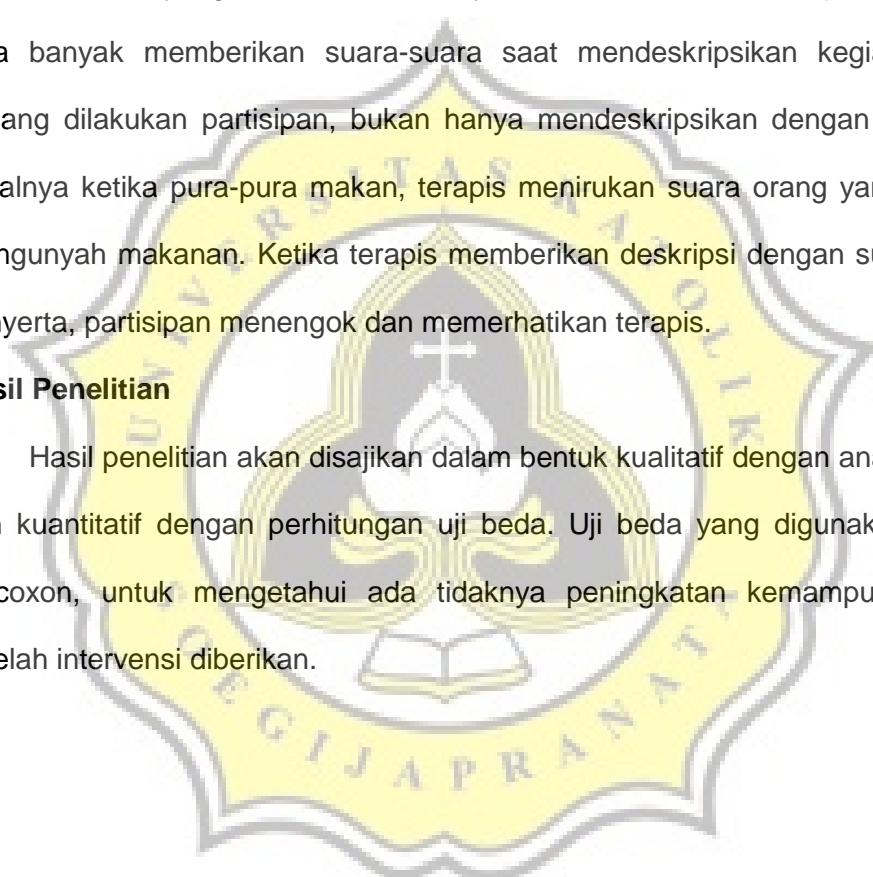


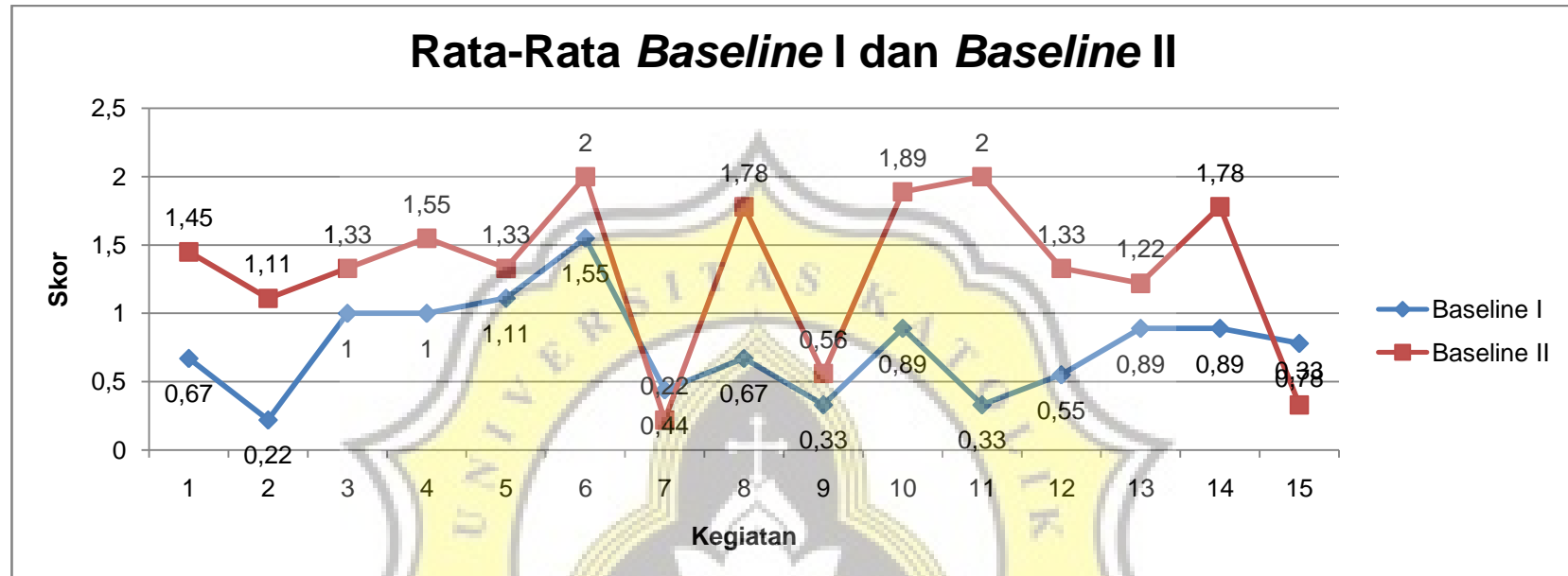
bersenandung saat terapis menyanyikan salah satu lagu dalam acara *Barney's* kesukaan partisipan.

