



METODE SOCIAL STORY DAN POSITIVE REINFORCEMENT UNTUK MENGURANGI PERILAKU TANTRUM PADA ANAK DENGAN AUTISME

Frida Rufina Apriresti¹, Tiara Diah Sosialita²

^{1,2} Program Magister Psikologi Profesi, Universitas Airlangga, Surabaya

frida.rufina.apriresti-2020@psikologi.unair.ac.id

Abstrak

Perilaku tantrum sering kali muncul pada anak dengan gangguan spektrum autisme (ASD), yang dapat mengganggu interaksi sosial dan perkembangan mereka. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode social story dapat membantu anak-anak dengan ASD memahami situasi sosial dan mengurangi perilaku negatif, termasuk tantrum. Social story adalah teknik yang menggunakan cerita atau narasi untuk mengajarkan anak mengenai perilaku yang diinginkan dalam konteks sosial tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas kombinasi metode social story dengan positive reinforcement dalam mengurangi frekuensi perilaku tantrum pada anak dengan ASD. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A-B, yang merupakan desain eksperimen dengan kasus tunggal. Subjek penelitian adalah seorang murid TK yang telah didiagnosis dengan ASD melalui Tes CARS (Childhood Autism Rating Scale). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan social story dengan positive reinforcement efektif dalam mengurangi perilaku tantrum pada subjek. Dengan pendekatan ini, anak diajarkan perilaku yang diinginkan melalui cerita, sementara penguatan positif diberikan setiap kali perilaku positif muncul. Hal ini menunjukkan bahwa strategi intervensi ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola emosi dan perilaku mereka.

Kata Kunci: Autisme, tantrum, social story, positive reinforcement.

Abstract

Tantrum behavior is common in children with autism spectrum disorder (ASD), which can interfere with their social interactions and development. Previous studies have shown that the social story method can help children with ASD understand social situations and reduce negative behaviors, including tantrums. Social story is a technique that uses stories or narratives to teach children about desired behaviors in specific social contexts. This study aims to examine the effectiveness of the combination of social story method with positive reinforcement in reducing the frequency of tantrum behavior in children with ASD. This study used A-B-A-B design, which is a single-case experimental design. The research subject was a kindergarten student who had been diagnosed with ASD through the CARS (Childhood Autism Rating Scale) Test. The results showed that combining social stories with positive reinforcement was effective in reducing tantrum behavior in the subject. With this approach, the child is taught the desired behavior through the story, while positive reinforcement is given each time the positive behavior appears. This suggests that this intervention strategy can improve children's ability to manage their emotions and behavior.

Keywords: Autism, tantrum, social story, positive reinforcement.

@Jurnal Ners Prodi Sarjana Keperawatan & Profesi Ners FIK UP 2025

✉Corresponding author :

Address : Surabaya

Email : frida.rufina.apriresti-2020@psikologi.unair.ac.id

Phone : 085709683865

PENDAHULUAN

Gangguan spektrum autisme didefinisikan sebagai kekurangan yang persisten dalam mengembangkan komunikasi dan interaksi sosial yang resiprokal dan adanya pola perilaku, komunikasi, atau aktivitas yang terbatas dan repetitif. Simtom tersebut muncul pada usia anak-anak awal dan mengganggu keberfungsian sehari-hari (American Psychiatric Association, 2013). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan prevalensi internasional gangguan spektrum autisme sebesar 0,76% yang mana angka tersebut hanya menyumbang sekitar 16% dari populasi anak global (Baxter et al., 2015). Gangguan spektrum autisme terjadi pada semua kelompok ras, etnis, dan sosial ekonomi, tetapi jumlah individu antar kelompok yang terdiagnosa tidak seragam (Baio et al., 2018). Gangguan ini lebih lazim ditemukan pada laki-laki daripada perempuan (Demily et al., 2017) dengan perbandingan sekitar 3:1 (Loomes et al., 2017).

Gangguan spektrum autisme adalah kelainan neurobiologis yang dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan yang memengaruhi perkembangan otak. Penelitian yang sedang berlangsung terus memperdalam pemahaman tentang mekanisme etiologi potensial gangguan ini, tetapi saat ini tidak ada penyebab tunggal yang dapat menjelaskan gangguan ini (Hodges et al., 2020). Faktor genetik berperan dalam kerentanan gangguan ini, dengan saudara kandung pasien yang menderita gangguan spektrum autisme membawa peningkatan risiko diagnosis bila dibandingkan dengan norma populasi, dan konsistensi diagnosis autisme yang jauh lebih tinggi, meskipun tidak mutlak, pada kembar monozigot (Kim et al., 2019; Risch et al., 2014; Sandin et al., 2014). Faktor resiko lain yang dapat menyebabkan gangguan spektrum autisme adalah usia orang tua dan prematuritas (Agrawal et al., 2018; Durkin et al., 2008; Wang et al., 2017).

Gangguan spektrum autisme menyebabkan sejumlah dampak yang dapat diamati pada individu sesuai dengan usia perkembangannya (Pangestu & Fibriana, 2017). Dampak autisme sebelum masa sekolah yaitu tantrum (ledakan emosi), terlambat berbicara, kurangnya kontak mata dan senyum sosial, lebih suka menyendiri dan tidak mampu memahami aturan. Pada usia sekolah, perilaku menarik diri akan berkurang, tetapi sulit untuk bersosialisasi dengan anak sebayanya dan tidak dapat berempati, terjadi hambatan perkembangan bahasa, dan performa yang tidak seimbang dalam tugas-tugas kognitif. Sementara itu, menjelang usia dewasa, individu dengan autisme akan memiliki gangguan kualitatif dalam interaksi sosial timbal balik, gangguan kualitatif dalam komunikasi dan bahasa verbal maupun nonverbal.

