

PENERAPAN INTERVENSI *SOCIAL STORY* DAN *ROLEPLAY* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL PADA REMAJA DENGAN *AUTISM SEPCTRUM DISORDER*

Marcellina Yovita, Mita Aswanti Tjakrawiralaksana

Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia
E-mail: *marcellina.yovitaa@gmail.com; m.aswanti@gmail.com*

Abstract

This research is aimed to investigate the effect of Social Story intervention combined with roleplay to increase social competence, such as social understanding and social skill on a teenager with Autism Spectrum Disorder (ASD). The design of this research is single subject design, with a 14-year-old teenage boy with ASD as a participant. Social understanding was measured by answers from the participant on social story worksheet, whereas social skill was measured qualitatively observed during roleplay and on natural settings. The results showed that the implementation of Social Story combined with roleplay improves the social competence, cognitively (social understanding) and behaviourally (social skill) on a teenager with ASD.

Key words: *social competence, social story, roleplay, adolescence, autism spectrum disorder*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek dari intervensi yang menerapkan *Social Story* dan *roleplay* untuk mengembangkan kompetensi sosial yang terdiri atas pemahaman sosial dan keterampilan sosial pada remaja dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD). Desain penelitian ini adalah *single-subject design*, dengan seorang remaja laki-laki berusia 14 tahun yang didiagnosa memiliki ASD sebagai partisipan. Pemahaman sosial secara kognitif diperoleh dari jawaban partisipan pada lembar kerja *Social Story*. Sedangkan dari ranah perilaku, pemahaman sosial tercermin dari perilaku yang ditampilkan saat *roleplay* dan di situasi alamiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Social Story* dan *roleplay* berhasil meningkatkan kompetensi sosial, baik secara kognitif (pemahaman sosial) maupun secara perilaku (keterampilan sosial) pada remaja dengan ASD.

Kata kunci: *kompetensi sosial, social story, roleplay, remaja, autism spectrum disorder*

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari manusia. Interaksi sosial dapat berjalan dengan efektif jika individu memiliki kompetensi sosial yang memadai (Spence, 2003). Kompetensi sosial tidak hanya mencakup keterampilan sosial verbal dan nonverbal, tetapi juga mencakup pemahaman sosial (Howley, Arnold, & Gray, 2005). Keterampilan verbal maupun nonverbal, seperti kontak mata, *gesture*, jarak sosial, atau ekspresi emosi pantas ditampilkan pada situasi sosial tertentu dan tidak pada situasi

sosial lainnya. Individu perlu memahami situasi sosial terlebih dahulu agar dapat menampilkan keterampilan sosial yang sesuai. Oleh sebab itu penting bagi individu untuk mengembangkan keterampilan sosial bersamaan dengan pemahaman sosialnya agar dapat menjalin interaksi atau bahkan relasi dengan orang lain.

Berbagai masalah dapat muncul jika individu tidak memiliki keterampilan sosial yang memadai dan kurang dapat memahami situasi sosial dengan tepat. Keterbatasan dalam berinteraksi sosial erat kaitannya dengan anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD). Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* edisi kelima (DSM V, *American Psychiatric Association* [APA], 2013), hendaya utama dari ASD adalah dalam berkomunikasi sosial dan berinteraksi sosial, mencakup kesulitan menjalin interaksi timbal balik, sulit menampilkan perilaku komunikasi nonverbal secara tepat, dan sulit menjalin, mempertahankan, bahkan memahami suatu hubungan sosial. Pola percakapan individu dengan ASD bersifat satu arah dan terbatas pada topik yang disukainya. Mereka juga sering terokupasi membicarakan topik-topik yang disukainya dan kurang memperhatikan topik-topik yang disukai orang lain (Laugeson & Ellingsen, 2014). Selain komunikasi verbal, komunikasi nonverbal individu dengan ASD juga terbatas. Kontak mata dengan lawan bicara yang minim. Pemahaman mereka terhadap tanda sosial maupun situasi sosial rendah. Mereka sulit memberi arti pada tanda sosial atau emosional dari gerakan tubuh atau intonasi bicara lawan bicaranya (Graetz, 2003; Laugeson & Ellingsen, 2014). Individu dengan ASD memiliki cara yang berbeda dengan orang pada umumnya dalam memahami dunia sosial, dampaknya perilaku yang ditampilkan dalam situasi sosial pun berbeda dengan perilaku orang pada umumnya bahkan seringkali tidak sesuai dengan norma sosial (Howley et al., 2005).

Berbeda dengan anak tipikal pada umumnya, individu dengan ASD tidak dapat memperoleh kompetensi sosial hanya dengan mengobservasi atau diajarkan di rumah, melainkan butuh diajarkan secara lebih intensif dan bahkan sampai dewasa pun masih butuh diajarkan (Lord & Hoplrins, 1986; Zanolli, Daggett, & Adams, 1996 dalam Graetz, 2003). Oleh sebab itu mereka sangat membutuhkan penanganan melalui suatu program khusus. Bila dilihat berdasarkan simtom ASD-nya, individu dengan ASD memiliki defisit pada keterampilan sosialnya dan pada pemahaman sosialnya. Intervensi yang diberikan perlu menyasar pada keterampilan sosialnya sekaligus pada peningkatan pemahaman sosial (Howley et al., 2005).

ASD termasuk ke dalam gangguan *neurodevelopmental*, yang artinya hendaya sosial yang dialami oleh anak dengan ASD cenderung menetap hingga remaja atau bahkan dewasa (APA, 2013). Dibandingkan pada tahap kanak-kanak, remaja dengan ASD menghadapi situasi sosial yang lebih kompleks dan membutuhkan penanganan. Walaupun demikian, penelitian mengenai intervensi terkait peningkatan kompetensi sosial pada remaja dengan ASD masih minim dilakukan (Koegel, Kim, Koegel, & Schwartzman, 2013). Padahal, hendaya sosial pada remaja ASD dapat memengaruhi kemampuan adaptif mereka dalam mengurus kehidupannya sehari-hari dan kesuksesan

dalam bekerja (Laugeson & Ellingsen, 2014), mengekspresikan ketertarikannya terhadap lawan jenis dengan cara yang tidak pantas (Stokes, Newton, & Kaur, 2007), bahkan dapat mengarah kepada korban perundungan (Fisher & Taylor, 2016). Dengan demikian, penting untuk melakukan penelitian mengenai program intervensi untuk meningkatkan kompetensi sosial pada remaja dengan ASD.