Secara keseluruhan, dalam tiap sesi partisipan menunjukkan ketertarikan terhadap mainan yang dapat menimbulkan bunyi-bunyian. Pada beberapa pertemuan partisipan mengambil manik-manik di dalam wadah untuk dikocok. Permainan lain yang menimbulkan bunyi adalah memukul-mukul piring. Terapis juga banyak memberikan suara-suara saat mendeskripsikan kegiatan yang sedang dilakukan partisipan, bukan hanya mendeskripsikan dengan kata-kata. Misalnya ketika pura-pura makan, terapis menirukan suara orang yang sedang mengunyah makanan. Ketika terapis memberikan deskripsi dengan suara-suara penyerta, partisipan menengok dan memerhatikan terapis.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk kualitatif dengan analisa grafik dan kuantitatif dengan perhitungan uji beda. Uji beda yang digunakan adalah Wilcoxon, untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan imitasi setelah intervensi diberikan.

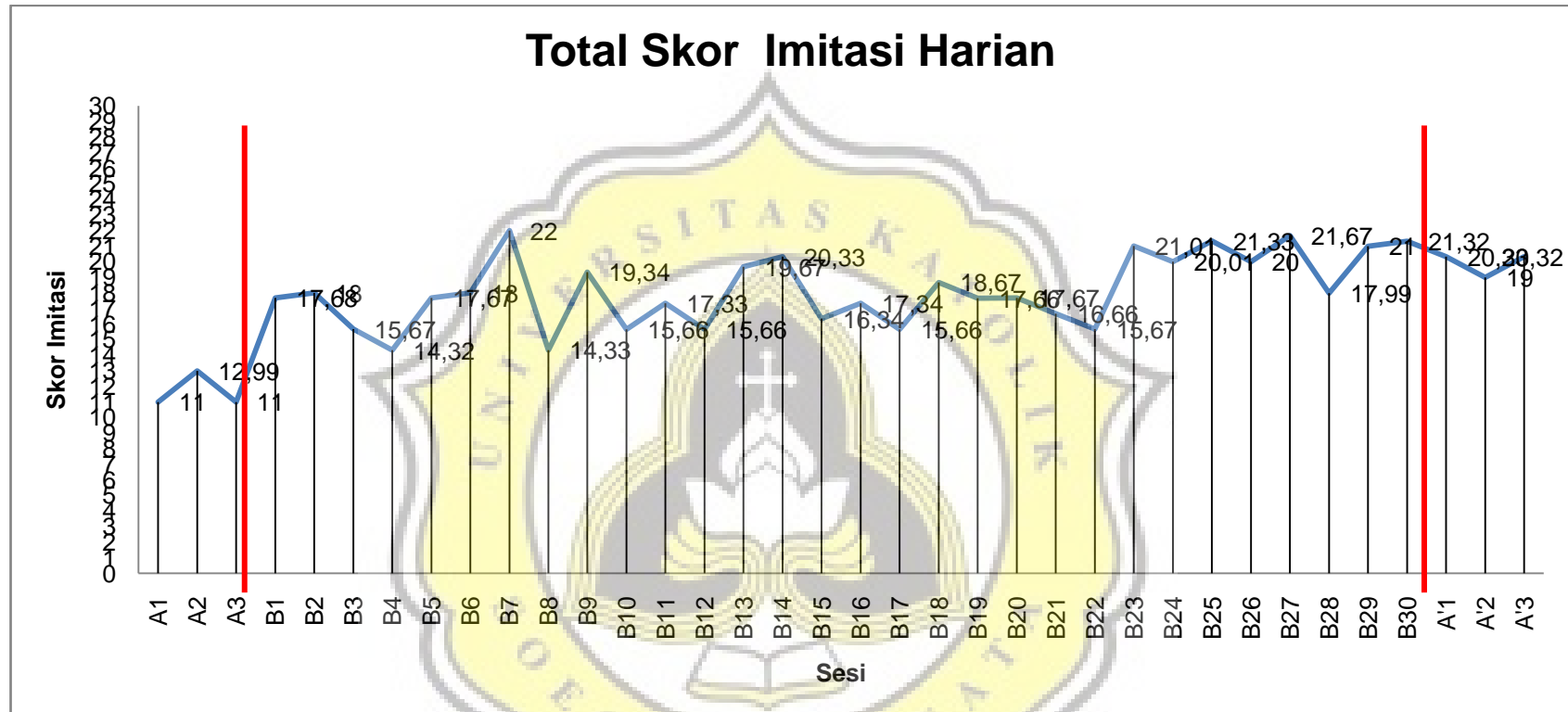




Gambar 2. Grafik Rata-Rata *Baseline I* dan *Baseline II*

Keterangan :

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Memantulkan bola | 11. Mengocok manik-manik dalam wadah |
| 2. Meletakkan dot di mulut boneka | 12. Menumpuk mangkok |
| 3. Membenturkan sendok ke piring | 13. Berpura-pura makan dari mangkok |
| 4. Mengayunkan kain | 14. Menumpuk piring |
| 5. Mendekatkan gelas ke mulut boneka | 15. Menumpuk balok |