Salah satu dampak dari autisme yang disebutkan di atas adalah adanya tantrum. Tantrum merupakan suatu ledakan emosi yang sangat kuat, disertai rasa marah, serangan agresif, menangis, menjerit-jerit, serta menghentak-hentakkan kedua

kaki dan tangan pada lantai atau tanah (Chaplin, 2009). Beberapa sumber menyebutkan beragam bentuk perilaku tantrum. Penelitian oleh Potegal & Davidson (2003) menyebutkan contoh-contoh perilaku tantrum yang meliputi menangis, berteriak, menjatuhkan diri ke lantai, menendang, memukul, menarik/mendorong, melarikan diri, menolak melakukan sesuatu, menghentakkan kaki, merengek, melempar barang, dan menggelandot pada orang lain. Sementara itu, penelitian oleh Belden et al. (2008) menyebutkan beberapa perilaku yang sama, tetapi juga menambahkan beberapa perilaku lain. Berikut adalah contoh-contoh perilakunya menendang orang lain, memukul orang lain, melempar barang, merusakkan barang, memukul diri sendiri, membenturkan kepala, menahan napas, menggigit diri sendiri, menendang tak berarah, menghentakkan kaki, memukul tembok, menggigit orang lain, dan meludah.

Perilaku-perilaku di atas dapat dikelompokkan menjadi 4 kategori, yaitu: perilaku agresif destruktif, perilaku melukai diri sendiri, agresi non-destruktif, dan agresi oral (contoh: menggigit atau meludah) (Van Den Akker et al., 2022). Sementara itu, Potegal & Davidson (2003) mengidentifikasi dua jenis tantrum berdasarkan landasan emosional dan tingkah laku yang berbeda yaitu tantrum amarah dan kesedihan. Tantrum amarah (*anger tantrum*) memiliki ciri-ciri menghentakkan kaki, menendang, memukul, dan berteriak. Sementara itu, tantrum kesedihan (*distress tantrum*) memiliki ciri-ciri menangis dan terisak-isak, membanting diri, dan berlari menjauh. Pakar tumbuh kembang anak menilai bahwa tantrum merupakan perilaku yang tergolong normal dan merupakan bagian dari proses perkembangan fisik, kognitif, dan emosional anak. Sebagai bagian dari proses perkembangan, tantrum pasti akan berakhir. Beberapa hal positif yang dapat dilihat dari perilaku tantrum adalah anak ingin menunjukkan kebebasannya dan mengungkapkan rasa senangnya, selain itu anak juga ingin mengungkapkan pendapatnya, mengungkapkan kemarahannya, dan kekesalannya untuk membuat orang dewasa dan orang tua mengerti jika anak bingung, lapar, lelah atau sakit (Kirana, 2013). Namun, pada waktu yang sama, tantrum dapat dianggap sebagai gejala awal dari permasalahan perilaku disruptif (Achenbach, 2000; Goodman, 1997) serta dapat memiliki implikasi pada berkembangnya gangguan perilaku (Harvey et al., 2015) dan *mood* (Belden et al., 2008).

Beberapa faktor penyebab anak mengalami tantrum antara lain: Faktor fisiologis yaitu lelah, lapar atau sakit; Faktor psikologis, antara lain anak mengalami kegagalan, dan orang tua yang terlalu menuntut anak sesuai dengan harapan orang tua; Faktor orang tua yaitu pola asuh dan komunikasi; dan faktor lingkungan yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan di luar rumah (Kirana, 2013). Williams et al. (2004) berpendapat bahwa tantrum

dapat terjadi karena salah satu atau kombinasi dari sejumlah hal. Hal-hal tersebut adalah tidak mendapat apa yang diinginkan atau tidak berhasil melakukan apa yang ingin dilakukan, tidak ingin melakukan sesuatu, bosan atau frustrasi, khawatir, dan mendapatkan respon dari lingkungan atau orang-orang di sekitarnya.

Metode *social story* merupakan metode intervensi berupa cerita pendek bergambar. Cerita tersebut berisi informasi sosial yang penting dan spesifik mengenai apa yang terjadi, alasan situasi tersebut terjadi, serta rincian kegiatan atau rincian perilaku yang digunakan untuk mengajarkan suatu konsep atau keterampilan sosial. *Social story* disajikan dalam format khusus yang mudah dipahami oleh anak dengan gangguan autisme. Konsep atau keterampilan sosial yang diajarkan dalam metode *social story* bersifat bebas, namun disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak (Gray, 2010).

Tujuan khusus metode *social story* adalah membantu anak dengan gangguan autisme mengikuti langkah-langkah yang perlu diikuti dalam melakukan suatu konsep atau keterampilan sosial (Gray, 2010). *Treatment* menggunakan *social story* ini cocok diterapkan untuk anak dengan gangguan autisme karena *treatment* ini mendasarkan diri pada terapi kognitif. Terapi kognitif memiliki prinsip bahwa aktivitas kognitif dapat dipantau, diubah, dan mempengaruhi perilaku sehingga perubahan perilaku yang dikehendaki dapat dilakukan melalui perubahan kognitif. Perubahan kognitif ini dilakukan dengan menstruktur kembali aspek kognitif dari subjek, melalui cara berpikir, imajinasi, persepsi dan fungsi kognitif lainnya yang mempengaruhi perilaku (Safaria, 2004).

Perubahan kognitif yang terjadi dalam *treatment social story* ini terjadi melalui suatu proses yang disebut proses *modelling*. Proses *modelling* tersebut dilakukan subjek terhadap figur atau tokoh utama dalam *social story*. Tokoh utama tersebut akan memberikan contoh pada subjek tentang cara memahami perilaku, memahami keinginan serta perasaan orang lain. Sehingga saat cerita disajikan secara visual dan rutin, subjek bisa berimajinasi tentang situasi dalam cerita dan menerapkannya pada kenyataan sesungguhnya (Bandura dalam Barry & Burlew, 2004).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan manfaat penggunaan *social story* pada anak dengan autisme. Pertama, penerapan *social story* dengan teknik prompting dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan autisme (Permatasari, 2021). Penelitian lain menyebutkan bahwa penerapan metode *social story* dapat mengurangi perilaku maladaptif anak autis usia SD (Fauziah & Mulia, 2022). Adapun perilaku maladaptif yang dimaksud dalam penelitian tersebut adalah berteriak-teriak, melempar, dan mengambil barang orang lain. Pada aspek bahasa, penerapan *social story* dapat meningkatkan

komunikasi interpersonal remaja dengan autisme (Rahmawati et al., 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah hendak mengetahui penerapan *social story* pada anak dengan autisme apabila dikaitkan dengan faktor lain yaitu adanya *positive reinforcement*. Sebelumnya, penerapan *social story* dan *positive reinforcement* sudah pernah dilakukan tetapi tujuannya untuk meningkatkan social skill pada anak TK (Aprianti et al., 2017).

