minimal 3 hari dan peneliti mengamati keempat indikator pada instrument penelitian. Subyek terlihat aktif bersama teman-temannya menyelesaikan proyek yang diberikan, meskipun sesekali harus mendapat arahan dari guru pendamping. Kemampuan interaksi sosial subyek melalui berbagai jenis intervensi yang diberikan pada kegiatan bermain peran (sosiodrama) menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dapat dilihat kembali dari skor frekuensi rata-rata pada Gambar, indikator Kontak Mata dengan frekuensi 2, Gilin menjelaskan bahwa adanya kontak mata dan komunikasi antara satu dengan yang lain merupakan dua syarat terjadinya interaksi sosial [20]. indikator Respons terhadap Nama dengan frekuensi 3,07: indikator Inisiasi Interaksi dengan frekuensi 2 dan indikator Kerjasama dengan frekuensi 1,27. Meskipun nilai dari tiap indikator bervariasi, namun terdapat peningkatan kemampuan interaksi sosial pada fase intervensi (B) dibandingkan dengan fase sebelumnya yaitu fase baseline (A1). Periode selanjutnya adalah penarikan intervensi atau fase baseline (A2), dimana diharapkan kemampuan interaksi sosial subyek tetap terbentuk meski tidak disetting pada permainan berkelompok. Namun hasil penelitian pada fase ini menunjukkan menurunnya frekuensi rata-rata dari setiap indikator, indikator Kontak Mata dengan frekuensi 1,2 : indikator Respons terhadap Nama dengan frekuensi 1,33 : indikator Inisiasi Interaksi dengan frekuensi 0,67 dan indikator Kerjasama dengan frekuensi 0,4. Jadi melalui grafik tersebut terlihat bahwa kemampuan interaksi sosial anak autis belum dapat bertahan lama.

Dalam pemberian intervensi, meski kemampuan interaksi sosial anak autis cenderung ada peningkatan, namun terdapat pula hal yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti yakni kondisi internal dari diri subyek (perubahan emosi atau suasana hatinya). Selanjutnya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam menstimulus anak autis terutama dalam mengasah kemampuan interaksi sosialnya adalah dengan memberikan kegiatan-kegiatan natural yang menarik dan menyenangkan, sebab dari kegiatan ini sensori anak juga akan ikut terangsang, seperti taktile atau peraba, yang mana ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan keinginan anak untuk terlibat dalam interaksi sosial. sosiodrama, dengan pendekatannya yang berfokus pada komunikasi, memberikan lingkungan yang mendukung perkembangan keterampilan sosial anak autis secara holistik. Dengan memberikan pengalaman positif dan kolaboratif. Bermain drama atau peran dapat menjadi sumber inspirasi untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis. Model konseling kelompok berbasis terapi bermain asosiasi dapat dijadikan sebagai piranti (metode alternatif), terobosan inovasi, novelty dan layanan dalam

menangani masalah keterampilan sosial Siswa ABK [21].

KESIMPULAN

Kemampuan interaksi sosial subyek "A" sebelum diberikan intervensi. yaitu fase baseline (A1). hanya berada pada level frekuensi rata-rata antara 0 dan I untuk semua indikator, mulai dari kontak mata, respons terhadap nama, inisiasi interaksi hingga kerjasama. Adapun nilai frekuensi 1 ada karena adanya bantuan secara fisik dari guru pendamping dalam menstimulus subyek. Kemampuan interaksi sosial subyek "A" setelah diberikan perlakuan atau intervensi (B) melalui kegiatan-kegiatan bermain drama mengalami peningkatan untuk semua indikator pengamatan, yaitu kontak mata, respons terhadap nama, inisiasi interaksi dan kerjasama. Terbukti dari meningkatnya skor frekuensi rata-rata setiap indikator, yaitu antara 1 hingga 3. Hal ini juga teramati dari hasil analisis data kecenderungan arah mengarah ke atas (positif), kestabilan data pada fase intervensi, perubahan level yang senantiasa membaik, serta rendahnya skor overlap yang diperoleh bahkan bernilai 0, sehingga ini mengindikasikan bahwa metode bermain drama (sosiodrama) yang diterapkan, memiliki pengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial anak autis. Dengan demikian, ada pengaruh bermain drama terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial anak autis.

PENGHARGAAN

Dalam penulisan artikel ini banyak masukan dan penguatan dari kedua pembimbing dan teman-teman seperjuangan di kampus Pascasarjana UNM, untuk itu pada kesempatan ini saya mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua pembimbing dan temanteman yang sudah memberikan masukan saat diskusi hasil penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya tujuikan kepada Direktur PPs UNM dan Ketua Jurusan PAUD PPs UNM dan Teman-teman yang ikut serta membantu dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Y. Setyowati, "Komunikasi Pemberdayaan sebagai Perspektif Baru Pengembangan Pendidikan Komunikasi Pembangunan di Indonesia," *J. Komun. Pembang.*, vol. 17, no. 2, pp. 188–199, Jul. 2019, doi: 10.46937/17201926849.
- [2] L. M. Fahri and L. A. H. Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran," *PALAPA*, vol. 7, no. 1, pp. 149–166, May 2019, doi: 10.36088/palapa.v7i1.194.
- [3] O. Mardatillah and E. S. Nirwana, "Assessment on Religious Values and Ethics in the Independent Curriculum," *Int. J. Educ. Inf. Technol. Others*, vol. 7, no. 3, pp. 85–94, 2024, doi: 10.5281/zenodo.13621689.
- [4] E. Budiman, E. Santoso, and T. Afirianto, "Pendeteksi Jenis Autis pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Linear Discriminant Analysis (LDA)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 7, pp. 583–592, 2017, [Online]. Available:

- <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/169>
- [5] A. S. R. Amanullah, "Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus: Tuna Grahita, Down Syndrom Dan Autisme," *J. Almurataja J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/almurtaja/article/download/1793/1113>
 - [6] S. R. Jalilah, "Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5953–5960, Nov. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1657.
 - [7] D. A. P. Anindya, "Penggunaan Teknik Sosiodrama dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Siswa SMA," *PD ABKIN JATIM Open J. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 56–61, 2021, doi: 10.1234/pdabkin.v2i1.98.
 - [8] Y. Yusria, "Pengembangan Literasi Dini melalui Metode Sosiodrama," *Smart Kids J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 28–33, Jun. 2021, doi: 10.30631/smartkids.v3i1.77.
 - [9] M. Iswari, E. Efrina, K. Kasiyati, and A. Mahdi, "Bermain Peran : Sebuah Metode Pembelajaran Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosialisasi Anak Autis," *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 2, no. 2, p. 39, Nov. 2018, doi: 10.24036/jpkk.v2i2.310.
 - [10] A. Rustandar and D. Widinarsih, "Metode dan Media Pembelajaran untuk Pendidikan Inklusi bagi Penyandang Autis di Indonesia," *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 7, no. 1, pp. 38–56, 2023, doi: 10.24036/jpkk.v7i1.743.
 - [11] Santika Viridi, Husnul Khotimah, and Kartika Dewi, "Sosiologi Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah," *Protas. J. Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, vol. 2, no. 1, pp. 162–177, Jun. 2023, doi: 10.55606/protasis.v2i1.86.
 - [12] M. Y. Indul and A. Lianawati, "Bimbingan kelompok teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa Kelas X SMA Antartika Sidoarjo," *Ter. J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 4, no. 2, pp. 300–305, 2020, [Online]. Available: <https://journal.unindra.ac.id/index.php/terapeutik/article/view/435>
 - [13] A. Wibawanto, "Permainan Pertemanan (Friendship) untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dengan Hambatan Emosi dan Sosial (Penelitian Single Subject Reseach di SLB Bina Anugrah Lembang)," *J. UNIK Pendidik. Luar Biasa*, vol. 1, no. 2, 2016, doi: 10.30870/unik.v1i2.3534.
 - [14] I. A. Putri, R. Widiyanto, and M. Mahmud, "Efektivitas Model Pembelajaran SETS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Berkemampuan Rendah (Single Subject Research)," *Elem. J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 141–160, Feb. 2022, doi: 10.15408/elementar.v1i2.20546.
 - [15] Zuhtratul Muna, Mahdalevia, U. Fatiya, and Hijriati, "Analisis Karakteristik Anak Bekrebutuhan Khusus (Autisme) di Sekolah PAUD Harsya Ceria Banda Aceh," *J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 98–104, Jun. 2024, doi: 10.62005/joecie.v2i2.79.
 - [16] A. Z. Islamyati, "Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Ruang Bagi Anak Autisme," *Ranah Res. J. Multidiscip. Res. Dev.*, vol. 2, no. 4, pp. 53–57, 2020, [Online]. Available:

- <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/303>
- [17] I. Gusti Agung Ayu Amritashanti and H. Hartanti, "Efektivitas JASPER Intervention untuk Meningkatkan Kemampuan Joint Attention Anak dengan Autisme Berat," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 212–220, May 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.190.
 - [18] J. N. Arsit, S. Fitriana, and C. A. Widiarto, "Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Terhadap Komunikasi Interpersonal," *J. Psikoedukasia*, vol. 1, no. 01, pp. 98–124, 2023, [Online]. Available: <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/pedu/article/view/149>
 - [19] S. Syamsuardi and H. Hajerah, "Penggunaan Model Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak Kota Makassar," *J. CARE (Children Advis. Res. Educ.)*, vol. 5, no. 2, pp. 1–7, 2019, doi: 10.25273/jcare.v5i2.3104.
 - [20] W. Christyastari and Rusmawan, "Interaksi Sosial Siswa Autis di Sekolah Inklusi," *J. Pendidik. Inklusi Citra Bakti*, vol. 1, no. 2, pp. 127–138, Dec. 2023, doi: 10.38048/jpicb.v1i2.2406.
 - [21] Y. E. Y. Siregar *et al.*, "Model Konseling Kelompok Berbasis Terapi Bermain Asosiatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa ABK," *Esensi Pendidik. Inspiratif*, vol. 7, no. 1, 2025, [Online]. Available: <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/article/view/4684>