| 6. Meletakkan sendok ke dalam gelas | |
| 7. Menyelimuti boneka | |
| 8. Mendekatkan teropong ke mata | |
| 9. Menimang boneka | |
| 10. Meletakkan bola ke dalam kotak | |



Gambar 3. Grafik Total Skor Imitasi Harian

Keterangan :

A1-A3 = *baseline* pertama

B1-B30 = *intervensi*

A'1-A'3 = *baseline* kedua

Bila dilihat dari grafik total skor harian pada Gambar 2, nampak bahwa perkembangan kemampuan anak mengalami kenaikan dan penurunan, walaupun secara angka tidak memiliki selisih terlalu besar. Skor tertinggi yang pernah dihasilkan anak selama intervensi adalah 22, sedangkan skor paling rendahnya adalah 14,32.

Perilaku yang dinilai dalam penelitian ini adalah spontanitas anak untuk menirukan perilaku penggunaan objek yang dicontohkan oleh model (terapis). Grafik penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan imitasi pada partisipan setelah pemberian pelatihan *Reciprocal Imitation Training* (RIT). Rata-rata baseline tahap pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan sebesar 8,22 poin. Partisipan memperoleh skor 11,66 pada *baseline* pertama. Pada *baseline* kedua skor imitasi partisipan sebesar 19,88 dengan skor maksimal pada kedua *baseline* adalah 30. Skor tertinggi yang pernah dihasilkan partisipan adalah 22, yaitu pada sesi latihan ketujuh. Sepanjang sesi latihan, skor terendahnya adalah 14,32 pada sesi keempat.