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian subjek tunggal. Pada penelitian ini, variabel independen yang diteliti dimanipulasi secara sistematis untuk satu individu (Shaughnessy et al., 2015). Secara spesifik, desain dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah desain A-B-A-B. Pada desain ini pertama-tama peneliti mencatat data perilaku target pada kondisi *baseline* (A) pertama. Setelah data pada kondisi *baseline* dinilai cukup stabil, intervensi (B) mulai diberikan pada subjek. Berikutnya, pengumpulan data pada kondisi intervensi dilanjutkan sampai data mencapai trend dan level yang jelas. Setelah itu dilakukan pengulangan masing-masing kondisi yaitu *baseline* (A) dan intervensi (B) pada subjek yang sama (Sunanto et al., 2005).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah satu orang anak yang telah terdiagnosis dengan Gangguan Spektrum Autisme. Diagnosis mengacu pada kriteria diagnostik 299.00 *Autism Spectrum Disorder* menurut DSM-V (American Psychiatric Association, 2013) dan hasil Tes CARS atau *Childhood Autism Rating Scale*.

Metode Pengumpulan Data

Pengukuran data pada penelitian ini menggunakan sistem *event recording*. *Event recording* merupakan proses mendokumentasikan atau mencatat frekuensi setiap perilaku selama waktu observasi (LeBlanc et al., 2016). Pencatatan dibantu dengan lembar observasi perilaku tantrum yang diadaptasi dari penelitian oleh Van Den Akker et al. (2022). Lembar observasi tersebut digunakan baik pada kondisi *baseline* (A) maupun intervensi (B). Adapun durasi waktu observasi pada penelitian ini adalah 4 jam atau selama subjek mengikuti kegiatan belajar mengajar satu hari di kelas.

Prosedur Intervensi

Prosedur yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

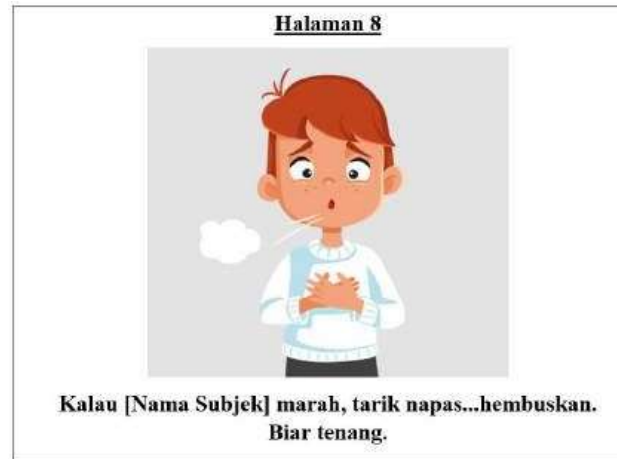
1. Persiapan

a) Izin penelitian

Peneliti mengurus perizinan penelitian kepada pihak Kepala Sekolah TK dan orang tua/wali dari subjek. Peneliti menjelaskan rencana kegiatan, target perilaku, prosedur pelaksanaan, materi yang digunakan, dan manfaat penelitian.

b) Perlengkapan penelitian

Peneliti membuat buku cerita sederhana yang mengacu pada penelitian Lorimer et al. (2002) dan mengikuti petunjuk penulisan cerita menurut Gray (1998). Buku tersebut berukuran A5 atau 14,8 cm x 21 cm. Halaman dilengkapi dengan ilustrasi sederhana yang sesuai dengan kalimat cerita di bawahnya. Tiap halaman dilaminating supaya lebih tahan lama. Selain itu, peneliti menyiapkan mainan hewan dan dinosaurus yang merupakan jenis mainan kesukaan subjek sebagai bentuk *positive reinforcement* yang akan diberikan kepada subjek.



Gambar 1.

Contoh Halaman pada Buku *Social story*

c) *Briefing* kepada Guru Kelas dan *Shadow*/Pendamping

Peneliti melakukan briefing kepada guru kelas dan *shadow* tiga hari sebelum hari pertama pelaksanaan penelitian. Peneliti menjelaskan rencana kegiatan, target perilaku, prosedur pelaksanaan, materi yang digunakan, dan manfaat penelitian. Peneliti juga menyampaikan tugas bagi *shadow* untuk melanjutkan penerapan *social story* pada subjek setelah durasi penelitian selesai untuk mempertahankan manfaat penelitian bagi perubahan perilaku subjek (Septian Utami Nasution et al., n.d.).

2. Pelaksanaan

a) Kondisi *baseline* (pekan I dan III)

- 1) Peneliti mengikuti kegiatan subjek selama di sekolah yaitu ketika di kelas mengaji (pukul 07.30 – 09.00) dan di kelas KBM (pukul 09.00 – 11.30)
- 2) Peneliti melakukan observasi natural ketika subjek berada di kelas
- 3) Peneliti mencatat frekuensi perilaku tantrum baik saat di kelas mengaji maupun di kelas KBM dan juga data kualitatif seperti kendala atau faktor yang mempengaruhi kegiatan subjek di kelas
- 4) Peneliti merekap frekuensi perilaku target

b) Kondisi intervensi (pekan II dan IV)

- 1) Peneliti mengikuti kegiatan subjek

selama di sekolah yaitu ketika di kelas mengaji (pukul 07.30 – 09.00 WIB) dan di kelas KBM (pukul 09.00 – 11.30 WIB)

- 2) Peneliti mengajak subjek untuk membaca materi *social story* pada waktu luang di kelas mengaji dengan *positive reinforcement* berupa mainan hewan dan dinosaurus
 - 3) Peneliti mencatat frekuensi perilaku tantrum baik saat di kelas mengaji maupun di kelas KBM dan juga data kualitatif seperti kendala atau faktor yang mempengaruhi kegiatan subjek di kelas
 - 4) Ketika perilaku target muncul, subjek kembali diingatkan mengenai hal yang seharusnya dilakukan menggunakan buku *social story*
 - 5) Peneliti merekap frekuensi perilaku target
3. Tindak Lanjut Pasca Intervensi

