

MENGURANGI PERILAKU MENGGANGGU TEMAN MELALUI GAME WORDWALL PADA PESERTA DIDIK AUTIS

Titian Mei Mistariani Laia¹, Johandri Taufan²

titianmeimistarianilaia@gmail.com¹, johandri.taufan@fip.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan peserta didik kelas VII SLB 1 Sungai Pagu yang memiliki perilaku mengganggu teman di sekolah. Berdasarkan hal tersebut dikemukakan rumusan masalah penelitian yaitu “Apakah game wordwall dapat mengurangi perilaku mengganggu teman pada peserta didik autis kelas VII SLB N 1 Sungai Pagu?”. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan bahwa game wordwall efektif untuk mengurangi perilaku mengganggu teman pada peserta didik autis kelas VII SLB N 1 Sungai Pagu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B. Subjek dalam penelitian ini yaitu satu subjek yaitu peserta didik autis kelas VII SMPLB. Penelitian ini menggunakan game wordwall sebagai variabel bebas, dan variabel terikatnya yaitu mengurangi perilaku mengganggu teman. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dengan alat pengumpulan data berupa instrumen. Teknik analisis data yang digunakan analisis visual grafik. Hasil penelitian ini menunjukkan perilaku yaitu mengganggu teman pada peserta didik autis menurun setelah diberikan modifikasi perilaku menggunakan game wordwall. Dibuktikan dengan adanya penurunan perilaku mengganggu teman pada peserta didik autis temuan analisis data, kondisi dan interaksi antar kondisi menunjukkan hasil yang sesuai.

Kata Kunci: Anak Berkebutuhan Khusus, Autis, Perilaku, Game Wordwall.

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of class VII students of SLB 1 Sungai Pagu who have disruptive behavior towards friends at school. Based on this, the formulation of the research problem is put forward, namely "Can wordwall games reduce disruptive behavior towards friends in autistic students of class VII SLB N 1 Sungai Pagu". The purpose of this study is to prove that wordwall games are effective in reducing disruptive behavior towards friends in autistic students of class VII SLB N 1 Sungai Pagu. This study uses an experimental research type with Single Subject Research (SSR) with an A-B design. The subject in this study is one subject, namely autistic students of class VII SMPLB. This study uses wordwall games as independent variables, and the dependent variable is reducing disruptive behavior towards friends. The data collection technique in this study uses a test technique with a data collection tool in the form of an instrument. The data analysis technique used is visual graphic analysis. The results of this study show that disruptive behavior towards friends in autistic students decreased after being given behavioral modification using wordwall games. This is proven by the decrease in disruptive behavior of friends in autistic students. The findings of data analysis, conditions and interactions between conditions show appropriate results.

Keywords: Children With Special Needs, Autism, Behavior, Wordwall Game.

PENDAHULUAN

Perilaku manusia mencakup seluruh aktivitas yang dilakukan oleh individu, termasuk tindakan dan ekspresi verbal. Perilaku ini memiliki karakteristik multidimensi yang dapat diukur, meliputi aspek durasi dan intensitas. Dari sisi perilaku, salah satu bentuk penanganannya adalah modifikasi perilaku, di mana modifikasi perilaku adalah suatu proses intervensi yang sistematis dan terstruktur, yang bertujuan untuk mengubah perilaku maladaptif menjadi perilaku adaptif, melalui penerapan prinsip-prinsip belajar yang terbukti efektif (Ummah, 2019). Modifikasi perilaku dilakukan untuk mengubah perilaku penghapusan atau penguatan perilaku. Peserta didik berkebutuhan khusus yang membutuhkan layanan modifikasi perilaku adalah peserta didik dengan gangguan autis.

Anak autisme merupakan individu yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga memerlukan perhatian dan dukungan khusus untuk dapat berkembang secara optimal (Sosiologi et al., 2021). Dimana biasanya anak dengan autis tidak dapat tenang atau sering mengganggu teman di dalam kelas dan sulit bertahan di tempatnya dalam kurun waktu lama. Selain itu anak autis juga mengalami kesulitan untuk mempertahankan fokusnya dalam pembelajaran. (Mutiara et al., 2023). Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi hubungan sosial antar siswa, tetapi juga dapat mengganggu proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menemukan strategi yang efektif dalam menangani perilaku ini.

Dikarenakan hal ini, peserta didik membutuhkan modifikasi perilaku yaitu menggunakan game wordwall untuk mengurangi perilaku mengganggu teman pada peserta didik autis. Dimana game ini sangat interaktif untuk mengurangi perilaku mengganggu pada siswa karna siswa kini lebih sibuk berkompetisi dalam permainan sambil belajar sehingga peserta didik lebih fokus dan tidak bosan.

