

Pengaruh Pendekatan *Floortime* Dalam Mengurangi Penyimpangan Perilaku Agresif Pada Siswa Autis Kelas III di SLB Negeri 1 Jeneponto

Salmawati S

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar

Email: sw620338@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran dan pengaruh penerapan *floortime* terhadap penyimpangan perilaku agresif fisik memukul dan menendang orang lain secara tiba-tiba di sekolah. Perilaku agresif ini sudah mengganggu karena frekuensinya sudah berlebihan. *Floortime* dilakukan dengan cara berinteraksi dan bermain secara spontan dan menyenangkan sesuai ide anak itu sendiri, guru hanya mengikuti keinginan anak dan mendorong untuk terus berinteraksi dengan guru. Subjek penelitian adalah satu orang siswa berinisial MN, siswa autis kelas III di SLB Negeri 1 Jeneponto. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode eksperimen subjek tunggal (*Single Subject Research*) menggunakan desain A-B-A. Penelitian ini memberikan gambaran perubahan-perubahan perilaku agresif pada anak sebelum, selama dan sesudah intervensi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi data perilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan mampu mengurangi perilaku agresif memukul dan menendang siswa MN, serta terjadi perubahan-perubahan perilaku yang positif setelah penggunaan *floortime*, sehingga teknik ini dapat dijadikan pilihan bagi guru di sekolah maupun orang tua di rumah dalam mengatasi hambatan perilaku agresif anak autis.

Kata Kunci: *Perilaku Agresif, Floortime dan Autism*

Abstract : *The purpose of this study is to discover the description and influence of floortime implementation on sudden deviations in physical aggressive behavior of hitting and kicking other people at school. This aggressive behavior is annoying because the frequency is already excessive. Floortime is done by interacting and playing in a spontaneous and fun way according to the child's own ideas, the teacher only follows the child's wishes and encourages him to continue to interact with the teacher. The research subject was a student with the initial MN, a grade III autistic student at SLB Negeri 1 Jeneponto. The study was conducted with a single subject experimental method (Single Subject Research) using the A-B-A design. This study provides a description of changes of aggressive behavior in a child before, during, and after the intervention. Data collection technique used was observation. The data analysis used was visual analysis in conditions, and visual analysis between conditions of aggressive behavior data. The results of the study reveal that the intervention conducted was able to reduce the aggressive behavior of hitting and kicking of MN student, as well as positive behavior changes after using floortime, so that this technique can be used as an option for teachers at school and parents at home in overcoming obstacles to aggressive behavior of autism children.*

Keywords: *aggressive behavior, floortime, autism*

PENDAHULUAN

Perilaku agresif pada umumnya dipahami sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk merugikan atau melukai orang lain. Sebagian besar penyebab perilaku agresif adalah kemarahan terhadap orang-orang yang dianggap sebagai penyebab atau perantara terjadinya rasa sakit atau penyebab kekecewaan. Seseorang yang menunjukkan perilaku agresif umumnya mengabaikan hak dan perasaan orang lain, menggunakan segala cara, verbal maupun non verbal.

Perilaku agresif menurut Tremblay (dalam Reali, Anggraini 2016), mendefinisikan perilaku agresif sebagai *aggression is defined as those acts that inflict bodily or mental harm on others*. Definisi ini lebih menekankan pengertian agresif pada tindakannya, yang selanjutnya mempunyai pengaruh negatif sebagai konsekuensi dari sebuah tindakan agresif terhadap korban, yaitu kerugian jasmani dan mental orang lain, tanpa memandang tujuan dilakukannya tindakan agresif itu sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah suatu tindakan kekerasan yang dapat dilakukan secara verbal atau non verbal dan dilakukan dengan disengaja oleh individu atau kelompok terhadap orang lain atau objek-objek lain dengan tujuan untuk melukai secara fisik atau psikis.

Perilaku agresif merupakan perilaku berlebihan yang sering terjadi pada anak autis seperti menyerang, menyakiti atau melawan orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Menurut Haryana (2016:58) Bentuk-bentuk perilaku berlebihan pada anak autis diantaranya adalah: 1) perilaku *self abuse* (melukai diri sendiri), 2) Agresif, misalnya menendang, memukul, menggigit orang lain, 3) mengamuk (tantrum), misalnya menjerit, menangis, meloncat-loncar, berguling-guling, 4) perilaku stimulasi diri. Sedangkan perilaku autisme berkekurangan menurut Hani'ah (2015:29) bisa dalam bentuk gangguan bicara, sedikit mengeluarkan suara, sedikit berkata kata ataupun echolalia.