Seperti yang telah dijelaskan di sesi persiapan khususnya *briefing* kepada guru kelas dan *shadow*, peneliti memberikan tugas pada *shadow* untuk meneruskan penerapan metode *social story* pada subjek. Peneliti melakukan monitoring dua pekan setelah terminasi kegiatan di sekolah. Monitoring dilakukan melalui media chat WhatsApp kepada *shadow*. Peneliti menanyakan konsistensi penerapan metode dan perubahan perilaku yang teramati pada subjek.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi perilaku tantrum subjek pada masing-masing kondisi A-B- A-B atau *baseline*-intervensi-*baseline*-intervensi. Pengukuran pada saat sesi *baseline* pertama bertujuan untuk mengetahui frekuensi perilaku tantrum subjek sebelum diberi perlakuan apapun. Pengukuran pada sesi intervensi pertama bertujuan untuk mengetahui frekuensi perilaku tantrum subjek setelah diberi perlakuan berupa metode *social story*. Pengukuran pada sesi *baseline* pertama bertujuan untuk mengetahui frekuensi perilaku tantrum subjek setelah diberi perlakuan dari pekan sebelumnya. Terakhir, pengukuran pada sesi intervensi kedua bertujuan untuk mengetahui frekuensi perilaku tantrum subjek setelah diberi perlakuan kembali.

Setelah pelaksanaan intervensi selesai dilakukan, peneliti melakukan pembandingan frekuensi perilaku tantrum tiap pekan dari pekan pertama hingga pekan keempat. Pembandingan tersebut memungkinkan untuk mengetahui adanya perubahan frekuensi perilaku tantrum sebelum dan sesudah pemberian metode *social story*. Selain itu, dapat diketahui pula data-data kualitatif seperti faktor-faktor yang berperan pada perubahan frekuensi tantrum subjek.

Penilaian pada tahap tindak lanjut pasca intervensi dilakukan untuk mengetahui apakah perubahan perilaku yang telah dicapai pada saat penelitian dapat dipertahankan setelah penelitian

selesai dan kemudian dilanjutkan secara mandiri oleh *shadow*. Selain itu, penilaian dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian secara kualitatif seperti perubahan perilaku lain yang tidak termasuk dalam target perilaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Subjek

Subjek pada penelitian ini berjumlah satu orang. Subjek merupakan seorang anak laki-laki berusia 7 tahun 4 bulan saat penelitian dan sedang duduk di kelas TK B di TK Islam Cahaya Ilmu Semarang. Adapun identitas anak tersebut disamarkan sebagai H. Subjek merupakan anak kedua dari dua bersaudara kembar identik. Kakaknya merupakan anak laki-laki yang juga mengalami Gangguan Spektrum Autisme. Kedua orang tua subjek telah bercerai pada saat subjek dan kembarannya berusia 2 tahun. Saat ini subjek diasuh oleh kakek nenek dan tinggal di rumah kakek nenek yang berjarak sekitar 100 meter dari rumah ibu kandung subjek. Subjek dan kembarannya diputuskan untuk tinggal terpisah karena mereka sering usil satu sama lain dan kemudian menjadi bertengkar. Tidak jarang pertengkaran tersebut disertai dengan perilaku tantrum yang membuat pengasuh mereka kewalahan.

Berdasarkan asesmen yang telah dilakukan pada H, diketahui tingkat keparahan autisme subjek berada pada kategori *severe autism* menurut Tes CARS dan memenuhi kriteria *Autism Spectrum Disorder* menurut DSM-V. Selain itu, terdapat tambahan data yaitu taraf inteligensi subjek yang masuk pada kategori *borderline* berdasarkan hasil asesmen menggunakan Tes Binet. Beberapa gejala autisme yang ada pada subjek dan cukup mempengaruhi aktivitas sehari-hari adalah adanya kendala komunikasi verbal dan nonverbal, ketidakmampuan menunjukkan respon emosi yang sesuai jenis dan derajat, kurang dapat menyesuaikan perilakunya pada konteks sosial yang bervariasi, dan minat yang terbatas hanya pada hal-hal yang ia sukai saja. Berdasarkan informasi dari guru, terapis, dan *shadow*, subjek memiliki kebiasaan buruk melarikan diri ketika bosan dengan kegiatan di kelas serta kerap memukul, menarik, dan mencubit *shadow* atau teman sekilas ketika mereka tidak mau mengikuti kehendak subjek.

Dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah, subjek harus didampingi oleh seorang *shadow* atau pendamping laki-laki yang namanya disamarkan sebagai Kak M. Kak M sudah mendampingi subjek selama kurang lebih 1,5 tahun sejak subjek duduk di TK A. Subjek harus selalu didampingi oleh Kak M karena ia harus sering diingatkan dan diarahkan supaya dapat kooperatif di sekolah. Kak M juga akan membantu mengontrol perilaku subjek ketika ia sedang tantrum.

Pelaksanaan Intervensi

Intervensi pada subjek dilaksanakan selama 4

pekan atau pada hari Senin, 20 Februari 2023 hingga Kamis, 16 Maret 2023 di TK Islam Cahaya Ilmu Semarang. Intervensi tersebut dilaksanakan setiap hari pada saat subjek berkegiatan di sekolah. Sedianya, intervensi direncanakan untuk dilaksanakan selama 5 hari setiap pekan dari hari Senin hingga Jumat selama 4 pekan atau sebanyak 20 pertemuan. Namun, terdapat beberapa kendala seperti subjek yang tidak masuk sekolah atau sekolah yang libur sehingga program intervensi hanya terlaksana selama 15 hari. Pada pekan pertama yang merupakan pekan pengukuran *baseline*, peneliti melakukan pengamatan secara natural dari sudut ruang kelas. Subjek melakukan aktivitas belajar mengajar di kelas mengaji maupun kelas KBM dengan didampingi oleh *shadow*. Tercatat total 55 perilaku tantrum yang ditunjukkan oleh subjek dengan uraian yang dapat dilihat pada tabel. Terdapat bentuk-bentuk perilaku tantrum yang tidak termasuk pada penelitian Van Den Akker et al. (2022) yaitu menjambak dan mencubit. Perilaku tantrum sebagian besar ditujukan kepada *shadow* ketika keinginan subjek tidak dipenuhi atau ketika ia dilarang melakukan sesuatu. Ketika subjek menunjukkan perilaku tantrum, peneliti tidak mencoba menengahi dan membiarkan *shadow* menghadapi perilaku tantrum subjek sendiri dengan cara yang biasa dilakukan. Pada pekan ini, subjek sempat tidak masuk sekolah sebanyak 1 hari karena sakit.