Penggunaan aplikasi game edukatif telah terbukti sebagai salah satu metode yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Di antara berbagai aplikasi game edukatif yang ada. Wordwall merupakan salah satu platform yang paling diminati dalam dunia pendidikan karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih dinamis. Wordwall merupakan platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, alat penilaian online, dan sumber belajar bagi siswa, sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Dengan menggunakan Wordwall, guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, serta memantau kemajuan belajar mereka dengan lebih efektif. Aplikasi ini memungkinkan bahwa peserta didik belajar secara mandiri dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berbagai mata pelajaran. (Sari & Yarza, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan di SLB N Sungai Pagu terhadap peserta didik kelas VII SMPLB yang berinisial L. Selama satu minggu, peneliti mengamati perilaku peserta didik di kelas dan menemukan adanya masalah perilaku yaitu perilaku mengganggu teman. BA ini anak yang tidak mau diam dan suka mengganggu temannya karena dirumahnya anak dibiarkan oleh orangtuanya. Orangtuanya memiliki kesibukan yang sangat padat dan tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengawasi anaknya. Akibatnya, BA tidak memiliki batasan yang jelas dan tidak belajar untuk mengontrol perilakunya, sehingga ia menjadi anak yang suka mengganggu temannya dan tidak mau diam di kelas. Hal ini diperburuk oleh kurangnya komunikasi yang efektif antara orangtua dan anak, sehingga BA tidak memahami pentingnya berperilaku baik dan menghormati orang lain. Oleh karena itu, perlu dilakukan intervensi yang tepat untuk membantu BA mengembangkan perilaku yang lebih baik dan mengurangi kebiasaan mengganggu temannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SLBN 1 Sungai Pagu, di kelas tersebut terdapat dua orang siswa yaitu peserta didik Autis dan peserta didik Lowvision dengan inisial BA dan A. Guru kelas juga menyatakan bahwa peserta didik autis sering tidak fokus dalam belajar karena peserta didik tersebut mengganggu temannya, dan sering berlari keluar ruangan.

Situasi di sekolah ini memang cukup terbatas, hanya ada sedikit guru dan beberapa ruangan untuk belajar yang tidak memungkinkan untuk memisahkan BA yang mengganggu dan A terganggu. Karena keterbatasan ruang ini, guru pun harus kreatif dalam mengelola suasana kelas, guru harus berpikir kreatif dalam memodifikasi perilaku peserta didik yang suka mengganggu temannya. Dengan demikian, peneliti ingin menggunakan game wordwall untuk mengurangi perilaku mengganggu teman pada peserta didik autis.

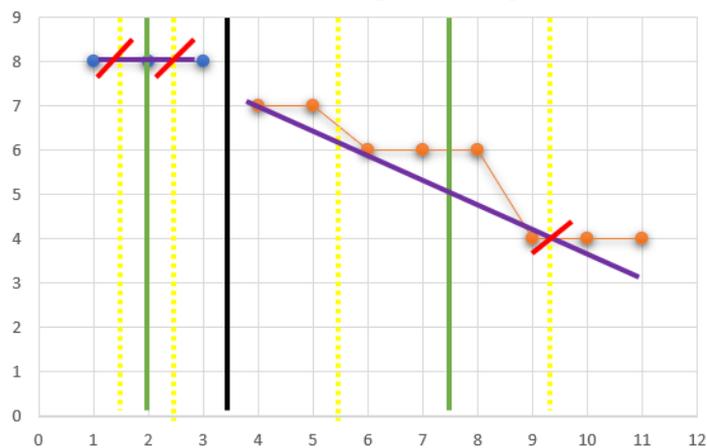
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang diterapkan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian Single Subject Research (SSR). SSR digunakan untuk evaluasi dari intervensi yang telah dilakukan. Jenis penelitian eksperimen digunakan untuk memahami hubungan sebab akibat dan diberikan untuk dapat melihat pengaruh dari tindakan terhadap peserta didik (Oktavia et al., (2023)). Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B. Baseline (A1) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan intervensi. Intervensi (B) yaitu peserta didik diberikan intervensi menggunakan game wordwall untuk mengurangi perilaku mengganggu teman.

