

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.

Peningkatan kemampuan imitasi partisipan sudah tampak sejak pemberian intervensi pertama kali. Dari *baseline* yang memiliki skor 11, pada intervensi hari pertama meningkat menjadi 17,68. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky bahwa proses belajar seorang individu berlangsung ketika individu tersebut melihat contoh, berkesempatan untuk melakukan seperti yang ia lihat, dan mendapatkan bantuan bila ia mengalami kegagalan (Riddle, 1999).

Keseluruhan permainan yang diberikan adalah 15 permainan per sesi. Beberapa permainan yang diberikan merupakan permainan yang menghasilkan suara. Tujuannya agar anak lebih tertarik pada permainan yang disajikan (Ingersoll, Schreibman, & Tran, 2003). Partisipan memang menyukai permainan yang menghasilkan bunyi dan lebih cepat menirukan permainan yang menghasilkan bunyi tersebut. Partisipan menunjukkan peningkatan pada kegiatan imitasi yang objeknya menghasilkan suara, misalnya mengocok manik-manik atau memukul piring. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Tran. Anak ASD pada umumnya lebih mudah untuk menirukan suatu kegiatan yang melibatkan objek yang menghasilkan efek sensoris seperti cahaya atau suara (Ingersoll, Schreibman, & Tran, 2003).

Partisipan mengalami kesulitan bila tugas imitasinya berkaitan dengan permainan pura-pura seperti menimang atau memberi selimut pada bayi. Namun pada permainan lain seperti memukul-mukulkan sendok, memasukkan sendok ke dalam gelas, atau memasukkan bola ke dalam kotak, anak menunjukkan peningkatan imitasi spontan. Peningkatan kemampuan imitasi ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa anak ASD lebih mudah untuk menirukan sesuatu yang dapat mereka lihat dan berkaitan dengan penggunaan suatu benda (Wild, Poliakoff, Jerrison, & Gowen, 2012).

Pemeriksaan dan diagnosa ahli menyatakan bahwa kemampuan imitasi partisipan tergolong rendah. Namun demikian, partisipan mampu menirukan hal-hal sederhana dan mampu mengikuti bila diberi petunjuk dan bantuan. Hal tersebut mendukung partisipan untuk mengembangkan kemampuan imitasinya. Dalam artikelnya, Otsimo mengungkapkan bahwa imitasi merupakan kemampuan dasar yang dibutuhkan seorang anak untuk mempelajari keterampilan baru ataupun untuk membentuk relasi sosial dengan lingkungannya. Anak ASD memerlukan model yang bisa ia tiru untuk mempelajari suatu keterampilan. Anak ASD kesulitan untuk menerima informasi abstrak, namun mereka dapat menirukan perilaku yang mereka lihat selama proses belajar (Otsimo, 2016).

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Ingersoll yang sekaligus merupakan penggagas RIT, teknik RIT efektif digunakan untuk mengajarkan imitasi objek pada anak ASD (Ingersoll, 2008). Pengembangan teknik ini tidak hanya untuk mengajarkan imitasi objek, namun juga untuk gestur, oral, dan verbal (Steinmeyer, 2013). Namun pada jurnalnya, Ingersoll menyatakan bahwa sebaiknya imitasi tersebut dilatihkan satu per satu (Ingersoll B. , 2007). Imitasi objek dipilih untuk ditangani terlebih dahulu karena imitasi objek merupakan bentuk imitasi paling sederhana dan paling mudah dilakukan oleh anak ASD (Ingersoll & Gergans, 2006).

Salah satu penelitian mengenai RIT mengungkapkan bahwa dari lima partisipan yang terlibat dalam penelitian tersebut, tiga di antaranya menunjukkan peningkatan kemampuan imitasi setelah menjalani 10 minggu sesi pelatihan RIT (Krupicz, 2014). Pada penelitian yang dilakukan oleh Karlen, pelatihan imitasi dibandingkan antara DTT dan RIT. Hasil penelitian Karlen menunjukkan hanya

ada satu anak yang berhasil menunjukkan peningkatan kemampuan imitasi. Karlen melakukan beberapa perubahan pada cara pemberian intervensi. Contohnya, Karlen menggunakan mainan secara acak, tidak sesuai dengan minat anak. selain itu, Karlen memodifikasi waktu pemberian sesi. Karlen memberikan sesi intervensi dua sampai tiga kali sesi dalam seminggu, dengan durasi 10-15 menit per hari. Intervensi dilakukan selama 16 minggu. Karlen mengungkapkan bahwa perbedaan cara pemberian intervensi ini menjadi salah satu penyebab perbedaan hasil dalam penelitiannya (Karlen, 2014).

Dalam penelitian ini terdapat penemuan yang berhubungan dengan konsumsi makanan instan dan performa partisipan. Performa partisipan pada beberapa sesi menunjukkan penurunan ketika hari sebelumnya partisipan mengonsumsi makanan instan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa anak ASD yang mengurangi frekuensi konsumsi mie instan dan makanan kemasan lain, cenderung menunjukkan perilaku yang lebih terarah. Anak yang menjalani diet gluten dan makanan instan lebih tenang dan lebih mudah mengikuti terapi (Pratiwi & Dieny, 2014). Namun demikian, pengaruh mie instan tidak secara khusus diuji dalam penelitian ini.

Jumlah sesi yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan penelitian yang sebelumnya, yaitu 30 sesi intervensi. Hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan menurut perhitungan statistika. Dari hasil penelitian, anak ASD mudah menirukan perilaku yang disertai penggunaan objek. Selain itu, anak ASD memiliki ketertarikan lebih bila permainan atau materi yang disajikan memuat stimulus sensori, seperti menghasilkan bunyi atau cahaya.

Penelitian mengenai kemampuan imitasi dari dalam negeri belum banyak dilakukan. Penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini berasal dari luar negeri. Perbandingan beberapa penelitian akan disampaikan dalam lampiran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya menggunakan satu partisipan sehingga sulit untuk memaparkan mengenai generalisasi efektivitas penelitian ini.

Keterbatasan kedua berkaitan dengan pengukuran yang dipakai dalam penelitian ini. Pada tahap awal *screening* partisipan, alat ukur yang digunakan adalah PEP-R. Namun tidak dilakukan pengukuran ulang di akhir penelitian. Penelitian ini menampilkan peningkatan kemampuan imitasi anak setelah menerima RIT. Namun usia perkembangan imitasinya setelah menerima RIT tidak diukur.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa *Reciprocal Imitation Training* (RIT) dapat meningkatkan kemampuan imitasi pada anak ASD. Hasil hitungan statistika menunjukkan bahwa hasil peningkatan kemampuan imitasi yang terjadi dalam penelitian ini tergolong signifikan. Meskipun terjadi peningkatan signifikan secara hitungan, namun peningkatan kemampuan imitasi tersebut belum merata pada semua kegiatan imitasi yang dilakukan dalam penelitian ini. Meskipun penelitian mengenai imitasi dan khususnya RIT belum banyak dibahas di Indonesia, namun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa RIT juga dapat diaplikasikan di Indonesia. Selain itu, ada pula mainan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan saduran dari penelitian sebelumnya dan kurangnya pemberian mainan untuk partisipan sebelum penelitian ini menyebabkan sulitnya pemilihan mainan untuk