Menurut Ma'ruf Hidayat (2015:28) bahwa perilaku agresif dapat diubah atau dikurangi. Perilaku agresif bukan sesuatu yang dengan sendirinya ada di dalam diri manusia (*not innately given*), tetapi merupakan perilaku yang terbentuk melalui pendidikan dan pengalaman. Dengan demikian, melalui pendidikan dan pengalaman pula, perilaku agresif dapat diubah menjadi perilaku yang positif

Realitas di SLB Negeri 1 Jeneponto terdapat seorang siswa autis dengan perilaku yang seringkali menunjukkan penyimpangan pada aspek emosi. Kebiasaan yang muncul setiap hari, baik di dalam kelas maupun di luar kelas seringkali melakukan tindakan menyerang dan menyakiti teman-temannya. Perilaku agresif subjek penelitian MN lebih banyak muncul saat anak mengalami stres dan frustrasi dengan kerumunan. Subjek penelitian MN menunjukkan perilaku berlebihan (*excessive*), perilaku agresif tersebut memiliki frekuensi dan intensitas yang cukup tinggi sehingga mengganggu proses pembelajaran di SLB Negeri 1 Jeneponto.

Berdasarkan realita tersebut di atas, guru sebagai terapis bermaksud mengembangkan suatu rencana untuk mengurangi permasalahan perilaku agresif dalam bentuk permainan melalui pendekatan *sensoris integrasi*. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah penerapan metode *floortime*.

Floortime dalam penelitian ini adalah permainan dengan cara guru mengikuti ide dari anak autis untuk bermain, selama bermain anak akan dibiarkan dalam sebuah ruangan khusus yang aman dan nyaman untuk bermain apapun sesuka hatinya. Hampir tidak ada batasan atau peraturan bagi anak selama bermain dengan guru di ruangan ini. Hal ini bertujuan untuk mendorong kebebasan anak berekspresi.

Floortime adalah pendekatan pragmatis sosial yang digunakan untuk membantu anak dengan autisme mengembangkan kemampuan verbal dan sosial. Metode ini dikembangkan oleh Dr. Stanley Greenspan melalui permainan dalam rangka membangun lingkungan natural yang membantu anak mencapai tahap perkembangan bahasa dan kemampuan sosial yang sesuai (Matheson, 2016). Selanjutnya *floortime* bertujuan membangun hubungan, keterikatan sosial, berpikir kompleks, dan pemecahan masalah pada anak dengan Autis (Lang, Hancock, & Singh, 2016).

Komponen utama dari *Floortime* adalah interaksi sosial timbal balik, yang dinamakan lingkaran komunikasi (Lang, Hancock, & Singh, 2016). Aspek penting dari *DIR Floortime* adalah pemahaman pada aspek penting kapasitas anak yang butuh dikembangkan, dibandingkan faktor perilaku (Mercer, 2015).

Prinsip utama *floortime* adalah mencoba memanfaatkan setiap kesempatan yang muncul untuk berinteraksi dengan cara yang disesuaikan dengan tahap perkembangan emosinya. Interaksi tersebut diharapkan bermula dari inisiatif anak,

anak dianggap sebagai pemimpin dan kita mengikuti minatnya. Bila anak berminat dan termotivasi untuk melakukan sesuatu itu berarti memanfaatkan emosi sebagai titik awal interaksi yang kemudian akan diperluas dan dikembangkan sedapat mungkin oleh kita sehingga menjadi lebih bermakna dan timbal-balik.

Autis merupakan suatu gangguan perkembangan yang kompleks yang berhubungan dengan komunikasi, interaksi sosial dan aktivitas imajinasi. Autisme merujuk pada anak yang mengalami gangguan perkembangan bahasa dan sosialisasi. Kemunculannya secara resmi pada tahun 1980 di DSM III menjadikan penelitian mengenai autisme semakin meningkat dari waktu ke waktu (Volkmar & Pelphrey, dalam Blaney, Krueger, Millon, 2015). Autisme kemudian dipahami sebagai disabilitas perkembangan yang berlangsung seumur hidup akibat dari fungsi otak yang abnormal.

Menurut Purnomo Heru (2016:1) Autisme termasuk salah satu jenis gangguan pervasif yang artinya merupakan gangguan perkembangan yang kompleks. Spektrum autisme meliputi gangguan komunikasi, interaksi sosial, kognisi, dan aktivitas imajinasi. Ditambahkan dalam buku Pedoman Pembelajaran Bagi Peserta Didik dengan Autism (2017:7) menyatakan bahwa ada hal-hal lain yang berkaitan dengan ciri-ciri anak autis yang menyertainya seperti gangguan emosional seperti tertawa dan menangis tanpa sebab yang jelas, tidak dapat berempati, rasa takut yang berlebihan dan sebagainya.