Gambar 2.
Dokumentasi Kegiatan Membaca *Social story* di Kelas

Pada pekan kedua yang merupakan pekan pertama pemberian perlakuan, terdapat lonjakan perilaku tantrum karena adanya tantrum hebat hingga 60 dan 90 menit lamanya. Total terdapat 173 perilaku tantrum pada pekan ini. Adanya tantrum tersebut disebabkan karena mood subjek yang kurang baik sejak berangkat sekolah. Akibatnya, pemberian bacaan *social story* menjadi tertunda bahkan tidak dapat terlaksana. Terkadang, subjek menolak membaca dengan pura-pura tidur dan sulit untuk dikondisikan. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melibatkan *positive reinforcement* berupa menggunakan mainan hewan untuk membaca materi cerita seperti *story telling* yang cukup efektif untuk membuat subjek mau membaca.

Saat tidak tantrum, subjek dapat lebih patuh pada aturan meskipun masih harus diingatkan. Saat

tantrum, subjek mau mengikuti arahan *shadow* untuk menarik napas supaya lebih tenang. Adapun arahan untuk menarik napas tersebut juga

merupakan salah satu konten dari bacaan *social story*. Saat situasi memungkinkan, peneliti dan *shadow* sesekali mengingatkan subjek untuk membaca kembali buku *social story* setelah subjek memukul atau mencubit *shadow* ketika keinginannya tidak dipenuhi sebagai bentuk teguran. Pada pekan ini, subjek sempat tidak masuk sekolah sebanyak 1 hari karena sakit.

Pada pekan ketiga yang merupakan pekan *baseline* pasca perlakuan, subjek sedang menderita flu dan diberi obat flu yang menyebabkan kantuk. Akibatnya subjek menjadi mengantuk di sekolah dan tidak mood dalam melakukan aktivitas, sehingga ia menjadi tantrum pada saat dikondisikan oleh *shadow*. Seperti pekan sebelumnya, tantrum subjek berdampak pada munculnya perilaku-perilaku tantrum tetapi tidak setinggi pekan sebelumnya. Pada hari ketiga, subjek sudah lebih fit sehingga dapat mengikuti kegiatan belajar dan intervensi dengan lebih baik. Bahkan subjek terlihat mengingat materi *social story* perihal tidak boleh mencubit dan menerapkannya dengan menegur teman yang mencubit dengan berkata “Tidak cubit-cubit.” sambil menggoyang-goyangkan jari telunjuknya. Pada pekan ini, subjek sempat tidak masuk sekolah sebanyak 2 hari karena *shadow* sakit. Seperti yang telah dituliskan sebelumnya, subjek harus didampingi oleh *shadow* ketika bersekolah supaya dapat kooperatif dalam mengikuti pelajaran. Apabila *shadow* berhalangan, maka subjek otomatis tidak masuk sekolah juga.

Pekan keempat merupakan pekan kedua pemberian perlakuan. Pada pekan ini kondisi subjek sudah jauh lebih fit daripada pekan sebelumnya. Namun, pada dua hari pertama subjek enggan membaca buku karena terdistraksi dengan buku lain dan terlihat agak bosan dengan rutinitas membaca. Bahkan subjek kurang tertarik pada mainan yang digunakan untuk *positive reinforcement* sehingga peneliti mengganti mainan dengan mainan dinosaurus yang ternyata lebih diminati subjek. Pada pekan ini subjek juga sedikit tantrum tetapi hanya sekitar 15 menit terakhir sebelum pulang yang dikarenakan moodnya yang sudah turun. Akibatnya subjek menjadi sulit dikondisikan dan kemudian muncul perilaku menyakiti *shadow*.

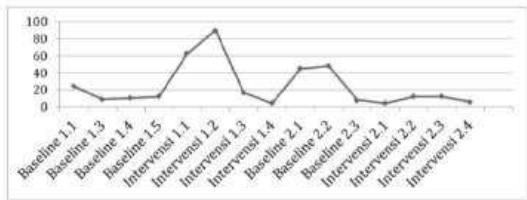
Pada pekan keempat atau pekan terakhir ini pula subjek terlihat menunjukkan perubahan perilaku ketika menolak melakukan sesuatu. Apabila pada pekan-pekan awal subjek mudah memukul atau mencubit *shadow*, maka di pertemuan pekan ini subjek mulai mendorong dada atau tangan *shadow* untuk menunjukkan penolakan atau ketidaksukaan. Subjek sempat hendak memukul *shadow* tetapi gerakan tangannya terhenti di udara dan ia tidak jadi memukul. Frekuensi

subjek melarikan diri juga berkurang menjadi 1x atau tidak muncul sama sekali dalam satu hari. Subjek terlihat fokus mengikuti kegiatan di sekolah bahkan terkadang terlalu bersemangat dan tidak sabar sehingga tanpa sengaja memukul temannya. Pada pekan ini, subjek sempat tidak masuk sekolah sebanyak 1 hari karena sekolah libur untuk penerimaan rapor.