Salah satu teknik intervensi peningkatan kompetensi sosial yang banyak diteliti pada individu dengan ASD adalah *Social Story*. Intervensi *Social Story* diperkenalkan oleh Gray dan Garand (Laugeson & Ellingsen, 2014) untuk mengembangkan keterampilan sosial dengan memberikan pemahaman anak mengenai *hidden code* dari interaksi sosial, mencakup perspektif orang lain terhadap perilakunya dan perilaku apa yang diharapkan oleh masyarakat. Fokus dari intervensi *Social Story* ini adalah menyusun cerita yang mendeskripsikan 5 elemen dari situasi sosial terkait, yakni kapan, dimana, siapa yang terlibat, apa yang terjadi, dan mengapa terjadi (Gray 1998a dalam Howley et al., 2005). Melalui *Social Story* anak dapat mempelajari alur kejadian sosial, mengartikannya dengan tepat, dan mengetahui apa yang diharapkan lingkungan atas kejadian tersebut

Inti dari *Social Story* adalah pembuatan cerita. Cerita harus mengandung 3 tipe kalimat, yaitu kalimat deskriptif, kalimat perspektif, dan kalimat langsung (Howley et al., 2005). Berikut adalah penjelasan mengenai ketiga tipe kalimat menurut Howley dan rekan (2005). Kalimat deskriptif berisi fakta atau informasi mengenai situasi sosial mencakup dimana, siapa yang terlibat, apa yang dilakukan, dan mengapa terjadi. Kalimat perspektif merupakan kalimat yang menjelaskan perasaan, pikiran, serta harapan dari orang yang terlibat di situasi sosial tersebut. Kalimat ini menjelaskan *hidden code* dari interaksi sosial yang kurang dipahami oleh anak dengan ASD. Sedangkan, kalimat langsung merupakan kalimat yang menjelaskan respon apa yang seharusnya ditampilkan oleh anak yang bertujuan untuk mengarahkan perilaku anak tersebut. Dalam kalimat ini sebaiknya menghindari penggunaan kata-kata yang bermakna harus dan lebih menekankan pada kata “mencoba”. Howley dan rekan (2005) juga merumuskan proporsi kalimat antar ketiganya, yakni setiap 0-1 kalimat langsung ada 2-5 kalimat deskriptif dan/atau kalimat perspektif. Dengan rasio ini, penggunaan kalimat yang berfungsi menjelaskan situasi sosial harus lebih banyak daripada kalimat yang mengarahkan perilaku anak sehingga anak dapat memahami *hidden code* dari situasi sosial yang dihadapinya tersebut.

Intervensi *Social Story* ini dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi sosial anak dengan ASD, terutama dalam mengenali tanda sosial. Sejak tahun 1995, sudah banyak penelitian yang berfokus mengetahui pengaruh dan efektivitas intervensi *Social Story* (Howley et al., 2005). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial anak maupun remaja dengan ASD setelah diberikan intervensi *Social Story* (Freinberg, 2001; Sansosti, 2003; Graetz, 2003; Scattone, Tingstrom & Wilczynski, 2006; Hilman, 2011; Golzari, Alamdarloo, & Moradi, 2015). Pada remaja ASD Indonesia pun ditemukan adanya peningkatan frekuensi memulai percakapan dan mengikuti

percakapan (Dewayuti, 2013). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperkirakan bahwa teknik intervensi *Social Story* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada F yang juga merupakan remaja dengan ASD.

Dalam penyusunan dan pelaksanaannya, intervensi *Social Story* dapat dimodifikasi atau dikolaborasikan dengan intervensi lain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan profil klien (Howley et al., 2005). Cerita yang dibuat untuk klien disesuaikan dengan kebutuhan klien. *Social Story* menunjang pembuatan cerita menggunakan media visual ataupun auditori karena pada umumnya anak dengan ASD akan mengalami kesulitan jika cerita hanya disajikan dalam bentuk tulisan (Howley et al., 2005). Media visual yang dapat digunakan berupa obyek nyata, foto, video, maupun media lainnya untuk menunjang pemahaman anak terhadap *Social Story* yang dibuat (Howley et al., 2005). Untuk menggunakan foto atau gambar, perlu dicetak hitam-putih, foto subyek jelas dan dapat dibantu dengan dilingkari, latar belakang foto tidak banyak mengandung detail atau obyek lainnya yang tidak berkaitan dengan *Social Story*.

Intervensi *Social Story* juga dapat dikolaborasikan dengan intervensi lainnya, salah satunya adalah *roleplay*. Teknik *roleplay* memungkinkan anak untuk berlatih menghadapi situasi sosial yang spesifik sebelum mengalami situasi sosial yang sesungguhnya (Mason & Witkins, 2006 dalam Dinon, 2013). Walaupun penelitian mengenai efektivitas kedua intervensi ini masih jarang ditemui, ada beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggabungan *Social Story* dengan teknik *roleplay* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia prasekolah dengan ASD khususnya pada situasi memulai interaksi (Dinon, 2013; Chan & O'Reilly's, 2008 dalam Dinon, 2013).

Dengan mempertimbangkan hendaya utama pada remaja dengan ASD adalah hendaya sosial, meliputi keterampilan sosial dan pemahaman sosial serta dampak yang dapat ditimbulkan akibat hendaya sosial yang dimiliki, diperlukan suatu program yang berfokus untuk meningkatkan pemahaman sosial sekaligus keterampilan sosialnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intervensi *Social Story* yang dikombinasikan dengan *roleplay* dapat meningkatkan pemahaman sosial pada anak prasekolah dengan ASD. Kegiatan *roleplay* dipilih agar kompetensi sosial yang dipelajari lebih aplikatif dalam situasi sehari-hari. Peneliti menduga bahwa kombinasi intervensi *Social Story* dan *roleplay* juga dapat meningkatkan pemahaman sosial dan keterampilan sosial remaja dengan ASD.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *single-subject design* yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan intervensi *Social Story* dan *roleplay* berdampak pada peningkatan pemahaman sosial dan keterampilan sosial (kontak mata, *gesture*, jarak sosial, menyapa,

meminta izin, melanjutkan interaksi ketika diperbolehkan, dan berhenti ketika lawan bicara tidak ingin berinteraksi) dalam memulai interaksi pada remaja dengan ASD. Hubungan sebab akibat tersebut diketahui dengan membandingkan data yang diukur pada fase pra-intervensi, pasca intervensi, dan *follow up*.

Indikator keberhasilan intervensi dalam penelitian ini merujuk pada panduan *Social Story* yang disusun oleh Gray (1998) dalam Howley dan rekan (2005), yakni melakukan *monitoring* untuk mengamati perubahan pemahaman dan perilaku sosial setelah membaca *Social Story*. Dalam penelitian ini, perubahan pemahaman ditentukan berdasarkan ketepatan jawaban partisipan terhadap pertanyaan mengenai *Social Story* yang telah dibacanya. Jika partisipan dapat menjawab dengan tepat ketiga pertanyaan mengenai *Social Story* di setiap sesinya, maka indikator keberhasilan *Social Story* berupa perubahan pemahaman sosial terpenuhi. Sedangkan, perubahan perilaku sosial diperoleh dari data wawancara dan observasi pada saat *roleplay* maupun di situasi sebenarnya. Perubahan perilaku sosial yang diharapkan adalah partisipan mampu menampilkan target keterampilan sosial yang telah dipelajari dari *Social Story* pada kegiatan *roleplay* dan adanya peningkatan persentase keterampilan sosial yang ditampilkan saat berinteraksi dengan orang di sekitar pada situasi yang sebenarnya. Peningkatan persentase keterampilan sosial pada situasi yang sebenarnya diperoleh dengan membandingkan data observasi sebelum dan sesudah intervensi *Social Story* dilakukan. Jika terdapat peningkatan persentase keterampilan sosial, maka indikator keberhasilan *Social Story* berupa perubahan perilaku sosial terpenuhi.