Adapun kebutuhan pendidikan individu anak autis menurut Puspitawati (2018:45) adalah pengembangan interaksi, komunikasi, dan perilaku. Program ini merupakan segala usaha, bantuan yang berupa bimbingan, latihan, secara terencana dan terprogram terhadap peserta didik autis, dalam rangka membangun diri baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial, sehingga terwujudnya kemampuan untuk hidup mandiri di tengah masyarakat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah metode *Floortime* dapat mengurangi perilaku agresif pada anak Autis Kelas III di SLB Negeri 1 Jeneponto?. Sedangkan yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dan pengaruh penerapan *Floortime* terhadap penyimpangan perilaku agresif pada anak autis kelas III di SLB Negeri 1 Jeneponto.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau mengurangi atau menyisahkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Penelitian eksperimen berusaha menentukan apakah suatu *treatment* mempengaruhi hasil sebuah penelitian (Creswell, 2015:18). Metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah SSR (*Single Subject Research*), yaitu metode yang digunakan untuk subjek tunggal terhadap perilaku tertentu. SSR merupakan suatu penelitian yang meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut. Desain A-B-A merupakan penelitian yang diharapkan dapat digunakan dalam menganalisis terjadinya suatu perubahan.

Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang tujuannya yaitu untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variabel tertentu yang diberikan terhadap individu. Desain ini memiliki tiga tahap, A_1 (*Baseline 1*), B (*Treatment*), dan A_2 (*Baseline 2*). Prosedur dasarnya adalah mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi A_1 (*Baseline 1*) kemudian dilanjutkan pada kondisi B (*Treatment*), setelah itu pengukuran pada kondisi A_2 (*Baseline 2*). Masing-masing pengukuran dihentikan sampai ditemukan data yang stabil.

Subjek penelitian berinisial MN Kelas III SLB Negeri 1 Jeneponto. Penelitian ini menggunakan satu perlakuan atau variabel bebas yaitu penerapan metode *Floortime* sedangkan yang menjadi variabel terikat atau target behavior adalah mengurangi perilaku agresif. Perilaku agresif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah agresif fisik memukul dan menendang yang dilakukan anak autis selama di dalam lingkungan sekolah.

Teknik pengumpulan data adalah pencatatan melalui observasi secara langsung menggunakan pencatatan kejadian yang dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan. Waktu yang diperlukan untuk mengumpulkan data dimulai pukul 07.30 sampai dengan 13.00, sedangkan *floortime* diberikan selama 30 menit pada jam istirahat di sekolah.

Setelah semua data terkumpul melalui format pencatatan kejadian, kemudian data

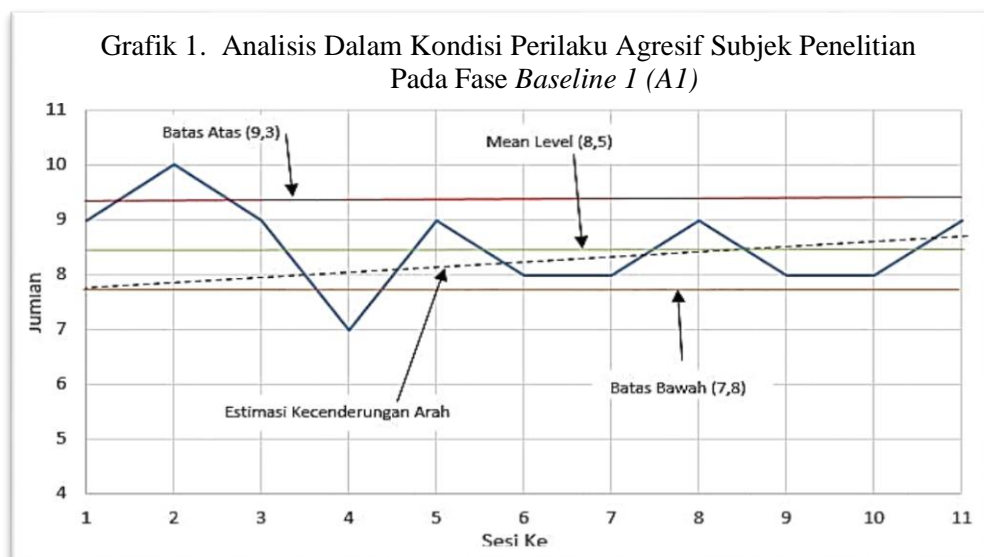
diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu, yang kemudian penyajian data diolah dan dianalisis dengan menggunakan grafik.

