

**EXPLORATORY PLAY UNTUK MENURUNKAN OFF-TASK BEHAVIOR  
PADA ANAK LOW VISION**

Mutiara Anjani dan Neni Meiyani.

Departemen Pendidikan Khusus,  
Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
email: mutiaraanjane@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari *exploratory play* dalam menurunkan *off-task behavior* pada anak *low vision*, dan untuk mengetahui seberapa besar dampak dari penggunaan *exploratory play* terhadap penurunan *off-task behavior* pada anak *low vision*. Penelitian ini dilakukan terhadap satu anak tunanetra (*low vision*) di SLB Negeri A Bandung. Anak tersebut mengalami hambatan dalam perilakunya. Anak memiliki *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) yang sering muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Perilaku-perilaku yang tidak diharapkan pada diri anak di antaranya: A. Perilaku Impulsif; B. Perilaku Gangguan Perhatian; C. Keluar dari Bangku. Perilaku di atas tentu saja mengakibatkan proses pembelajaran di kelas terganggu, sehingga anak memerlukan suatu penanganan berupa intervensi yang dapat mengurangi perilaku *off-task*. Intervensi tersebut berupa ragsangan sebuah permainan, yaitu *exploratory play*. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen dengan *Single Subject Research (SSR)* disain A-B-A. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan tes perbuatan pada *Baseline-1 (A-1)*, Intervensi (B), dan *Baseline-2 (A-2)*. Hasil yang diperoleh yaitu adanya pengaruh terhadap penurunan *off-task behavior* anak pada saat pembelajaran yang dibuktikan dengan perubahan pada *mean level*. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *exploratory play* dapat menurunkan *off-task behavior* pada subjek AN. Peneliti merekomendasikan kepada pendidik untuk menggunakan *exploratory play* dalam pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: *low vision, off-task behavior, exploratory play*.

**Pendahuluan**

Tahapan perkembangan setiap anak akan berbeda-beda. Ada sebagian anak menunjukkan tahapan perkembangan yang cepat, dan ada sebagian anak menunjukkan tahapan perkembangan yang lambat. Banyak faktor yang menyebabkan lambannya perkembangan dari setiap anak. Faktor penghambat setiap anak berbeda-beda, ada yang berasal dari faktor internal (dalam diri anak), ada pula yang berasal dari faktor eksternal (dari luar diri anak).

Anak yang mengalami hambatan penglihatan akan mengalami beberapa gangguan dalam beberapa aspek perilaku, sehingga memerlukan penanganan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Perilaku itu sendiri dapat diartikan sebagai “semua tindakan atau kelakuan seseorang yang dapat dilihat, didengar atau dirasakan oleh orang lain atau diri sendiri” (Sunanto, Takeuchi, dan Nakata 2006, hlm. 4). Adapun menurut Sunardi dan Sunaryo (2014, hlm. 36) menyatakan pendapat mengenai perilaku, yaitu “semua aktivitas yang merupakan

reaksi terhadap lingkungan, apakah reaksi itu bersifat motorik, fisiologis, kognitif, ataupun afektif". Perilaku yang dilihat mungkin akan sulit ditiru oleh anak tunanetra (*blind*), karena keterbatasan yang mereka miliki, terkadang mereka berperilaku tidak sesuai dengan lingkungannya. Salah satu contohnya anak akan cenderung melakukan perilaku *blindsm* (melakukan gerakan yang diulang-ulang). Anak yang mengalami hambatan penglihatan (tunanetra) mereka sering bersikap kaku ketika sedang berjalan (terkadang ada sebagian anak yang berjalan seperti robot), bahkan tidak sedikit orang yang mengalami hambatan penglihatan (tunanetra) merasa ketakutan dengan hal-hal yang ada di sekitar lingkungan mereka. Mereka akan merasa curiga terhadap benda dan atau manusia yang ada di sekeliling mereka.

Peneliti menemukan masalah di lapangan yang dihadapi oleh seorang anak *low vision* kelas V SDLB berumur 11 tahun, yaitu anak kurang mampu untuk mengontrol perilaku dirinya untuk tetap diam di bangkunya dan tetap fokus terhadap instruksi yang diberikan oleh guru di kelas, mencubit teman di kelas, mengetuk-ngetuk meja, keluar dari bangku, mengacak-acak buku di rak, menyobek-nyobek kertas, sering meminta izin untuk keluar dari kelas, perhatian anak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar kelas. Perilaku seperti ini merupakan perilaku yang tidak diharapkan (*off-task behavior*) oleh guru di kelas. Menurut Baker (dalam Fatimah dan Setiwati, 2013, hlm. 260) mengemukakan bahwa "suatu jenis perilaku yang memengaruhi pembelajaran siswa adalah *off-task*, dimana siswa melepaskan diri sepenuhnya dari lingkungan belajar dan melibatkan diri pada hal-hal yang berkaitan dengan belajar". Anak memiliki kecenderungan lebih tertarik dalam aktivitas gerak di luar kelas di antaranya sering berkeliling di lingkungan sekolah dan lingkungan asrama, memungut dedaunan, dan berlari-lari di lapangan sekolah.