Tabel 1. Frekuensi Perilaku Tantrum Subjek H

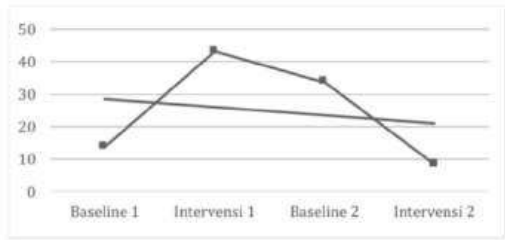
Bentuk Perilaku Tantrum	Frekuensi Perilaku Tantrum			
	Pekan I Baseline (A1)	Pekan II Intervensi (B1)	Pekan III Baseline (A2)	Pekan IV Intervensi (B2)
Memukul	17	74	29	17
Menggigit	9	37	6	2
Menjambak*	9	31	45	9
Melarikan diri	16	11	5	3
Meludah	3	7	-	-
Mencubit *	1	1	1	2
Menjewe r*	-	1	-	-
Menyundul dengan kepala*	-	9	9	-
Menendang	-	2	4	1
Mencakar *	-	-	2	-
Total	55	173	101	34

*Perilaku yang tidak tercantum pada penelitian Van Den Akker et al. (2022)



Gambar 3. Frekuensi Perilaku Tantrum Subjek Per Hari Selama Program Intervensi

Berdasarkan pengamatan selama intervensi dalam empat pekan, terdapat penurunan frekuensi dan perubahan perilaku sebagai dampak positif intervensi menggunakan metode *social story*. Terdapat tren positif yaitu berkurangnya perilaku tantrum subjek saat keinginannya tidak dipenuhi atau dilarang melakukan sesuatu. Bahkan subjek sudah dapat menerapkan materi dalam *social story* yaitu menegur teman yang mencubit, mematuhi aturan untuk duduk rapi saat dikondisikan oleh *shadow* ketika mengambek, dan menarik napas ketika marah supaya lebih tenang. Namun, tren positif tersebut masih belum konsisten.



Gambar 4.

Mean dan Tren Frekuensi Perilaku Tantrum Subjek Per Pekan Selama Program Intervensi

Peneliti melakukan *follow up* kepada *shadow* dari H dua pekan setelah pelaksanaan penelitian selesai. *Follow up* meliputi penerapan kegiatan membaca *social story* dan dampaknya pada perilaku subjek. Hasil dari *follow up* ini adalah data kualitatif berupa pengamatan *shadow* pada perilaku subjek selama kegiatan di sekolah. Pertama, *shadow* berkata bahwa belum ada kesempatan untuk membaca cerita *social story* dengan subjek lagi. Namun, *shadow* menggunakan halaman-halaman dalam cerita *social story* untuk menegur atau mengondisikan subjek ketika sedang tidak patuh atau marah.

Berikutnya, dalam hal mengikuti aturan dari *shadow*, subjek terlihat dapat mempertahankan kepatuhan bahkan mulai mengembangkan kemampuan bernegosiasi dengan *shadow* ketika dilarang melakukan sesuatu. Terdapat catatan juga mengenai aktivitas bermain dengan teman yaitu subjek sudah dapat mengajak teman bermain menggunakan kata-kata atau tidak langsung menarik teman seperti dahulu. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada kelanjutan tren positif pada perilaku subjek setelah pemberian intervensi dengan peneliti.

Penerapan *social story* yang dikombinasikan dengan *positive reinforcement* pada penelitian ini menunjukkan adanya penurunan frekuensi perilaku tantrum pada subjek H. Sebagian besar perilaku tantrum yang muncul adalah seperti yang tercantum pada penelitian oleh Van Den Akker et al. (2022). Namun, ada pula perilaku lain seperti menjambak, mencubit, menjewer, menyundul dengan kepala, dan mencakar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. *Social story* terbukti dapat menurunkan perilaku maladaptif pada anak autis (Fauziah & Mulia, 2022) bahkan pada usia yang lebih muda yaitu 7 tahun atau TK B. Selain hasil secara kuantitatif dari penurunan frekuensi perilaku tantrum, terdapat pula hasil secara kualitatif dari pengamatan yang dilakukan oleh *shadow*. Subjek terlihat dapat mempertahankan kepatuhan akan aturan bahkan mulai mengembangkan kemampuan bernegosiasi dengan *shadow* ketika dilarang melakukan sesuatu. Subjek juga mengembangkan interaksi sosial seperti sudah dapat mengajak teman bermain menggunakan kata-kata atau tidak langsung menarik teman seperti dahulu. Hasil secara kualitatif di atas menunjukkan adanya peningkatan

dalam hal keterampilan sosial subjek. Keterampilan sosial yang baik diketahui dapat membantu individu untuk berkomunikasi dengan lebih sesuai dan efektif (Corey, 2016).

Salah satu gejala yang paling umum pada anak dengan gangguan spektrum autisme adalah permasalahan dalam komunikasi sosial dan munculnya kendala dalam mengintegrasikan komunikasi verbal dan nonverbal (Vogindroukas et al., 2022). Dari hasil asesmen, subjek H menunjukkan adanya kendala dalam komunikasi verbal dan nonverbal. Ia sulit memahami instruksi verbal dari orang-orang di sekitarnya meskipun instruksi tersebut sudah disampaikan berkali-kali. *Social story* memberikan pendekatan yang berbeda dengan adanya bantuan visual berupa gambar-gambar ilustrasi dalam cerita yang disebut dengan *modelling*. Proses *modelling* tersebut dilakukan subjek terhadap figur atau tokoh utama dalam *social story*. Tokoh utama tersebut akan memberikan contoh pada subjek tentang cara memahami perilaku, memahami keinginan serta perasaan orang lain. Sehingga saat cerita disajikan secara visual dan rutin, subjek bisa berimajinasi tentang situasi dalam cerita dan menerapkannya pada kenyataan sesungguhnya (Bandura dalam Barry & Burlew, 2004). Pada subjek H, ia mengasosiasikan salah satu gambar anak laki-laki pada cerita sebagai dirinya sendiri sehingga ia mencontoh perilaku yang dilakukan oleh anak pada cerita.