Pencatatan data perilaku agresif subjek penelitian MN siswa autisme kelas III di SLB Negeri 1 Jenepono dalam bentuk memukul dan menendang di sekolah ditunjukkan pada tabel berikut ini:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1: Perilaku agresif subjek Penelitian

Target	Sesi	Baseline 1 (A ₁)	Sesi	Intervensi (B)	Sesi	Baseline 2 (A ₂)
Perilaku agresif subjek penelitian siswa autisme kelas III	1	9	12	3	22	5
	2	10	13	3	23	5
	3	9	14	3	24	5
	4	7	15	4	25	5
	5	9	16	3	26	6
	6	8	17	3	27	4
	7	8	18	3	28	5
	8	9	19	4	29	5
	9	8	20	3	30	5
	10	8	21	3	31	4
	11	9			32	5
				33	5	
				34	5	
				35	5	
				36	5	



Pada fase *baseline 1* perilaku agresif yang dilakukan oleh subjek penelitian masuk dalam kategori sangat tinggi, aktivitas memukul dan menendang dilakukan sebanyak 7 sampai 10

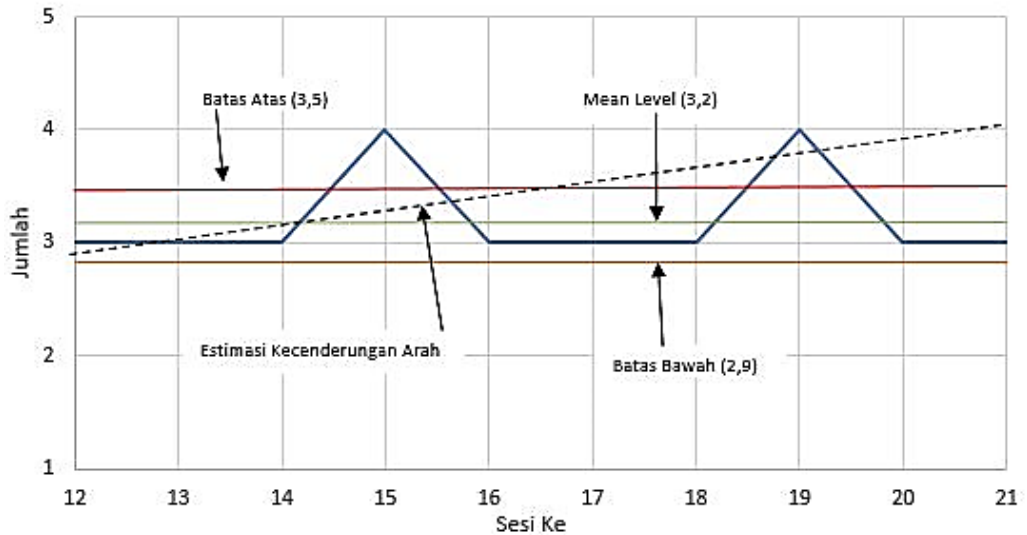
kali dalam sehari di sekolah dengan rentang waktu pukul 07.30 s.d 13.00.

Sedangkan pada fase *intervensi (B)* saat anak diberi perlakuan *floortime*. Nampak pada sesi ke-12 sampai ke-14 data point berada pada

posisi 3 kemudian mengalami peningkatan pada sesi ke-15. Pada sesi ke-19 data poin kembali mengalami peningkatan menjadi 4 sampai pada akhir sesi mengalami penurunan menjadi 3.

Pengamatan pada kondisi *Intervensi* tersebut dilakukan sebanyak 10 kali, sehingga diperoleh data grafik berikut ini:

Grafik 2. Analisis Dalam Kondisi Perilaku Agresif Subjek Penelitian Pada Fase *Intervensi (B)*