Anak memiliki *off-task behavior* yang lebih dibandingkan beberapa teman di kelasnya, seperti anak kurang cepat untuk menangkap instruksi yang diberikan oleh guru, anak sering keluar dari bangku, dan lain sebagainya. Menurut Sparzo & Poteet (dalam Sukiman, 2005) yang dikutip ulang oleh Shofihah (2016, hlm. 260) menggambarkan perilaku-perilaku siswa yang tidak dikehendaki (*off task behavior*) di antaranya :

Perilaku-perilaku yang termasuk dalam *off task behavior* antara lain tingkah laku impulsif (*impulsiveness*), tidak memperhatikan (*in attention*), tidak menyelesaikan tugas (*non-completion of task*), meninggalkan tempat duduk (*out of seat*), berbicara tanpa permissi (*talking without permission*), tidak ada motivasi untuk belajar (*unmotivated to learn*), tidak siap mengikuti kegiatan di kelas (*un prepared for class*), mengganggu (*disruptive*). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan *exploratory play* (permainan eksplorasi) untuk menurunkan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision*. Menurut Watterson (2012) mengemukakan pendapat mengenai *exploratory play* (permainan eksplorasi) yaitu : *The children in exploratory play finding out about object, their properties, what happens when their are manipulated, what their represent, and how they can use creatively. Babies and children explore the psycical environment around them with smell, sight, sound, touch, and taste.*

Maksud dari definisi di atas, yaitu anak-anak dalam menggunakan permainan eksplorasi mencari tahu tentang suatu objek, sifat-sifat mereka, apa yang akan terjadi ketika mereka memanipulasi, dan bagaimana mereka dapat menggunakan kreativitas yang mereka miliki. Untuk bayi dan anak-anak mereka mengeksplor lingkungan sekitar mereka dengan cara penciuman, penglihatan, suara, sentuhan, dan rasa. Peneliti menggunakan *exploratory play* (permainan eksplorasi) yaitu bahwa *eksploratory play* (permainan eksplorasi) ini menggunakan hampir dari keseluruhan alat indera yang ada pada manusia. Indera yang digunakan dapat disesuaikan dengan kondisi anak. Berdasarkan alasan tersebut peneliti ingin

mengaplikasikan *eksploratory play* (permainan eksplorasi) ini kepada anak *low vision* yang memiliki *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) lebih dominan dari teman-teman di kelasnya. *Eksploratory play* (permainan eksplorasi) ini mengajarkan anak untuk memahami dan mengetahui pengalaman baru yang ada di lingkungan hidup mereka. *Exploratory play* (permainan eksplorasi) memungkinkan bisa digunakan untuk mengurangi *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak, terutama pada saat pembelajaran dengan menggunakan beberapa modifikasi, seperti penggunaan media yang disesuaikan, pemilihan materi yang disesuaikan dengan kemampuan anak, dan program individualisasi anak.

**Metode**

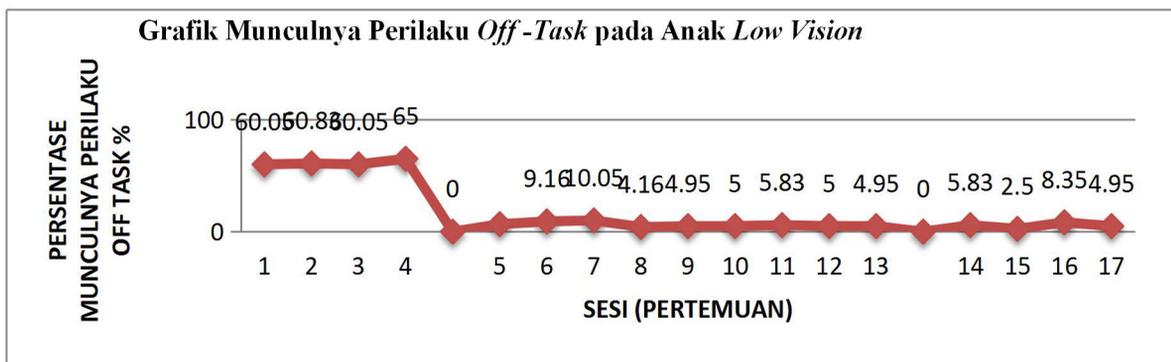
Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah metode eksperimen dengan disain penelitian *Single Subject Research* dengan desain A-B-A . Pertimbangan digunakannya metode eksperimen karena peneliti ingin memperoleh dampak *exploratory play* pada perubahan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) anak dan ingin memperoleh seberapa besar penurunan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak. Adapun instrumen yang digunakan adalah berupa format pencatatan kejadian yang akan mencatat *off-task behavior* anak, diantaranya: A. Perilaku impulsif; B. Perilaku gangguan perhatian; C. Perilaku Keluar dari bangku. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dan tes. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk grafik yang dirangkum agar data yang sesuai dapat terlihat. Penskoran hasil observasi pada setiap sesi dihitung dengan rumus

$$\frac{\sum \text{perilaku yang muncul}}{\text{waktu pengamatan}} \times 100\%$$

