

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jumlah anak autis kini perlu menjadi perhatian. Berdasarkan data CDC (*Center for Diseases Control and Prevention*), jumlah anak autis meningkat dari 1:150 anak menjadi sekitar 1:88 anak. Begitu juga dengan penelitian *Center for Disease Control* (CDC) Amerika Serikat pada 2008 yang menyatakan bahwa perbandingan pada anak usia 8 tahun yang terdiagnosa dengan autisme adalah 1:80. Sedangkan UNESCO pada tahun 2011 mencatat ada sekitar 35 juta orang penyandang autisme di dunia.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) 2010, jumlah anak penyandang autis di Indonesia berada di kisaran 112 ribu jiwa. Angka tersebut diasumsikan dengan prevalensi autisme pada anak di Hongkong yaitu 1,68 per 1000 untuk anak di bawah 15 tahun. Jadi, pemerintah menghitung dengan asumsi prevalensi autisme yang ada di Hongkong dimana jumlah anak usia 5-19 tahun di Indonesia mencapai 66.000.805. Sedangkan prevalensi anak autis di Yogyakarta dapat diperlihatkan dari jumlah Sekolah Luar Biasa (SLB) yang ada di Yogyakarta yaitu 61 SLB baik negeri maupun swasta yang tersebar di 5 kabupaten maka dapat diperkirakan jumlah anak autis di Yogyakarta yaitu kurang lebih 357 anak (DIKPORA, 2013).

Anak autis seringkali menimbulkan masalah di keluarga bahkan di masyarakat. Orang tua dan pihak keluarga ataupun masyarakat sering

mengeluhan perilaku anak autis yang dianggap aneh ataupun mengganggu aktivitas sehari-hari lingkungan sekitar. Selain itu, anak autis juga mengalami gangguan pada proses interaksi sosial yang ditandai dengan kesulitan belajar pada area komunikasi, area interaksi sosial, dan kurangnya fleksibilitas dalam berpikir dan bertindak (Firmansyah, 2013).

Kelainan pada integritas sistem sensori (*Sensory Integration Disorder*) sering didapatkan pada anak autis. Kelainan integritas sistem sensoris mengakibatkan otak tidak mampu untuk menyatukan informasi yang didapat dari kelima panca indra sehingga otak tidak mampu memberikan perintah ke tubuh untuk memberikan reaksi yang tepat. Hal inilah yang menyebabkan autisme menjadi penyakit yang tidak dapat disembuhkan (*not curable*) namun sebenarnya masih dapat diterapi (*treatable*). Jika terapi ini berhasil maka hal ini dapat memungkinkan anak-anak autis untuk dapat ikut berbaur dengan anak-anak lain secara normal. Sebaliknya jika anak autis ini tidak tertangani dengan baik maka dapat berakhir menjadi tuna grahita (Reza, 2011).

Sebenarnya anak autis secara umum memiliki kemampuan yang menonjol di bidang visual. Mereka lebih mudah untuk mengingat dan belajar bila diperlihatkan gambar atau tulisan dari benda – benda, kejadian, tingkah laku maupun konsep – konsep abstrak. Dengan melihat gambar atau tulisan, anak autis akan membentuk gambaran mental yang jelas dan relatif permanen dalam benaknya (Hendrawan, 2010).

Saat ini terdapat banyak terapi untuk anak autis, diantaranya adalah terapi biomedik, terapi okupasi, terapi musik, terapi wicara, dan terapi visual.

Salah satu terapi yang memanfaatkan kemampuan visual pada anak autisme adalah terapi PECS (*Picture Exchange Communication System*). Namun, untuk mendapatkan peralatan terapi PECS, orang tua atau pendamping anak autisme harus mengeluarkan uang lebih karena harganya pun memang lumayan tinggi. PECS juga tidak mudah untuk didapatkan karena peralatan PECS ini tidak bisa didapatkan di sembarang tempat. Selain itu, PECS pun kurang sesuai jika diaplikasikan dengan kemajuan teknologi pada saat ini karena terapi PECS masih menggunakan cara konvensional yaitu permainan kartu. Padahal teknologi multimedia sebagai tanda dari kemajuan teknologi saat ini sudah dimanfaatkan hampir di setiap aspek kehidupan sehari-hari. Selain itu, teknologi multimedia sebenarnya juga mampu mengemas dan mengintegrasikan unsur visual dan audio secara interaktif untuk mendidik anak autisme.