Penelitian ini juga melibatkan faktor *positive reinforcement*. *Positive reinforcement* merupakan pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan ganjaran atau perbuatan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul dan merupakan cara yang efektif untuk mengubah tingkah laku (Corey, 2016). Contoh dari *positive reinforcement* adalah sesuatu yang menyenangkan, diinginkan, atau berharga sehingga seorang individu akan berusaha mendapatkannya (Miltenberger, 2016). Pada penelitian ini, peneliti memberikan *positive reinforcement* berupa kesempatan bagi subjek H untuk bermain dengan mainan hewan dan dinosaurus yang merupakan mainan kesukaan subjek. Hasilnya, subjek mau duduk dan membaca buku *social story* hingga selesai dan sesudahnya baru bermain dengan mainan hewan dan dinosaurus.

Terdapat sejumlah kendala dalam pelaksanaan intervensi ini. Kendala utama berhubungan dengan sifat subjek yaitu mudah bosan, sulit dicegah ketika sudah menginginkan sesuatu, perilakunya sangat dipengaruhi mood, dan sering drama ketika menolak melakukan sesuatu. Ada pula faktor tidak terduga lain berupa kondisi mood yang kurang baik sejak berangkat sekolah dan kondisi fisik yang tidak fit. Akibatnya, subjek menjadi lebih mudah tantrum dengan durasi yang lama dan apabila dikondisikan maka ia akan menyakiti *shadow*. Hal tersebut tentu berpengaruh pada hasil pengamatan berupa lonjakan perilaku menyakiti *shadow* pada hari dimana subjek tantrum tetapi tantrum tersebut tidak berpengaruh pada frekuensi perilaku melarikan diri. Terakhir, terdapat

total 5 hari dimana subjek tidak masuk baik karena subjek yang sakit maupun *shadow* yang sakit sehingga tidak ada yang mendampingi subjek di sekolah dan juga hari penerimaan rapor sehingga siswa diliburkan. Adanya hal tersebut dapat mempengaruhi efektivitas pelaksanaan intervensi karena intervensi menjadi kurang optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode *social story* yang dikombinasikan dengan *positive reinforcement* efektif dalam menurunkan frekuensi perilaku tantrum pada anak dengan gangguan spektrum autisme. Namun, perubahan perilaku tersebut belum konsisten karena dipengaruhi oleh faktor individual seperti mudah bosan, mood yang kurang baik, hingga kondisi fisik yang kurang fit.

DAFTAR PUSTAKA

- Septian Utami Nasution, F., Hakim, L., Roos Etty, C., & Studi Magister Kesehatan Masyarakat, P. (N.D.). Determinan Kepatuhan Menjalankan Diet Pada Penderita Diabetes Melitus Tipe 2 Di Puskesmas Laut Tador Kabupaten Batubara Tahun 2022. *Jurnal Ners*, 7, 2023–1386. [Http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Ners](http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/Ners)
- Achenbach, T. M. (2000). *Manual For The Aseba Preschool Forms & Profiles: An Integrated System Of Multi-Informant Assessment*. Aseba.
- Agrawal, S., Rao, S. C., Bulsara, M. K., & Patole, S. K. (2018). Prevalence Of Autism Spectrum Disorder In Preterm Infants: A Meta-Analysis. *Pediatrics*, 142(3), E20180134. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-0134>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (5th Ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Aprianti, M., Sahrani, R., & Basaria, D. (2017). The Application Of *Social Story With Positive Reinforcement* To Improve Kindergarten Student's Social Skills. *Science Arena Publications Specialty Journal Of Psychology And Management*, 3(1), 1–6.
- Baio, J., Wiggins, L., Christensen, D. L., Maenner, M. J., Daniels, J., Warren, Z., Kurzius-Spencer, M., Zahorodny, W., Robinson, C., Rosenberg, White, T., Durkin, M. S., Imm, P., Nikolaou, L., Yeargin-Allsopp, M., Lee, L.-C., Harrington, R., Lopez, M., Fitzgerald, R. T., ... Dowling, N. F. (2018). Prevalence Of Autism Spectrum Disorder Among Children Aged 8 Years—Autism And Developmental Disabilities Monitoring Network, 11 Sites, United States, 2014. *Mmwr. Surveillance Summaries*, 67(6), 1–23. <https://doi.org/10.15585/mmwr.ss6706a1>
- Barry, L. M., & Burlew, S. B. (2004). Using Social Stories To Teach Choice And Play Skills To Children With Autism. *Focus On Autism And Other Developmental Disabilities*, 19(1), 45–51. <https://doi.org/10.1177/10883576040190010601>
- Baxter, A. J., Brugha, T. S., Erskine, H. E., Scheurer, R. W., Vos, T., & Scott, J. G. (2015). The Epidemiology And Global Burden Of Autism Spectrum Disorders. *Psychological Medicine*, 45(3), 601–613. <https://doi.org/10.1017/S003329171400172x>
- Belden, A. C., Thomson, N. R., & Luby, J. L. (2008). Temper Tantrums In Healthy Versus Depressed And Disruptive Preschoolers: Defining Tantrum Behaviors Associated With Clinical Problems. *The Journal Of Pediatrics*, 152(1), 117–122. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2007.06.030>
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi* (K. Kartono, Trans.; Ed. 1. Cet. 13). Rajawali Pers.
- Corey, G. (2016). *Theory & Practice Of Group Counseling* (Ninth Edition). Cengage Learning.
- Demily, C., Poisson, A., Peyroux, E., Gatellier, V., Nicolas, A., Rigard, C., Schluth-Bolard, C., Sanlaville, D., & Rossi, M. (2017). Autism Spectrum Disorder Associated With 49,Xyyy: Case Report And Review Of The Literature. *Bmc Medical Genetics*, 18(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s12881-017-0371-1>
- Durkin, M. S., Maenner, M. J., Newschaffer, C. J., Lee, L.-C., Cunniff, C. M., Daniels, J. L., Kirby, R. S., Leavitt, L., Miller, L., Zahorodny, W., & Schieve, L. A. (2008). Advanced Parental Age And The Risk Of Autism Spectrum Disorder. *American Journal Of Epidemiology*, 168(11), 1268–1276. <https://doi.org/10.1093/aje/kwn250>
- Fauziah, H., & Mulia, D. (2022). Metode *Social Story* Untuk Mengurangi Perilaku Maladaptif Anak Autis. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1444–1452.
- Goodman, R. (1997). The Strengths And Difficulties Questionnaire: A Research Note. *Journal Of Child Psychology And Psychiatry*, 38(5), 581–586. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1997.tb01545.x>
- Gray, C. A. (1998). Social Stories And Comic Strip Conversations With Students With Asperger