Partisipan

Dalam penelitian ini, partisipan direkrut dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, dengan inisial F. F merupakan remaja laki-laki berusia 14 tahun 7 bulan. Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis, F didiagnosa memiliki *Autism Spectrum Disorder* menurut *Diagnostic and Statistical manual of Mental disorder* edisi kelima (DSM V), dengan tingkat keparahan komunikasi sosial dan *restricted, repetitive behavior* berada pada level 2 (APA, 2013). F memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap suara di sekitarnya, suara dari orang-orang yang berkerumun, suara blender, dan suara dari pengeras suara. Daripada berinteraksi dengan orang lain, F lebih sering mengoceh sendiri. F sebenarnya mampu mengungkapkan keinginan atau pertanyaan dalam bentuk kalimat utuh walaupun dengan struktur kalimat yang kaku dan memiliki intonasi yang khas. Rantai percakapan F dengan lawan bicaranya cenderung pendek. Dalam berinteraksi, F dapat memulai percakapan dengan bertanya namun tampilan perilaku nonverbal F membuat lawan bicaranya tidak nyaman, seperti berbicara dengan jarak yang terlalu dekat, mengejar lawan bicaranya yang ingin menghindari F, terus berbicara padahal lawan bicara terlihat tidak tertarik dengan topik yang dibicarakannya. Perilaku tersebut kerap ditampilkan oleh F ketika memulai interaksi karena F kurang dapat memahami tanda sosial ketika berkomunikasi, misalnya ekspresi emosi dari lawan bicara, ketertarikan lawan bicara

terhadap apa yang sedang F bicarakan, dan tanda bahwa lawan bicara merasa tidak nyaman. Padahal F memiliki ketertarikan dalam berinteraksi sosial. F memiliki beberapa teman khayalan yang dapat menunjukkan bahwa dia memiliki ketertarikan dalam menjalin interaksi sosial. F juga beberapa kali memperhatikan orang lain, namun dengan cara yang tidak biasa. Ketertarikannya ini tidak diimbangi dengan keterampilan sosial dan pemahaman sosial yang memadai. Dampaknya, teman di sekolahnya tidak merasa nyaman dengan kehadirannya dan ada beberapa teman yang menghindarinya tetapi justru dikejar oleh F.

Asesmen

Seluruh protokol asesmen dan pelaksanaan dalam penelitian ini telah dinyatakan memenuhi standar etis disiplin ilmu psikologi, Kode Etik Riset Universitas Indonesia, dan Kode Etik Himpunan Psikologi Indonesia oleh Komite Etika Penelitian Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Asesmen dilakukan pada fase pra-intervensi, pasca intervensi, dan pada fase *follow up*. Asesmen pada fase pra-intervensi dilakukan dengan tujuan mengetahui gambaran keterampilan interaksi sosial sebelum menerima intervensi. Asesmen pada pasca intervensi dilakukan dengan tujuan mengetahui gambaran keterampilan interaksi sosial setelah menerima intervensi. Sedangkan, asesmen pada fase *follow-up* bertujuan untuk mengetahui apakah perubahan perilaku tersebut dapat bertahan setelah 8 minggu tidak mendapatkan intervensi.

Asesmen pada ketiga fase tersebut dilakukan dengan 2 metode; yakni wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada *caregiver* utama partisipan, yaitu Ibu karena Ibu adalah orang yang paling sering berinteraksi dengan partisipan di rumah dan mendampingi partisipan selama berada di sekolah. Observasi dilakukan oleh pelaksana intervensi (PI). Observasi terhadap perilaku F secara langsung pada situasi alamiah menggunakan panduan lembar observasi berupa *behavioral checklist*. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterampilan sosial partisipan dari perspektif perilaku pada fase pra-intervensi, fase pasca intervensi, dan fase *follow up*. Lembar observasi disusun berdasarkan komponen keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Spence (2003), yaitu kontak mata, *gesture*, jarak sosial, menyapa, meminta izin, melanjutkan interaksi ketika diperbolehkan, dan berhenti ketika lawan bicara tidak ingin berinteraksi. Lembar observasi berupa *behavioral checklist* diisi oleh pelaksana intervensi saat mengamati perilaku partisipan pada setting rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar rumah selama 10 menit di setiap sesinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu pada fase pra-intervensi, sehari-harinya F hampir tidak pernah memulai interaksi dengan anggota keluarga di rumah. F lebih sering berbicara sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain. Topik yang biasa dibicarakan pun kurang dapat dipahami oleh Ibu. Biasanya ketika berbicara sendiri, F mengulang-ulang apa yang didengarnya dari tayangan televisi. Di rumah, F lebih sering berinteraksi dengan Ibu atau Bude. Daripada memulai interaksi, F lebih sering menanggapi pertanyaan

dari Ibu/Bude. Ketika memulai interaksi, biasanya F langsung mengutarakan apa yang ingin ditanyakannya, tanpa menyebutkan kepada siapa ia bertanya dan tanpa kontak mata. Ketika Ibu/Bude sudah lelah dan ingin beristirahat, F terus bercerita bahkan sampe mereka tertidur. Ketika ingin sesuatu, F langsung mengambilnya tanpa bertanya terlebih dahulu. Di sekolah, F juga tidak pernah memulai interaksi dengan teman-temannya. F akan menjawab ketika ditanya. Ketika F ingin berinteraksi dengan salah satu anak perempuan yang menarik baginya, F mengejanya. Bahkan ketika temannya tersebut berlari menghindari karena takut, F tetap mengerjanya. Ketika tertarik dengan sesuatu F hanya diam mengamatinya dari jarak yang cukup dekat.