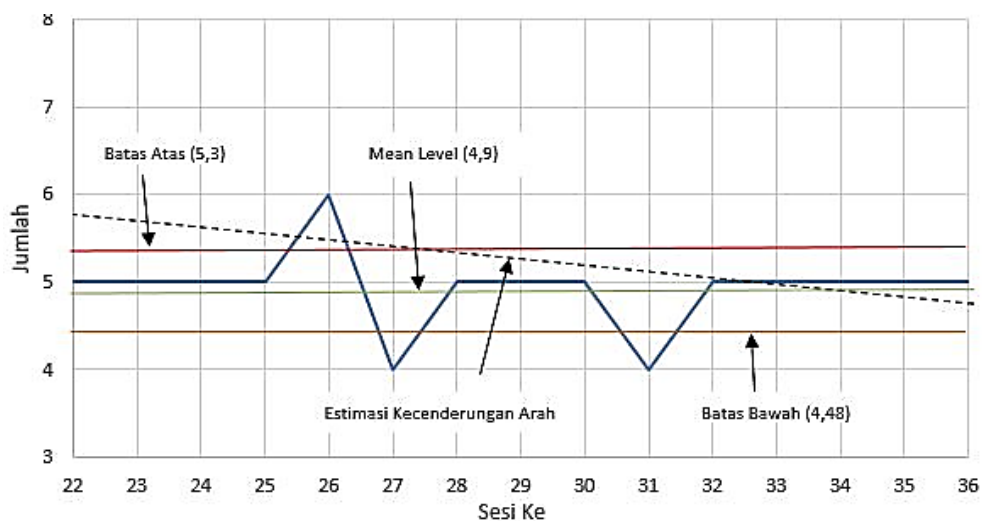


Pada fase *Intervensi* sangat jelas terlihat perilaku agresif sudah berkurang, perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa hanya 3 kali dalam sehari atau perilaku agresif termasuk rendah. Intervensi yang dilakukan saat istirahat

berupa *floortime* membuat anak lebih merasa nyaman di sekolah.

Pada fase *Baseline 2* merupakan kondisi setelah diberi perlakuan. Pengamatan pada kondisi *Baseline 2* dilakukan sebanyak 15 kali, sehingga diperoleh grafik sebagai berikut:

Grafik 3. Analisis Dalam Kondisi Perilaku Agresif Subjek Penelitian Pada Fase *Baseline 2*







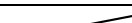

Pada Fase *Baseline 2* merupakan fase kontrol untuk mengetahui sejauh mana perilaku

subjek penelitian bisa bertahan setelah *intervensi* dihilangkan. Perilaku siswa pada fase





ini sedikit mengalami peningkatan dari fase sebelumnya, namun sangat jelas terlihat perubahan positif dibandingkan dengan fase

baseline 1. Perilaku agresif pada fase ini rata-rata 4.9.

Tabel 2. Analisis Visual Dalam kondisi adalah berikut ini:

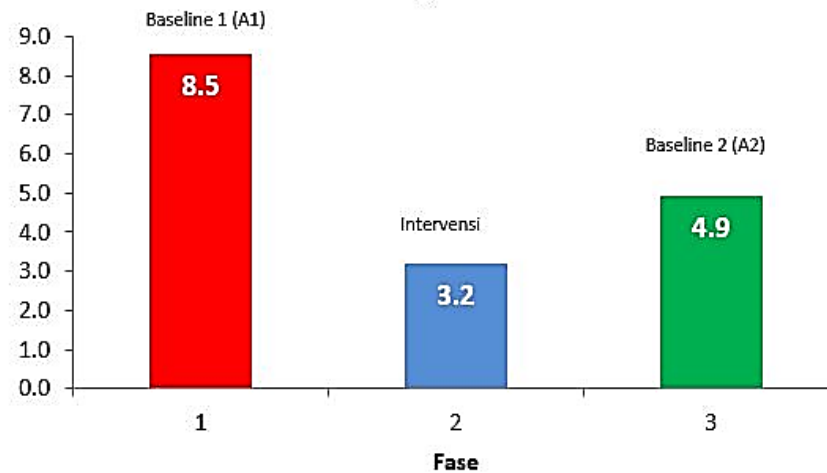
Kondisi		A ₁	B	A ₂
a.	Panjang kondisi	11	10	15
b.	Estimasi kecenderungan arah			
c.	Kecenderungan stabilitas	82%	80%	80%
d.	Kecenderungan jejak			
e.	Level stabilitas dan rentang	<u>Stabil</u> 7-9	<u>Stabil</u> 3-4	<u>Stabil</u> 4-6
f.	Perubahan Level	$\frac{9-9}{(0)}$ Tidak ada perubahan	$\frac{3-3}{(0)}$ Tidak ada perubahan	$\frac{5-5}{(0)}$ Tidak ada perubahan

Tabel 3. Analisis Visual Antar kondisi adalah berikut ini:

Perbandingan kondisi	A ₁ /B	B/A ₂	
a.	Jumlah variabel yang dirubah	1	1
b.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (+)	 (+)  (+)  (+)
c.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke stabil
d.	Perubahan Level	6	2
e.	Persentase Overlap	0%	0%

Grafik 4. Perbandingan rata-rata Perilaku Agresif Subjek Penelitian Pada Setiap Fase

Jumlah Rata-rata Perilaku Agresif Subjek Penelitian pada setiap Fase



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan *Floortime* menunjukkan adanya perubahan ke arah yang membaik. Hal ini terlihat dari Kondisi *Baseline 1 (A1)*, perilaku agresif pada rata-rata 8,5 dengan stabilitas data 82%. Pada kondisi *Intervensi (B)* kecenderungan arahnya positif, perilaku agresif subjek penelitian ada pada rata-rata 3,2, dengan stabilitas data 80%, kemudian pada kondisi *Baseline 2 (A2)* ada pada rata-rata 4,9 dengan stabilitas data mencapai 80%. Atau terjadi penurunan sebesar 42,3%.