Penelitian ini dilaksanakan di SLB N Sungai Pagu. Penelitian dilakukan pada tanggal 14 April sampai 05 Mei 2025. Subjek penelitiannya merupakan peserta didik autisme kelas VII dengan target perilaku mengganggu teman. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, dokumentasi, serta tes (MM & Budi, 2022). Data dianalisis menggunakan visual grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan selama 11 kali pertemuan yang menunjukkan penggunaan game wordwall untuk mengurangi perilaku mengganggu teman. Sesi pertemuan tersebut dibagi menjadi 2 sesi, sesi baseline (A1) dilaksanakan sebanyak 3 sesi pertemuan, sesi intervensi (B) sebanyak 8 sesi pertemuan, Berikut ini data hasil perbandingan dari sesi A1-B:



Gambar 1. Multiple- Baseline Across-Behaviors Design

Berdasarkan grafik 1, dapat dilihat bahwa pada kondisi baseline (A1) dilakukan pengamatan sebanyak 3 kali, dengan hasil frekuensi 8, 8, 8 dari hari pertama sampai hari ketiga. Dari kondisi baseline A1 didapatkan mean levelnya 8, batas atas kondisi A1 8,6 batas bawah kondisi A1 7,4 serta persentase stabilitasnya 100%. Selanjutnya, pada kondisi intervensi (B) dilakukan pengamatan sebanyak 8 kali, dengan hasil frekuensi 7, 7, 6, 6, 6, 4, 4, 4, dari hari keempat sampai hari kesebelas. Dari kondisi intervensi (B) didapatkan mean levelnya 5,5 batas atas kondisi intervensi 6,025 batas bawah kondisi intervensi 4,975, serta persentase stabilitasnya 37,5%.

Penentuan perubahan tren arah dilakukan dengan menganalisis data di setiap kondisi penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada fase baseline pertama (A1), tren arah berada dalam keadaan stabil. Kemudian, setelah intervensi (B) diberikan, tren arah berubah menjadi menurun. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi intervensi memberikan pengaruh positif terhadap variabel yang menjadi fokus penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan di lapangan, dilakukan sebanyak 11 kali sesi pertemuan, yang menunjukkan penggunaan game wordwall untuk mengurangi perilaku mengganggu teman.

11 sesi pertemuan tersebut dibagi menjadi 2 sesi, sesi baseline (A1) dilaksanakan sebanyak 3 sesi pertemuan dengan hasil, level perubahan pada kondisi B/A1 yaitu 1. Berdasarkan pemaparan dari hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwasanya game wordwall efektif untuk mengurangi perilaku mengganggu teman bagi peserta didik autis di SLB N 1 Sungai Pagu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, A. S. R. (2022). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus: Tuna Grahit, Down Syndrom Dan Autisme. *ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–14.
- Fitria, Y. (2022). Kemampuan Adaptasi Psikososial dengan Kemunculan Perilaku bermasalah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 229–236.
- Hardi, N. A., Sidik, S. A., & Mulia, D. (2022). Penerapan modifikasi perilaku menggunakan token ekonomi untuk mengurangi perilaku hiperaktif dalam pembelajaran anak down syndrome. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 7(1), 23–27.
- Hendra Wicaksono, T. (2019). Perilaku Mengganggu Di Kelas. *Paradigma*, 8(15), 115–130. <https://journal.uny.ac.id/index.php/paradigma/article/view/3376>
- Heni Susanti, Mulyawan, H., Nanang Purnama, R., Aulia, M., & Kartika, I. (2024). Pengembangan Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 13404–13408. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i4.1339>
- Hidayat, J. A. (2019). Peran guru dalam menanggulangi perilaku bullying pada siswa madrasah ibtidaiyah ma'arif klangon kalibawang kulon progo Yogyakarta tahun pelajaran 2018/2019. *At-Tajdid : Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(2), 293–315.
- Imambachri, S. H., & Dewi, D. P. (2022). Pengaruh Disruptive Marketing, Strategi Generik Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Membeli Pada Generasi Z. *Jurnal Sekretari| Vol*, 9(2), 103.
- Khotimah, N. (2024). Strategi Guru Mengatasi Perilaku Disruptif Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 49–60. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v10i1.203>
- Kurniawan, Y., & Sudrajat, A. (2017). Peran teman sebaya dalam pembentukan karakter siswa MTs (Madrasah Tsanawiyah). *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 14(2).
- Nurfadhillah, S., Mahromiyati, M., Nurkamilah, S., Anggestin, T., Manjaya, R. A. H., & Nasrullah, N. (2021). Analisis Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) di Sekolah Inklusi SDN Cipondoh 3 Kota.
- Rika Widianita, D. (2023). Pengaplikasian Wordwall sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sosiologi, S., Sekolah, P., & Makassar, K. (2021). *Sosiologi*. IX(April), 77–85.
- Ummah, M. S. (2019). Modifikasi perilaku teori dan penerapannya. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.