Tabel 1
Definisi Operasional Target Intervensi

Ranah	Target Intervensi
Pemahaman sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami perilaku memulai interaksi secara kognitif didefinisikan sebagai menjawab pertanyaan mengenai cara memulai interaksi yang diharapkan masyarakat dengan tepat, seperti memanggil nama lawan bicara, menatap mata lawan bicara, lalu bertanya kepada lawan bicara. 2. Memahami saat yang tepat untuk memulai interaksi secara kognitif didefinisikan sebagai menjawab pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan ketika diperbolehkan dan ketika tidak diperbolehkan dengan tepat, seperti mulai bercerita ketika diperbolehkan atau pergi meninggalkan lawan bicara ketika tidak diperbolehkan. 3. Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi klien secara kognitif didefinisikan sebagai menjawab pertanyaan mengenai apa yang dirasakan atau dipikirkan oleh orang lain mengenai perilaku klien dengan tepat.
Keterampilan sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan perilaku verbal yang diharapkan masyarakat dalam memulai interaksi berupa perilaku menyapa dan bertanya. <ol style="list-style-type: none"> i. Perilaku menyapa didefinisikan sebagai perilaku memanggil nama lawan bicara atau mengucapkan "hai". ii. Perilaku bertanya didefinisikan sebagai perilaku bertanya mengenai topik tertentu atau meminta izin (mengajukan pertanyaan apakah lawan bicaranya ingin mendengarkan ceritanya sebelum mulai bercerita atau pertanyaan apakah boleh meminjam HP sebelum mengambil HP yang sedang digunakan lawan bicaranya). 2. Menampilkan perilaku nonverbal terdiri atas kontak mata, <i>gesture</i>, dan jarak personal. <ol style="list-style-type: none"> i. Kontak mata didefinisikan sebagai perilaku melakukan kontak mata dengan lawan bicara ketika berbicara dengan mereka. ii. <i>Gesture</i> didefinisikan sebagai gerakan tubuh ketika memulai interaksi yang diterima masyarakat, seperti mendekati lawan bicara dengan berjalan, mendekati lawan bicara lalu berbicara, menganggukan kepala ke arah lawan bicara ketika menyapa. iii. Jarak personal didefinisikan sebagai perilaku memberikan dan mempertahankan jarak personal sejauh 45 cm dengan teman. 3. Melanjutkan interaksi jika lawan bicara memperbolehkan didefinisikan sebagai perilaku mulai bercerita setelah lawan bicaranya menyatakan mau mendengarkannya atau mengambil HP lawan bicaranya setelah lawan bicaranya menyatakan mau mendengarkan/boleh meminjamnya. 4. Berhenti jika lawan bicara tidak memperbolehkan didefinisikan sebagai perilaku berhenti berbicara kepada lawan bicaranya, pergi meninggalkan lawan bicara, atau mencari kegiatan lain setelah lawan bicara menyatakan tidak mau mendengarkannya/meminjamkan HP-nya.

Observasi pada fase pra-intervensi terbagi ke dalam empat sesi dengan durasi 30 menit di setiap sesinya, 10 menit di setting rumah, 10 menit di setting sekolah, dan 10 menit di setting lingkungan di luar rumah selain sekolah. Pada setting rumah, observasi dilakukan pada saat F pulang sekolah atau saat sore hari, percakapan dilakukan bersama

Ibu, Bude, atau Adik. Pada setting sekolah, observasi perilaku memulai interaksi F terhadap teman-temannya dilakukan di situasi kelas yang ramai saat banyak murid yang sedang mengobrol, seperti saat menunggu guru masuk kelas setelah istirahat, saat jam pelajaran kosong tanpa guru, dan saat acara lomba 17-an. Pada setting luar rumah, observasi dilakukan ketika F berada di luar rumah seperti saat berjalan di sekitar rumah dan saat jajan di warung maupun di depan sekolah. Hasil dari observasi ini akan digunakan sebagai data *baseline* dari intervensi ini.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika memulai interaksi F dapat menampilkan kurang dari 50% keterampilan sosial yang diharapkan. F dapat menampilkan perilaku menyapa dan bertanya mengenai topik tertentu pada setting di rumah. F belum dapat bertanya meminta izin, misalnya kesediaan untuk mendengarkan ceritanya atau izin meminjam barang. Di setting sekolah, dari empat kali observasi, F hanya satu kali memulai interaksi dengan gurunya. Perilaku nonverbal yang dapat ditunjukkan secara konsisten adalah mendekati lawan bicaranya secara perlahan dan menjaga jarak personal sejauh 45 cm atau lebih. Perilaku nonverbal yang belum ditampilkan F adalah kontak mata dengan lawan bicara baik di sekolah maupun di rumah dan cenderung mengamati apa yang dilakukan temannya dari jarak dekat tanpa berbicara. Oleh karena F tidak bertanya mengenai kesediaan lawan bicaranya untuk mendengarkannya, keterampilan sosial pada *macro-level* tidak dapat diobservasi. Misalnya perilaku F ketika lawan bicara tidak ingin berbicara dengannya atau ketika lawan bicara tidak ingin meminjamkan barang miliknya. Berkaitan dengan keterbatasan F dalam memulai interaksi sosial, PI menetapkan beberapa target intervensi meliputi pemahaman sosial dan keterampilan sosial (rincian pada tabel 1).

Prosedur

Fase intervensi terdiri atas 9 sesi yang di ruang pemeriksaan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Intervensi dilakukan di siang hari setelah F pulang sekolah dengan durasi 30 menit untuk setiap sesinya. Setiap sesi memiliki tema, target pemahaman sosial, dan target keterampilan sosial yang berda-beda (rincian pada tabel 2).

Di setiap sesi terdapat tiga kegiatan, yakni membaca *Social Story*, *roleplay*, dan membaca ulang *Social Story* di rumah. Kegiatan pertama, membaca *Social Story* dilakukan oleh F bersama dengan PI. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini berupa *social story* dan lembar kerja *social story*. Instrumen *social story* disusun berdasarkan profil dan kebutuhan partisipan serta menggunakan panduan dari Howley dan rekan (2005). *Social story* yang disusun berjudul “Berbicara dengan Orang Lain”, terdiri atas 5 cerita mengenai situasi sosial bercerita kepada keluarga dan teman, situasi sosi bertanya kepada keluarga dan teman, serta menyapa orang yang dikenal ketika bertemu di luar rumah. Setiap cerita mengandung beberapa kalimat deskriptif, kalimat perspektif, dan kalimat langsung dimana proporsi kalimat deskriptif dan kalimat

perspektif lebih banyak daripada kalimat langsung. Contoh kalimat deskriptif adalah “Biasanya sebelum cerita orang akan memanggil nama orang itu dan menatap matanya”. Contoh kalimat perspektif adalah “Kalau dia langsung mengambil tanpa meminta izin, orang tidak suka dan akan marah”. Contoh kalimat langsung adalah “Kalau temenku jawab *nggak mau*, aku akan berhenti berbicara dan pergi.”. Setiap cerita dicetak pada kertas A4 dengan jenis tulisan *Arial* yang berukuran 14 pts. Instrumen lembar kerja *social story* digunakan untuk mengukur pemahaman sosial F secara kognitif yang diberikan setelah partisipan selesai membaca cerita di setiap sesinya. Lembar kerja *social story* berisi tiga pertanyaan mengenai cerita yang dibaca pada sesi tersebut. F dinyatakan dapat memahami situasi sosial tersebut hanya jika F menjawab ketiga pertanyaan tersebut dengan tepat. Lembar kerja *social story* dicetak pada kertas berukuran A4 dengan jenis tulisan *Arial* yang berukuran 14pts.

Pelaksanaan kegiatan pertama membaca *Social Story* mengacu pada protokol implementasi intervensi *Social Story* menurut Gray dan Garrand (1993 dalam Hilman, 2011), dengan langkah sebagai berikut:

1. PI duduk di sebelah F dengan posisi sedikit di belakang klien lalu membacakan satu cerita dari *Social Story* pada sesi tersebut.
2. PI meminta F untuk membaca dengan bersuara dan mandiri.
3. PI akan memberikan lembar kerja *social story* yang berisi 3 pertanyaan mengenai cerita yang dibaca pada sesi tersebut. F diminta untuk menjawab ketiga pertanyaan tersebut.
4. Jika ada jawaban F yang salah, PI meminta klien untuk membaca ulang *Social Story* tersebut dan menjawab ketiga pertanyaan pada bagian (3).
5. Jika seluruh jawaban F benar, klien akan langsung mempraktikkan *Social Story* tersebut.