Pada masa pemantauan *Baseline 1 (A1)* terlihat anak merasa tidak nyaman dengan lingkungan disekitarnya, sangat sensitif dengan kerumunan orang-orang di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut membuat lebih agresif, cepat marah, memukul dan menendang teman-teman disekitarnya.

Menurut Mujito (2014:13). Anak autisme lebih sering mengalami stres dan ketegangan dalam situasi sosial yang memicu terjadinya kecemasan. Akibatnya anak autisme memerlukan lebih banyak waktu untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri. Selain mengalami masalah dalam kompetensi sosial, mereka juga memiliki masalah dalam sensoris.

Kondisi hipersensitif pada anak autis merupakan bagian dari ketidakberfungsian sensoris integrasi atau ketidak mampuan memproses informasi dari luar melalui indera. Ketidakberfungsian terjadi di dalam sistem saraf pusat. Jadi dia mengolah informasi yang berbeda dengan kita. Hipersensitif terhadap suara, sinar, kerumunan, yang buat dunia mereka menjadi tidak nyaman. Ketika tubuhnya menjadi *overwarm* (lebih panas), anak akan menjadi agresif dan mudah marah. Anak autis cenderung

lebih mudah mengamuk karena tidak bisa menyampaikan apa yang dirasakan oleh tubuhnya.

Individu dengan ASD sering kali mengalami gangguan dalam proses registrasi. Mereka terkadang salah mengartikan dan membedakan, sehingga respon yang muncul sangat berlebihan. Di sisi lain, mereka terkadang mengabaikan, sehingga seringkali mereka tidak berespon terhadap input yang diterima. Bagian di dalam otak, yaitu sistem limbik, mengatur sistem registrasi input dan kemudian diteruskan pada proses selanjutnya (orientation, interpretation, organization dan execution). Apabila terjadi gangguan dalam sistem limbik ini, maka akan proses registrasi akan terganggu.

Astuti (2014:89) *Disfungsi Sensori Integration* merupakan ketidakmampuan otak untuk mengolah informasi yang diterima dari alat-alat indera secara efisien, anak yang hipersensitif akan mencari lebih sedikit stimulasi dan sebaliknya anak yang hiposensitif akan mencari lebih banyak stimulasi. Kesulitan untuk mengolah input sensorik yang masuk ataupun reaksi yang berlebihan terhadap suatu stimulus, merupakan beberapa ciri-ciri dari gangguan sensory integration.

Ayers dalam Kurniawan (2019), apabila input sensoris berfungsi tidak tepat, seseorang akan menginterpretasi dunia secara berbeda. Mispersepsi ini akan menimbulkan berbagai gangguan perilaku dan perkembangan. Sensori sendiri diterjemahkan sebagai suatu proses bagaimana cara otak menerima dan memproses pengalaman seseorang kedalam kehidupan yang nyata. Adapun masalah yang dihadapi anak autis antara lain hiposensitif sensoris. Hipersensitif

sensori adalah kondisi dimana stimulasi yang diterima *Central Nervous System* (CNS) yang seharusnya cukup, namun dirasa berlebihan. Sehingga anak cenderung menolak atau proteksi diri. Sedangkan masalah lainnya adalah Hiposensitif sensori. Kondisi dimana stimulasi yang diterima CNS yang seharusnya cukup, namun dirasa kurang. Sehingga anak cenderung mencari stimulasi. Anak tampak aktif dan selalu bergerak.

Teori *sensory integration* menjelaskan bagaimana cara otak menerima dan memproses stimulus atau input sensorik dari lingkungan di sekitar kita dan dari dalam tubuh kita sendiri. Apabila seorang anak dapat memproses input sensorik dengan baik, maka ia akan berperilaku secara adaptif. Akan tetapi bila seorang anak tidak dapat memproses input sensorik dengan baik, maka perilaku yang muncul adalah anak akan berespon secara berlebihan pada suatu input yang sebenarnya tidak membahayakan atau anak mengabaikan input yang masuk (perilaku maladaptive).