Autisme bukanlah sesuatu yang mutlak tidak dapat disembuhkan sehingga hal ini menjadi dasar bahwa penelitian ini berkiblat pada Al-Quran, surat Ar-ra'du ayat 11:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّن بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakang, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada 3 pelindung bagi mereka selain Dia.” (QS. Ar-ra'du ayat: 11)

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menyusun karya tulis ilmiah untuk mengkaji pengaruh menonton video animasi interaktif terhadap tingkah laku dan interaksi sosial pada anak dengan autisme. Diharapkan hasil kajian ini memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan dan dunia kesehatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan: Apakah ada pengaruh menonton video animasi interaktif terhadap tingkah laku dan interaksi sosial pada anak dengan autisme?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketuinya pengaruh menonton video animasi interaktif terhadap tingkah laku dan interaksi sosial anak autis.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya pengaruh menonton video animasi interaktif terhadap nilai kuesioner ATEC subtes tingkah laku anak autis.
- b. Diketuinya pengaruh menonton video animasi interaktif terhadap nilai kuesioner ATEC subtes interaksi sosial anak autis

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat: Memberikan pengetahuan tentang autisme pada masyarakat serta usaha pengembangan terapi tingkah laku dan interaksi sosial anak autis.

2. Bagi institusi pendidikan: Diharapkan memberikan manfaat dalam penyampaian materi kuliah mengenai tingkah laku dan komunikasi anak dengan autis dan sebagai referensi bahan ajar gangguan pervasif pada anak.
3. Bagi Instansi Kesehatan: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan untuk mengambil langkah-langkah strategis dalam peningkatan kemampuan tingkah laku dan kemampuan komunikasi anak autis.

E. Keaslian Penelitian

1. Rizal Hendrawan (2010). “CD Multimedia Interaktif Komunikasi Visual Untuk Anak Penderita Autis”. Tujuan penelitian ini adalah membuat CD multimedia interaktif untuk anak penderita autisme. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan studi pustaka. Hal yang berbeda dari penelitian ini adalah kami menggunakan video yang sudah ada sebelumnya dan menilai ada atau tidaknya pengaruhnya terhadap tingkah laku dan interaksi sosial anak autis. Hal yang sama adalah kami sama-sama memakai media elektronik yang interaktif untuk anak autis.
2. Muhammad Syah Reza (2011). “Aplikasi Terapi untuk Anak Autis dengan Metode Lovaas berbasis Multimedia Interaktif”. Pada penelitian ini, peneliti hendak mengembangkan aplikasi terapi multimedia interaktif bagi anak Autis dengan metode Lovaas sebagai terapi media alternatif untuk anak Autis. Metode pengumpulan data yaitu wawancara, studi

lapangan, studi pustaka, dan kuesioner. Hal yang sama dari penelitian ini adalah kami menggunakan multimedia yang interaktif untuk anak autis. Sedangkan hal yang berbeda adalah kami mengembangkan terapi metode visual dengan menggunakan video yang sudah ada dan menilai ada atau tidaknya pengaruhnya terhadap tingkah laku dan interaksi anak autis.

3. Maringar Hangesti Putri (2013). “Metode Tanya Jawab Bermedia Video untuk Meningkatkan Aktivitas Berbicara Anak Autis”. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasional. Hasil penelitian ini adalah metode tanya jawab sebagai intervensi memberikan pengaruh yang meningkat secara signifikan terhadap perubahan target *behavior*. Pada penelitian ini video hanya digunakan sebagai media bukan terapi utama. Sedangkan terapi utamanya adalah tanya jawab setelah video diputarkan. Hal yang berbeda dari penelitian ini adalah kami menggunakan video animasi interaktif agar anak autis mampu meniru perintah dan menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh video untuk mengetahui pengaruhnya pada tingkah laku dan interaksi sosial anak autis. Namun kami juga mempunyai kesamaan yaitu menggunakan video sebagai media untuk mengembangkan kemampuan anak autis.