Pada kegiatan 2, F akan mempraktikkan apa yang dipelajarinya dalam *Social Story* yang dibaca pada kegiatan 1 melalui *roleplay*. Kegiatan ini bertujuan sebagai latihan menghadapi situasi sosial yang spesifik sebelum mengalami situasi sosial yang sesungguhnya. *Roleplay* akan dilakukan sebanyak 3 kali dengan skenario yang berbeda namun sesuai dengan target perilaku yang disasar pada masing-masing sesi. PI akan membacakan skenario *roleplay*, mengamati dan mencatat respon F, dan memberikan *verbal prompt* jika diperlukan. Pada skenario 1, F diminta untuk membayangkan situasi dalam skenario tersebut. Sedangkan pada skenario 2 dan 3 akan melibatkan rekan PI yang berperan sebagai keluarga, teman, atau tetangga F. Jika respon F belum sesuai dengan target perilaku, PI akan memberikan *verbal prompt*. Jika setelah diberikan *verbal prompt*, respon F masih belum tepat maka F dianggap gagal untuk menampilkan perilaku tersebut pada skenario tersebut, lalu berpindah ke skenario berikutnya.

Instrumen yang digunakan adalah skenario *roleplay* yang terdiri atas tiga buah deskripsi mengenai situasi sosial yang sesuai dengan cerita yang dibaca di setiap sesinya. Situasi sosial yang dipilih disesuaikan dengan pengalaman hidup partisipan dalam

berinteraksi sosial dan menggunakan nama tokoh sesuai dengan nama teman dan anggota keluarga partisipan. Dalam skenario ini terdapat dua peran, yaitu (Ibu/Kakak/ Adik/Teman) yang diperankan oleh rekan pelaksana intervensi dan partisipan yang diperankan oleh partisipan itu sendiri. Skenario *roleplay* dibacakan oleh Pelaksana Intervensi (PI) pada kegiatan *roleplay*.

Tabel 2
Rincian Prosedur Intervensi

Sesi	Tema Social Story	Target Pemahaman Sosial	Target Keterampilan Sosial
1	Ketika ingin bercerita kepada keluarga	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>)
2	Ketika ingin bercerita kepada keluarga	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi c) Memahami saat yang tepat untuk memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>) c) Melanjutkan interaksi jika diperbolehkan d) Berhenti jika tidak diperbolehkan
3	Ketika ingin bercerita kepada teman	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>)
4	Ketika ingin bercerita kepada teman	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi c) Memahami saat yang tepat untuk memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>) c) Melanjutkan interaksi jika diperbolehkan d) Berhenti jika tidak diperbolehkan
5	Bertanya kepada keluarga	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>)
6	Bertanya kepada keluarga	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi c) Memahami saat yang tepat untuk memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>) c) Melanjutkan interaksi jika diperbolehkan d) Berhenti jika tidak diperbolehkan
7	Bertanya kepada teman	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>)
8	Bertanya kepada teman	a) Memahami perilaku memulai interaksi b) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi c) Memahami saat yang tepat untuk memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) b) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i> , jarak personal) c) Melanjutkan interaksi jika diperbolehkan c) Berhenti jika tidak diperbolehkan

Sesi	Tema Social Story	Target Pemahaman Sosial	Target Keterampilan Sosial
9	Menyapa orang yang dikenal ketika bertemu di jalan	a) Memahami perilaku memulai interaksi d) Memahami perspektif orang lain terhadap perilaku memulai interaksi	a) Perilaku verbal (menyapa, bertanya) d) Perilaku nonverbal (kontak mata, <i>gesture</i>)

Kegiatan 3 akan dilakukan di rumah atau sekolah F disesuaikan dengan tema dari *Social Story* pada masing-masing sesi. Pada *Social Story* yang memiliki setting keluarga dan lingkungan sekitar rumah, kegiatan pembacaan ulang *Social Story* akan dilakukan di rumah pada jam 17.00 dan 20.00, didampingi oleh Ibu atau Bude. Sedangkan, pada *Social Story* yang memiliki setting teman, kegiatan pembacaan ulang *Social Story* akan dilakukan sebelum F berangkat sekolah dan sebelum masuk kelas, didampingi oleh Ibu. Setiap kali selesai melakukan pembacaan ulang, F akan mengisi 1 lembar jurnal *Social Story*.

Instrumen jurnal *social story* berguna untuk mencatat waktu pembacaan ulang *social story* di rumah. Jurnal *social story* diisi oleh partisipan setelah partisipan membaca ulang cerita di rumah. Jurnal *social story* terdiri atas pertanyaan mengenai waktu dan tempat pembacaan ulang, pendamping saat pembacaan ulang, dan apa yang dipelajari dari cerita yang dibaca ulang. Di setiap sesi, partisipan selalu mendapatkan dua lembar jurnal *social story* dan satu lembar cerita yang dibaca pada sesi tersebut. Jurnal ini akan dikumpulkan di pertemuan berikutnya dan akan diperiksa sebelum memulai sesi berikutnya.

HASIL

Hasil dari intervensi yang menerapkan *social story* dan *roleplay* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman sosial dan keterampilan sosial. Pada pemahaman sosial, F mampu menjawab seluruh pertanyaan terkait *social story* pada setiap sesi setelah tiga sampai lima kali pengulangan. Performa F ini menunjukkan bahwa secara kognitif F sudah dapat memahami apa yang harus dilakukannya ketika ingin memulai interaksi, baik kepada anggota keluarga di rumah, kepada teman di sekolah, maupun kepada orang lain yang ditemuinya di luar rumah. Secara lebih spesifik, F sudah memahami perilaku verbal dan nonverbal yang harus ditunjukkan saat memulai interaksi, seperti memanggil nama lawan bicara, menatap mata lawan bicara, menjaga jarak dengan lawan bicara, mendekati lawan bicaranya secara perlahan. Melalui *Social Story* yang dibacanya, F juga dapat memahami perspektif orang lain atas perilakunya, misalnya apa yang dirasakan orang lain ketika barangnya direbut tanpa F bertanya meminta izin, apa yang dirasakan orang lain kalau F terus berbicara padahal orang tersebut sedang tidak ingin mendengarkan cerita F, apa yang dirasakan orang lain ketika dikejar oleh F. Selain itu, F juga dapat memahami apa yang harus dilakukannya ketika orang lain sedang tidak ingin berbicara dengannya, yaitu pergi atau melakukan aktivitas sendiri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

F sudah memiliki pemahaman sosial dan memenuhi indikator keberhasilan intervensi yang pertama.