Penelitian ini menggunakan 15 macam permainan. Pada 15 permainan yang disajikan, terdapat perkembangan kemampuan imitasi yang berbeda-beda. Kegiatan yang peningkatannya paling pesat adalah menirukan mengocok manik-manik dalam wadah. Awalnya rata-rata skor untuk perilaku ini adalah 0,33, lalu meningkatkan menjadi 2 di *baseline* kedua. Permainan kedua yang mengalami peningkatan paling besar adalah mendekatkan teropong ke mata. Skor partisipan pada *baseline* pertama adalah 0,67 sedangkan pada *baseline* kedua meningkat sebesar 1,11 menjadi 1,78. Kegiatan ketiga yang mengalami peningkatan adalah meletakkan bola ke dalam kotak. Awalnya partisipan mendapat skor 0,89 saat *baseline* pertama, kemudian meningkat 1 skor menjadi 1,89.

Beberapa kegiatan lain juga mengalami peningkatan. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain meletakkan dot di mulut boneka, menumpuk piring, memantulkan bola, menumpuk mangkok, mendekatkan gelas ke mulut boneka, meletakkan sendok ke dalam gelas, membenturkan sendok ke piring, pura-pura makan, mendekatkan gelas ke mulut boneka, dan menimang boneka.

Namun demikian ada pula perilaku yang mengalami penurunan. Partisipan dapat melakukan perilaku yang dimaksud, namun tidak menirukan terapis. Partisipan secara langsung melakukan perilaku tersebut ketika diberikan mainan tersebut. misalnya pada menumpuk kotak. Anak terus menerus menumpuk kotak sebelum terapis memberikan model, sehingga tidak dapat diberi skor meniru.

Permainan yang kurang menarik perhatian partisipan dari awal sesi hingga akhir sesi adalah permainan yang menggunakan boneka. Terkadang partisipan mampu untuk memberikan respon sesuai dengan contoh yang diberikan terapis. Namun secara umum, sering kali partisipan hanya memeluk boneka. Salah satu permainan boneka yang dapat dikuasai anak adalah memberikan minum pada boneka dengan menggunakan gelas dan dot. Permainan ini diberikan dengan terapis menirukan suara orang sedang minum. Sedangkan pada kegiatan menyelimuti boneka, partisipan mengalami penurunan skor. Saat kegiatan ini dilakukan, partisipan seringkali memeluk bonekanya atau memandangi terapis yang sedang menyelimuti boneka.

Berdasarkan analisa grafik, dapat diketahui bahwa RIT dapat meningkatkan kemampuan imitasi. Namun peningkatan tersebut belum terlalu konsisten dan tidak terjadi pada semua kegiatan. Ada 13 kegiatan yang mengalami kenaikan skor dan ada dua kegiatan yang mengalami penurunan skor.

Hasil Uji Statistik

Perbedaan antara *baseline* 1 dan *baseline* 2 telah diuji dengan menggunakan Wilcoxon. Hasil yang diperoleh adalah skor $z = -2,956$ pada taraf signifikansi $p = 0,003$ dengan signifikansi $p < 0.05$ (level signifikansi untuk *one-tailed*). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan imitasi pada partisipan setelah diberikan RIT. Tabel perhitungan uji beda disajikan terlampir.

Pembahasan

Peneliti menggunakan *Reciprocal Imitation Training* (RIT) pada penelitian ini untuk melatih kemampuan imitasi pada anak ASD. Partisipan diharapkan dapat menirukan terapis bermain dengan objek tertentu secara spontan atau kurang dari 10 detik (Ingersoll & Gergans, 2006). Permainan yang disajikan antara lain memukul piring dengan sendok, memberikan minum pada boneka, memantulkan bola, menumpuk balok, berpura-pura makan, dan mengayunkan kain.

Sebelum mendapatkan intervensi berupa pelatihan RIT, partisipan mengalami kesulitan untuk melakukan imitasi. Setelah pemberian RIT selama 30 sesi, ada peningkatan kemampuan anak untuk melakukan imitasi secara spontan. Peningkatan tersebut ditandai dengan skor imitasi *baseline* kedua yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan *baseline* pertama. Terdapat selisih sebesar 8,22 poin. Skor *baseline* pertama adalah 11,66. Sedangkan pada *baseline* kedua, skor partisipan adalah 19,88. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan imitasi partisipan sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi pelatihan RIT. Dengan demikian pertanyaan penelitian ini dapat dijawab dengan adanya peningkatan kemampuan imitasi pada anak ASD setelah pemberian RIT.