Floortime bagi anak autis adalah terapi bermain dengan pendekatan *Sensoris Integration*. Bermain dalam bentuk *floortime* sangat menarik, ringan dan menyenangkan, sehingga sangat diharapkan oleh siswa. Faktor guru yang ramah, hangat, komunikatif, simpatik, “keibuan” atau “menarik” sangat menguntungkan untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif bagi anak autis. Dengan *Floortime*, kita ingin masuk ke dalam dunia anak, mengikuti arahannya dengan menghargai dirinya sebagai individu, bersama dengan anak mengajak dirinya untuk masuk ke dalam dunia berbagi dengan kita, dan keluar dari dunianya sendiri. Greenspan (dalam Kirana, 2018) bahwa tujuan penerapan *Floortime* antara lain mendorong munculnya atensi dan keakraban, komunikasi dua arah, mendorong munculnya ekspresi dan penggunaan perasaan serta gagasan, dan pemikiran logis.

Iswandiari (2017) *Floortime* akan membantu anak-anak yang memiliki masalah akademik dan gangguan perilaku, seperti kesulitan pengendalian emosi, gangguan kejiwaan seperti kecemasan dan depresi serta beragam spektrum autisme.

Pemilihan pendekatan *floortime* memungkinkan anak bermain dengan guru secara interaktif sesuai dengan ide siswa itu sendiri, karena keterampilan bermain yang tidak dikuasai bisa menjadi pemicu munculnya frustrasi yang nantinya dapat diwujudkan dalam berbagai tindakan agresif. Menurut Nugroho B. (2017)

Mengajarkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan anak dalam kehidupan sehari-hari tidak saja akan menekan perasaan frustasinya, tetapi juga akan menekan kecenderungan untuk menyerang.

Menurut Greenspan (dalam Pradini dan Widadjati (2016) bahwa metode *floortime* ini ditekankan pada spontanitas dan suasana yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya menciptakan interaksi dan komunikasi yang berkesinambungan. Metode *floortime* merupakan suatu cara membangun interaksi berdasarkan minat anak dengan cara menyenangkan untuk menghubungkan emosi, perilaku dan kata-kata tanpa adanya paksaan, anak memiliki peran aktif dalam perkembangannya. Metode *floortime* bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan-keterampilan emosi, kognitif, motorik, bahasa dan sosialnya.

Dengan *floortime* dapat mengembangkan semua potensi anak, yaitu: Sensorik yang melibatkan tujuh sistem indra, keterampilan motorik baik kasar maupun halus, komunikasi non-verbal, verbal, ekspresif, reseptif. Emosi dan sosial: diterima, disayang, dihargai, percaya diri, empati, kerja sama. Kreativitas yaitu menyusun, menggambar dengan elemen imajinasi dan cerita. Kognisi, memecahkan masalah, berpikir logis. Mengembangkan kedekatan emosi antara guru dan anak. Serta mengembangkan karakter mental sehat. Anak merasakan dan terlibat dengan input yang ada di sekitarnya (*sensory enriched*) Fungsi dari terapis/guru adalah sebagai fasilitator dan anak yang menentukan arah / keinginannya. Prinsip ini yang membedakan terapi *sensory integration* dengan pendekatan terapi behavioris (*Applied Behavior Analysis / ABA*).

Data yang diperoleh menunjukkan penurunan perilaku agresif secara signifikan setelah menggunakan metode *floortime*. Hal tersebut dibuktikan dari data sebelum pemberian metode *floortime* diperoleh rata-rata 8,55, setelah pemberian metode *floortime* menjadi 4,9. Data ini membuktikan adanya pengaruh metode *floortime* terhadap penurunan perilaku agresif anak autis dengan menggunakan metode *floortime* di SLB Negeri 1 Jeneponto.

Penelitian tentang *floortime* dan agresivitas pernah dilakukan sebelumnya oleh Riska Wijaya dan Stella Tirta (2018) dengan judul Penerapan *Art Therapy* Dalam Menurunkan Perilaku Agresi Pada Anak Periode *Middle Childhood*, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian aktivitas bermain terhadap penurunan tingkat