Keterampilan sosial tercermin dari perilaku yang ditampilkan saat *roleplay* dan pada situasi alamiah. Pada saat *roleplay*, F dapat menampilkan perilaku verbal, perilaku nonverbal, dan perilaku saat ditolak dengan tepat baik tanpa diberikan *verbal prompt* maupun setelah diberikan *verbal prompt* (rincian pada tabel 3). F juga gagal menampilkan beberapa perilaku verbal maupun nonverbal walaupun sudah diberikan *verbal prompt*. Walaupun demikian, persentase kegagalannya jauh lebih kecil daripada persentase keberhasilannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa performa F pada kegiatan *roleplay* memenuhi indikator keberhasilan intervensi yang kedua.

Tabel 3
Persentase Keberhasilan dan Kegagalan Keterampilan Sosial
dalam Kegiatan *Roleplay*

Target Keterampilan Sosial	Persentase Keberhasilan	Persentase Kegagalan
Perilaku verbal : Menyapa	96%	4%
Perilaku verbal : Bertanya	96%	4%
Perilaku nonverbal : Kontak mata	95%	5%
Perilaku nonverbal : Gesture	92%	8%
Perilaku nonverbal : Jarak personal	100%	0%
Perilaku melanjutkan ketika diperbolehkan	80%	20%
Perilaku berhenti jika tidak diperbolehkan	100%	0%

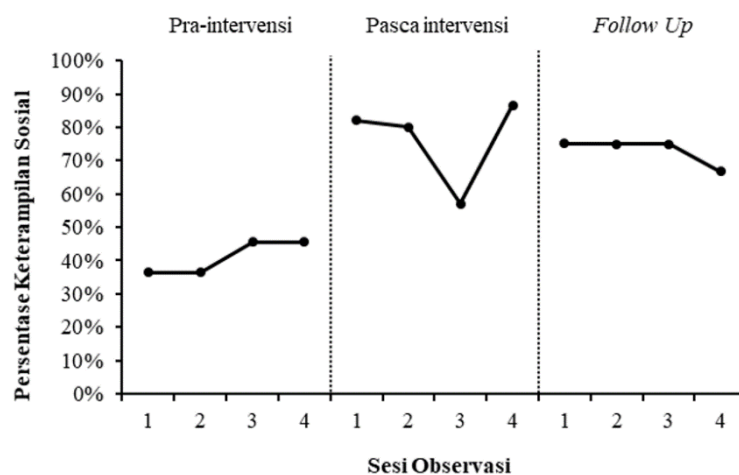
Pada situasi alamiah, peningkatan keterampilan sosial dilihat dengan membandingkan data wawancara dan observasi yang diperoleh sebelum F mendapatkan intervensi dan setelah mendapatkan intervensi. Hasil intervensi data wawancara ada pada Tabel 4 sedangkan hasil observasi dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 4
Perbandingan Data Wawancara

Komponen	Sebelum Intervensi	Setelah Intervensi
Frekuensi memulai interaksi	Hampir tidak pernah memulai interaksi, hanya menanggapi pertanyaan.	Interaksi lebih banyak dimulai oleh F dan biasanya dimulai dengan bertanya.
Konten yang dibicarakan	Topik tidak dapat dipahami. Mengulang pembicaraan dari tayangan televisi.	Lebih terarah ke topik tertentu (masalah, keinginan, apa yang disukai).
Perilaku saat ingin meminjam HP	Langsung mengambil/merogoh tas Ibu tanpa berbicara.	Hampir selalu bertanya meminta izin terlebih dahulu.
Perilaku ketika tidak diperbolehkan	Terus berbicara.	Berhenti dan menunggu sampai diperbolehkan.

Berdasarkan perbandingan data wawancara pada tabel 4, terdapat empat komponen yang mengalami perubahan, yaitu frekuensi memulai interaksi, konten yang dibicarakan, perilaku saat ingin meminjam HP dan perilaku ketika tidak diperbolehkan lawan bicaranya. Adapun perilaku yang dilaporkan tidak mengalami perubahan, yaitu perilaku menyebutkan nama lawan bicaranya dan perilaku nonverbal kontak mata. Menurut Ibu, kedua perilaku ini sudah ditunjukkan oleh F sebelum mendapatkan intervensi dan tetap

ditunjukkan oleh F setelah mendapatkan intervensi. Ibu juga tidak melaporkan adanya perubahan perilaku dalam berinteraksi dengan teman di sekolah. Sebelum maupun setelah mendapatkan intervensi, F lebih banyak diam duduk di depan kelas tanpa berinteraksi dengan temannya. F juga sering tiba-tiba berlari karena cemas akan mendengar suara keras dari pembagunan sekolah. Adapun beberapa perubahan perilaku yang dialami F di situasi yang lebih luas, misalnya saat ingin menghabiskan makanan yang tersisa F menanyakannya terlebih dulu kepada Ibu, saat F ingin mematikan TV, dan juga saat F mengutarakan keinginannya pergi ke suatu tempat. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa F mengalami perubahan keterampilan sosial dalam memulai interaksi, khususnya di setting rumah.

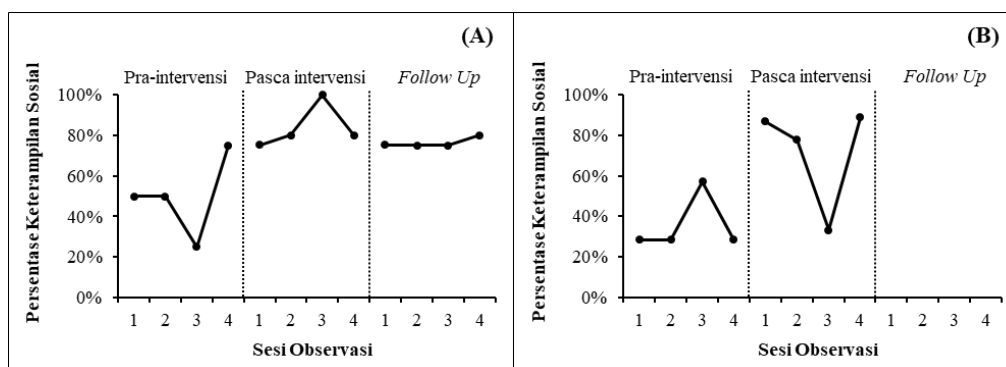


Gambar 1
Perbandingan Keterampilan Sosial secara Keseluruhan

Hasil observasi keterampilan sosial F dalam kehidupan sehari-hari secara umum dapat dilihat pada Gambar 1. Sebelum mengikuti intervensi, F hanya dapat menampilkan kurang dari 50% keterampilan sosial yang diharapkan. Setelah mengikuti intervensi, secara umum keterampilan sosial yang ditampilkan F ketika berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya mengalami peningkatan. F dapat menampilkan sekitar 50-90% keterampilan sosial yang diharapkan ketika berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Walaupun sudah tidak mendapatkan intervensi, F dapat menampilkan keterampilan sosial yang cukup tinggi, yakni sekitar 60-80%. Artinya, secara umum intervensi *Social Story* dapat meningkatkan keterampilan sosial F. F bahkan dapat mempertahankan keterampilan sosial yang dipelajarinya selama intervensi *Social Story*.