- Syndrome And High-Functioning Autism. In E. Schopler, G. B. Mesibov, & L. J. Kunce (Eds.), *Asperger Syndrome Or High- Functioning Autism?* (Pp. 167–198). Springer Us. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-5369-4_9
- Gray, C. A. (2010). *The New Social Story Book* (10th Anniversary Ed., Rev.Expanded). Future Horizons.
- Harvey, E. A., Lugo-Candelas, C. I., & Breau, R. P. (2015). Longitudinal Changes In Individual Symptoms Across The Preschool Years In Children With Adhd. *Journal Of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 44(4), 580–594. <https://doi.org/10.1080/15374416.2014.886253>
- Hodges, H., Fealko, C., & Soares, N. (2020). Autism Spectrum Disorder: Definition, Epidemiology, Causes, And Clinical Evaluation. *Translational Pediatrics*, 9(S1), S55–S65. <https://doi.org/10.21037/tp.2019.09.09>
- Kim, H., Keifer, C., Rodriguez-Seijas, C., Eaton, N., Lerner, M., & Gadow, K. (2019). Quantifying The Optimal Structure Of The Autism Phenotype: A Comprehensive Comparison Of Dimensional, Categorical, And Hybrid Models. *Journal Of The American Academy Of Child & Adolescent Psychiatry*, 58(9), 876–886.E2. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2018.09.431>
- Kirana, R. S. (2013). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Temper Tantrum Pada Anak Pra Sekolah. *Developmental And Clinical Psychology*, 2(2), 50–55.
- Leblanc, L. A., Raetz, P. B., Sellers, T. P., & Carr, J. E. (2016). A Proposed Model For Selecting Measurement Procedures For The Assessment And Treatment Of Problem Behavior. *Behavior Analysis In Practice*, 9(1), 77–83. <https://doi.org/10.1007/S40617-015-0063-2>
- Loomes, R., Hull, L., & Mandy, W. P. L. (2017). What Is The Male-To-Female Ratio In Autism Spectrum Disorder? A Systematic Review And Meta-Analysis. *Journal Of The American Academy Of Child & Adolescent Psychiatry*, 56(6), 466–474. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2017.03.01>
- Lorimer, P. A., Simpson, R. L., Smith Myles, B., & Ganz, J. B. (2002). The Use Of Social Stories As A Preventative Behavioral Intervention In A Home Setting With A Child With Autism. *Journal Of Positive Behavior Interventions*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.1177/109830070200400109>
- Miltenberger, R. G. (2016). *Behavior Modification: Principles And Procedures* (Sixth Edition). Cengage Learning.
- Nasution, F. S. U., Hakim, L., & Etty, C. R. (2023). Determinan Kepatuhan Menjalankan Diet Pada Penderita Diabetes Melitus Tipe 2 di Puskesmas Laut Tador Kabupaten Batubara Tahun 2022. *Jurnal Ners*, 7(2), 1386–1397.
- Pangestu, N., & Fibriana, A. I. (2017). Faktor Risiko Kejadian Autisme. *Higeia Journal Of Public Health Research And Development*, 1(2), 141–150.
- Permatasari, N. (2021). Penerapan *Social Story* Dengan Teknik Prompting Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autis. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional (Temilnas Xii)*, Xii(1), 15–31.
- Potegal, M., & Davidson, R. J. (2003). Temper Tantrums In Young Children: 1. Behavioral Composition: *Journal Of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 24(3), 140–147. <https://doi.org/10.1097/00004703-200306000-00002>
- Rahmawati, S., Utami, R. T., & Vernanda, G. (2023). Penerapan Teknik *Social Story* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Bagi Remaja Autisme Di Yayasan Al Karim Rasyid Indonesia Bandar Lampung. *Sneed: Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(1), 33–42.
- Risch, N., Hoffmann, T. J., Anderson, M., Croen, L. A., Grether, J. K., & Windham, G. C. (2014). Familial Recurrence Of Autism Spectrum Disorder: Evaluating Genetic And Environmental Contributions. *American Journal Of Psychiatry*, 171(11), 1206–1213. <https://doi.org/10.1176/Appi.Ajp.2014.13101359>
- Safaria, T. (2004). *Terapi Kognitif Perilaku Untuk Anak*. Penerbit Graha Ilmu.
- Sandin, S., Lichtenstein, P., Kuja-Halkola, R., Larsson, H., Hultman, C. M., & Reichenberg, A. (2014). The Familial Risk Of Autism. *Jama*, 311(17), 1770. <https://doi.org/10.1001/Jama.2014.4144>
- Shaughnessy, J. J., Zeichmeister, E. B., & Zechmeister, Jeanne S. (2015). *Metode Penelitian Dalam Psikologi*. Salemba Humanika.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Center For Research On International Cooperation In Educational Development (Criced) University Of Tsukuba.
- Van Den Akker, A. L., Hoffenaar, P., & Overbeek, G. (2022). Temper Tantrums In Toddlers And Preschoolers: Longitudinal Associations With Adjustment Problems. *Journal Of Developmental & Behavioral Pediatrics*,

43(7), 409–417.
<https://doi.org/10.1097/Dbp.0000000000001071>

Vogindroukas, I., Stankova, M., Chelas, E.-N., & Proedrou, A. (2022). Language And Speech Characteristics In Autism. *Neuropsychiatric Disease And Treatment, Volume 18*, 2367–2377.
<https://doi.org/10.2147/Ndt.S33198>

Wang, C., Geng, H., Liu, W., & Zhang, G. (2017). Prenatal, Perinatal, And Postnatal Factors Associated With Autism: A Meta-Analysis. *Medicine*, 96(18), E6696.
<https://doi.org/10.1097/Md.00000000000006696>

Williams, C., Wright, B., & Young, O. (2004). *How To Live With Autism And Asperger Syndrome: Practical Strategies For Parents And Professionals*. Jessica Kingsley Publishers.