agresif.. Kemudian hasil studi kasus Phandinata dkk (2017) menunjukkan bahwa *DIR Floortime* terbukti mampu meningkatkan komunikasi dua arah yang bertujuan secara signifikan pada remaja dengan *Autism Spectrum Disorder*.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Floortime* dapat membantu menurunkan perilaku agresif subjek penelitian siswa autis kelas III di SLB Negeri 1 Jeneponto. Pada *Baseline 1* terlihat sangat agresif melakukan aktivitas memukul dan menendang tujuh sampai sepuluh kali dalam sehari atau rata-rata 8,55. Perilaku agresif menjadi menurun drastis sejak diberikan *floortime*, subjek penelitian memiliki perilaku agresif menjadi rata-rata 4,93 atau berkurang sebesar 42,3%. *Floortime* memberikan pengaruh positif terhadap perilaku agresif siswa autis di SLB Negeri 1 Jeneponto.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran untuk mengurangi perilaku agresif siswa autis sebaiknya menggunakan pendekatan *sensoris integrasi* dalam bentuk *floortime*, karena metode tersebut akan membuat kondisi yang menyenangkan terhadap siswa dan guru, siswa autis akan terhindar dari perasaan stres dan prustasi karena anak bermain sesuai dengan keinginannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti P. 2014. *Mengenal Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus Menuju Layanan Belajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PK-LK.
- Blaney, P. H., Krueger, R.F. & Millon, T. 2015. *Oxford textbook of psychopathology*. Oxford University Press.
- Creswell John W. 2015. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan khusus dan layanan khusus. 2017. *Pedoman Pembelajaran Bagi Peserta Didik Dengan Autism*. Jakarta:, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Hani'ah M. 2015, *Kisah Inspiratif Anak-Anak Autis Berprestasi*, Yogyakarta: Diva Press.
- Haryana. 2016. *Modul D Guru Pembelajar SLB Autis*, Bandung: PPPPTK dan PLB.
- Iswandiari Y. 2017, *Manfaat Terapi Bermain untuk Membantu Anak-anak Berkebutuhan Khusus*. (Online). <https://hellosehat.com/parenting/perkembangan-balita/manfaat-terapi-bermain-anak/>. Diakses 20 Mei 2020
- Kirana, dkk. 2018. Penerapan Dir Floortime pada anak dengan autis disorder untuk meningkatkan kemampuan sosil. *Jurnal Psibernetika*, Vol. 11. No. 2, 133-144
- Kurniawan, 2019. Pengaruh Terapi Sensori Integrasi pada Anak Autis yang Mengalami Gangguan Sensori di Pusat Layanan Autis Provinsi Bangka Belitung. *Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, Vol. 10, No. 1, 96-110
- Lang, R., Hancock, T. B., & Singh, N. N. (Eds.). 2016. *Early intervention for young children with autism spectrum disorder*. Springer.
- Ma 'ruf Hidayat. 2015. *Perilaku Agresi Relasi Siswa di Sekolah*. Aswaja Pressindo: Yogyakarta.
- Matheson, R. C. 2016. *DIR Floortime Therapy Rebecca C. Matheson Lynchburg College*
- Mercer, J. 2015. Examining DIR/Floortime as a treatment for children with autism spectrum disorders: A review of research and theory. *Research on Social Work Practice*, Vo.27, No.5, 625-635.
- Mudjito dkk. 2014. *Deteksi Dini, Diagnosa Gangguan Spectrum Autisme dan Penanganan dalam Keluarga*, Jakarta: Direktorat Pembinaan PK-LK.
- Nugroho B. 2017. *Mengatasi Perilaku Agresif Anak Usia Dini*. (Online). <http://www.pangudiluhur.org/artikel/mengatasi-perilaku-agresif-anak-usia-dini.49.html/> Diakses , 12 Maret 2020
- Purnomo Heru. 2016, *Modul A Guru Pembelajar SLB Autis*., Bandung: PPPPTK dan PLB
- Pradini dan Widadjati, 2016. *Metode Floor Time Terhadap Penambahan Kosa kata Anak Autis di SLB*. *Jurnal Pendidikan Khusus Universitas Negeri Surabaya* online, (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/13750> diakses 23 Mei 2020)
- Phandinata, atmodiwirjo, Basaria. 2017. *Developmental Individual-Differences*

- Relationshipbased (Dir) Floortime Dalam Meningkatkan Komunikasi Dua Arah Pada Kasus Autism Spectrum Disorder (Asd). *Jurnal Psibernetika*, Vol. 10 No.2, 103-113.
- Puspitasari, Poppy. 2018. *Mengenal Pendidikan bagi penyandang disabilitas dan kelompok marginal di Indonesia*, Jakarta: Direktorat Pembinaan PK-LK
- Realy, Anggraeni. 2016. Pengaruh Game Kekerasan terhadap perilaku agresif anak. *Jurnal Fakultas ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof, Hamka,(online)*, Vol.1,No.1 Diakses 13 April 2020.
- Riska Wijaya, StellaTirta. 2018. *Penerapan Art Therapy Dalam Menurunkan Perilaku Agresi Pada Anak Periode Middle Childhood Di Panti Asuhan*. Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. Vol. 2, No. 1, 395-403