Hasil observasi keterampilan sosial yang ditampilkan F ketika berinteraksi dengan keluarga di rumah dan dengan teman di sekolah dapat dilihat pada Gambar 2. Sebelum mengikuti intervensi ketika berinteraksi dengan keluarga di rumah, F hanya dapat menampilkan sekitar 20-70% keterampilan sosial yang diharapkan. Setelah mengikuti intervensi, keterampilan sosial yang ditampilkan F meningkat menjadi 70-100%. Setelah

tidak lagi mengikuti intervensi, F masih dapat menampilkan 70-80% keterampilan sosial yang diharapkan pada setting rumah. Kemunculan keterampilan sosial yang diharapkan di setting sekolah mengalami peningkatan, namun peningkatannya tidak cukup konsisten. Sebelum diberikan intervensi, F hanya dapat menampilkan keterampilan sosial sekitar 20-50%. Setelah mengikuti intervensi, keterampilan sosial yang ditampilkan F di sekolah tidak mengalami peningkatan yang konsisten. Persentase kemunculan keterampilan sosialnya meningkat lalu menurun secara drastis lalu meningkat kembali. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman sosial dari ranah perilaku, artinya indikator keberhasilan intervensi yang ketiga terpenuhi.



Gambar 2
Perbandingan Keterampilan Sosial di Setting Rumah (A)
dan Setting Sekolah (B)

PEMBAHASAN

Secara umum, intervensi yang menerapkan *Social Story* dan *roleplay* berhasil meningkatkan kompetensi sosial baik pemahaman sosial maupun keterampilan sosial pada F, seorang remaja dengan ASD. Perubahan yang dialami oleh F setelah mengikuti intervensi memenuhi ketiga indikator keberhasilan intervensi, baik pemahaman sosial, keterampilan sosial yang ditampilkan saat kegiatan *roleplay* dan di situasi sosial alamiah. Ketiga bentuk *evidence* ini dapat memperkuat gambaran efek intervensi *Social Story* terhadap kompetensi sosial F. Hasil intervensi ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Howley et al. (2005) bahwa dalam mengembangkan keterampilan sosial perlu juga diikuti dengan pengembangan pemahaman sosialnya. Dapat dilihat setelah memahami tanda sosial melalui *Social Story*, keterampilan sosial F dalam memulai interaksi umumnya meningkat, baik dalam perilaku verbal, nonverbal, maupun dalam mengidentifikasi waktu yang tepat untuk memulai interaksi dalam setting rumah dan sekolah. Sehingga dapat

dikatakan bahwa melalui *Social Story*, F dapat memahami tanda sosial yang kemudian mengubah perilakunya agar dapat diterima oleh lingkungan.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian mengenai pengaruh intervensi *Social Story* terhadap keterampilan sosial pada anak dengan ASD. Pada sampel di Indonesia dalam Dewayuti (2013) ditemukan bahwa *Social Story* dapat meningkatkan keterampilan sosial, khususnya perilaku *initiation* dan *joining* yang konsisten baik di rumah maupun di sekolah pada remaja dengan *Asperger Syndrome*. Begitupun dalam Indriyaningsih (2014) yang menemukan bahwa *Social Story* dapat memunculkan perilaku memulai interaksi pada siswa dengan *Asperger Syndrome* di Indonesia. Keberhasilan intervensi ini juga sejalan dengan hasil penelitian Dinon (2013) serta Chan dan O'Reilly (2008) yang menemukan bahwa gabungan intervensi *Social Story* dan *roleplay* berhasil meningkatkan inisiasi verbal pada anak dengan ASD. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *Social Story* yang digabungkan dengan *roleplay* dapat memberikan dampak positif pada keterampilan sosial anak dengan ASD.

Terdapat beberapa faktor yang berkontribusi dalam keberhasilan intervensi ini. Faktor pertama adalah penggunaan teknik *roleplay* dalam mengajarkan keterampilan sosial. Berdasarkan hasil penelitian Chan dan O'Reilly (2008) menemukan bahwa *Social Story* yang digabungkan dengan teknik *roleplay* efektif dalam mengajarkan keterampilan sosial pada anak dengan ASD. Melalui *roleplay*, F memiliki kesempatan untuk mempraktikkan apa yang dipelajarinya dalam *Social Story* karena pada situasi alamiah baik pada asesmen awal maupun akhir kesempatan tersebut minim untuk dilakukan F, terutama pada setting sekolah. Selain itu, melalui kegiatan *roleplay* dapat diketahui apakah F sudah benar-benar menguasai keterampilan sosial yang diajarkan dalam bentuk perilaku atau masih membutuhkan *prompt* verbal. Dari berbagai perilaku memulai interaksi yang diajarkan, hanya perilaku menjaga jarak personal dengan lawan bicara yang belum dikuasai secara penuh. Hasil ini dapat memberikan saran agar orangtua lebih memperhatikan jarak personal antara F dan lawan bicaranya dan mengingatkan untuk menjaga jarak dengan lawan bicaranya. Dengan kata lain, melalui kegiatan *roleplay* F berlatih agar perilaku yang ditampilkan dan mendapatkan evaluasi apakah sudah tepat atau belum.

Faktor kedua yang menunjang keberhasilan intervensi ini adalah sikap F yang kooperatif dalam kegiatan *roleplay*. Walaupun pada umumnya anak dengan ASD memiliki keterbatasan dalam kegiatan *pretend play* yang dibutuhkan untuk berlatih interaksi sosial dengan skenario tertentu (Harris, 2000 dalam Davis, Simon, Meins, & Robins, 2018), F justru dapat menunjukkan performa yang cukup baik dalam kegiatan *roleplay*. Ia dapat membayangkan situasi sosial sesuai dengan skenario yang diberikan dan dapat membayangkan rekan PI sebagai anggota keluarga maupun teman di sekolah. Bila dilihat dari karakteristik internal F, F memiliki kelebihan dalam menggunakan imajinasi yang terlihat dari hobi menggambar F dan membuat alur cerita tertentu. Kesesuaian antara karakteristik F dengan kegiatan *roleplay* yang menunjang keberhasilan F dalam mengikuti kegiatan *roleplay*. Faktor yang ketiga adalah kesesuaian antara minat

F dengan tema dalam *Social Story*, yakni HP. Hasil menunjukkan bahwa perubahan perilaku yang dialami F pada situasi meminjam HP lebih terlihat daripada situasi ingin bercerita.

Faktor yang keempat adalah sikap kooperatif dari Ibu untuk mendampingi F mengulang membaca *Social Story* di rumah dan mengisi jurnal. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sansosti (2003) ditemukan bahwa keterlibatan orangtua dapat memperkuat efektivitas dari program intervensi *Social Story*. Jadi, F memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk melatih keterampilan sosialnya yang memungkinkan F untuk berhasil mengembangkan keterampilan sosialnya. Faktor yang kelima adalah teman-teman di sekolah F yang terbuka ketika F memulai interaksi. Walaupun asesmen dilakukan pada situasi alamiah yang sangat bergantung dan minim kontrol dari PI, F dapat menampilkan hampir seluruh perilaku memulai interaksi dengan teman pada situasi alamiah di sekolah. Keberhasilan ini didukung dengan keterbukaan teman-teman F untuk merespon F, mengatakan boleh jika ingin berinteraksi dengan F dan mengatakan tidak boleh jika tidak ingin berinteraksi dengan F. Tidak semua teman F langsung menjawab, E cenderung menghindari F ketika F menghampiri dirinya. Kemudian, E mau diarahkan oleh PI untuk menjawab kepada F apakah dirinya memperbolehkan F untuk berbicara dengannya sehingga F dapat mempraktikkan apa yang dipelajarinya dalam *Social Story* di situasi yang sebenarnya.

Pada F, intervensi *Social Story* tidak hanya berpengaruh terhadap kompetensi sosial memulai interaksi pada situasi ingin bercerita atau meminjam HP saja. F juga menunjukkan perilaku bertanya meminta izin ketika membicarakan keinginan lainnya, seperti ingin mematikan TV, ingin menghabiskan makanan yang tersisa, ataupun keinginan pergi ke suatu tempat. Hasil intervensi menunjukkan bahwa ada efek generalisasi keterampilan sosial memulai interaksi pada berbagai situasi di kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, hasil intervensi menunjukkan bahwa tidak ada perubahan pada tampilan perilaku memulai interaksi di setting yang lebih luas, yakni di lingkungan luar rumah. Baik saat asesmen awal maupun asesmen akhir, F tidak menunjukkan perilaku memulai interaksi dengan orang yang dikenalnya saat jajan di depan sekolah ataupun saat jalan pulang. F tidak menyukai situasi di luar rumah yang menurutnya berisik, mengingat F memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap suara di sekitarnya. F merasa tidak nyaman ketika harus berada di luar rumah, F cenderung berjalan dengan cepat agar dapat cepat sampai di tempat tujuannya. Walaupun sebenarnya F memiliki ketertarikan dalam berinteraksi dengan orang lain, F tidak bisa menampilkan ketertarikan tersebut ketika berada di luar rumah karena terfokus pada suara-suara di sekitarnya. Faktor-faktor tersebut yang menghambat F untuk menampilkan perilaku memulai interaksi di setting luar rumah.

Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, baik dalam asesmen maupun dalam pelaksanaan intervensi. Keterbatasan yang pertama adalah asesmen *follow up* pada

setting sekolah dan lingkungan di luar rumah tidak terlaksana. Saat jadwal *follow up*, sekolah sedang melakukan renovasi sekolah. F menolak pergi ke sekolah karena suara pembangunan sekolah sangat mengganggu dirinya. F juga menolak ketika diajak pergi ke luar rumah dengan alasan di luar rumah berisik. Oleh sebab itu, *follow up* hanya dilakukan di setting rumah. Terkait keterbatasan ini, penelitian selanjutnya perlu melakukan pengambilan data *follow up* lanjutan jika mengalami situasi yang serupa.

Terlepas dari keterbatasan penelitian tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan intervensi *social story* dapat dikombinasikan dengan *roleplay*. Intervensi *social story* sangat memungkinkan untuk dikombinasikan dengan teknik intervensi lainnya (Howley et al., 2005). Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplor teknik intervensi yang berbeda agar dapat memperkaya hasil penelitian mengenai intervensi *social story*.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Chan, J. M., & O'Reilly, M. F. (2008). A Social Stories intervention package for students with autism in inclusive classroom settings. *Journal of applied behavior analysis*, *41*(3), 405–409. <https://doi.org/10.1901/jaba.2008.41-405>
- Davis, P., Simon, H., Meins, E., & Robins, D. (2018). Imaginary Companions in Children with Autism Spectrum Disorder. *Journal Of Autism And Developmental Disorders*, *48*(8), 2790-2799. doi:10.1007/s10803-018-3540-y
- Dewayuti, (2013). *Intervensi 'Social Story' untuk meningkatkan perilaku initiation (memulai) dan joining in (bergabung) pada remaja penyandang sindroma asperger*. Tesis: Universitas Indonesia.
- Dinon, A. (2013). Role play and social stories: an intervention for increasing verbal initiations in children with autism. Thesis and Disertation USA: University of Central Florida. Retrieved from [http://etd.fcla.edu/CF/CFE0005093/Dinonthesis final.pdf](http://etd.fcla.edu/CF/CFE0005093/Dinonthesis%20final.pdf)
- Fisher, M. H., & Taylor, J. L. (2016). Let's talk about it: Peer victimization experiences as reported by adolescents with autism spectrum disorder. *Autism*, *4*, 402–411. <http://dx.doi.org/10.1177/1362361315585948>.
- Feinberg, M. J. (2002). *Using Social Stories to Teach Specific Social Skills to Individuals Diagnosed with Autism* [dissertation]. PhD, California School of Professional Psychology, San Diego, CA.

- Golzari, F., Hemati Alamdarloo, G., & Moradi, S. (2015). The Effect of a Social Stories Intervention on the Social Skills of Male Students With Autism Spectrum Disorder. *SAGE Open*, 5(4), 215824401562159. doi:10.1177/2158244015621599
- Graetz, J. E. (2003). *Promoting social behavior for adolescents with autism with social stories* (Order No. 3079339). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (305244959). Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/305244959?accountid=17242>
- Hillman, H. (2011). *Analysis of a social story intervention to increase appropriate social interactions of individuals with autism* (Order No. 3468839). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (889068435). Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/889068435?accountid=17242>
- Howley, M., Arnold, E., & Gray, C. (2005). *Revealing the hidden social code: social stories (tm) for people with autistic spectrum disorders*. London, England: Jessica Kingsley Publishers.
- Indiryaningsih. (2014). *Intervensi social story untuk memunculkan perilaku memulai interaksi pada siswa dengan sindroma asperger*. Tesis: Universitas Indonesia.
- Koegel, R., Kim, S., Koegel, L., & Schwartzman, B. (2013). Improving socialization for high school students with ASD by using their preferred interests. *Journal of autism and developmental disorders*, 43(9), 2121-2134. doi: 10.1007/s10803-013-1765-3
- Laugeson, E.A. & Ellingsen, R. (2014). Social skills training for adolescents and adults with autism spectrum disorder. In F.R. Volkmar, B. Reichow, & J. C. McPartland (Eds.), *Adolescents and adults with autism spectrum disorders* (pg. 61-85). New York, NY: Springer
- Spence, S. H. (2003). Social skills training with children and young people: Theory, evidence and practice. *Child and adolescent mental health*, 8: 84-96. doi:10.1111/1475-3588.00051
- Stokes, M., Newton, N., & Kaur, A. (2007). Stalking, and social and romantic functioning among adolescents and adults with autism spectrum disorder. *Journal of autism and developmental disorders*, 37(10), 1969-1986. doi:10.1007/s10803-006-0344-2
- Sansosti, F.J. (2003). *Effectiveness of social story intervenstion for children with asperger syndrome*. Thesis and Disertation USA: University of South Florida.
- Scattone, D., Tingstrom, D. H., & Wilczynski, S. M. (2006). Increasing Appropriate Social Interactions of Children With Autism Spectrum Disorders Using Social Stories™. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 21(4), 211-222. doi:10.1177/1088357606021004020