**Hasil Penelitian**

Pengukuran dilakukan dengan melihat kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikannya intervensi atau perlakuan. Berikut adalah hasil penelitian pada anak

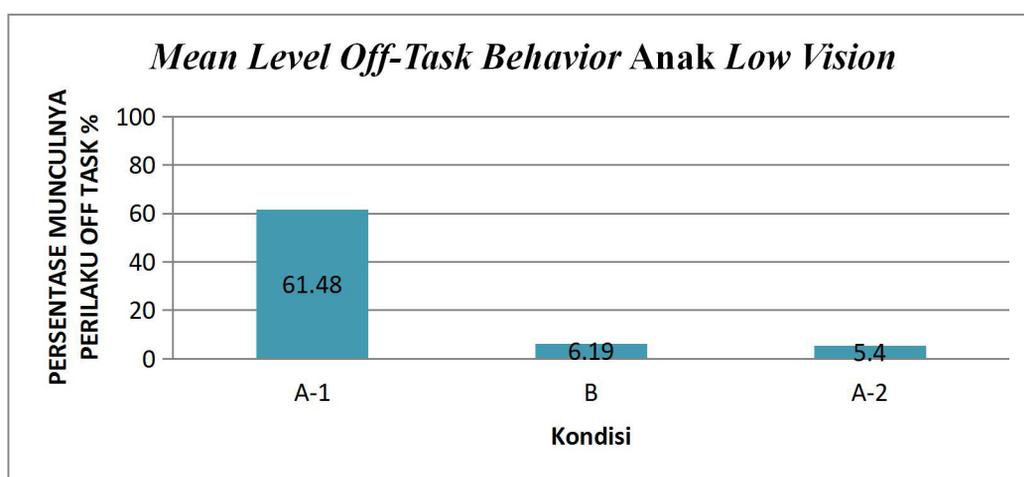
Grafik 1  
Sekor Setiap Sesi



Berdasarkan Grafik di atas, data menunjukkan bahwa perilaku *off-task* anak dikatakan stabil pada fase *baseline-1* (A-1), sedangkan pada fase intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2) dikatakan tidak stabil. Pada kondisi *baseline-1* (A-1) yang dilakukan sebanyak empat sesi dikatakan stabil karena dapat dilihat bahwa persentase tertinggi pada fase ini yaitu 65%

sedangkan fase terendahnya sebesar 60,05%. Pada fase intervensi (B) yang dilakukan sebanyak sembilan sesi dimana perlakuan mulai diberikan. Pada fase ini dinyatakan tidak stabil, dapat dilihat bahwa persentase tertinggi pada fase ini adalah 10,05% dan terendahnya adalah 4,16%. Pada fase *baseline-2* (A-2) yang dilakukan selama empat, sebagai bentuk evaluasi untuk melihat ada tidaknya pengaruh pada anak setelah diberikan intervensi. Pada fase ini menunjukkan hasil yang tidak seimbang, dimana persentase maksimal sebesar 8,35% dan terendahnya sebesar 2,5%.

Grafik 2  
Mean Level



Berdasarkan hasil perhitungan dan grafik penurunan *mean level* di atas, adanya penurunan dari setiap sesi Pada sesi *baseline 1* (A-1) di dapat *mean level* sebesar 61,48 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku *off-task* anak masih sering muncul atau dilakukan oleh anak. Perilaku yang ditunjukkan anak seperti perilaku impulsif, perilaku gangguan perhatian, dan perilaku keluar dari bangku. Pada sesi intervensi (B) di dapat *mean level* sebesar 6,19%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada saat intervensi hanya sedikit perilaku *off-task* yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Pada sesi ini, perilaku anak yang sering muncul yaitu anak tidak mendengar ketika diajak berbicara secara langsung (*face to face*). Perhatian anak tidak terfokuskan pada saat peneliti mengajak berbicara atau memberikan instruksi, sehingga peneliti harus menggunakan suara yang keras dan mengulang instruksi berkali-kali. Pada sesi *baseline 2* (A-2) di dapat *mean level* sebesar 6,4%. Hasil tersebut menurun dari sesi A-1 dan B, yang menunjukkan perilaku *off-task* anak sudah jarang muncul. Adapun perilaku pada A-2 ini yang masih muncul yaitu anak mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas yang diberikan guru di kelas. Anak masih sering mengabaikan tugas atau instruksi yang diberikan guru di kelas. Hal ini mengakibatkan guru harus berulang kali memberikan instruksi kepada anak dengan suara yang lebih lantang, supaya anak lebih paham dan melakukan instruksi atau tugas yang diberikan guru.

### Pembahasan

Intervensi yang diberikan kepada anak dengan menggunakan *exploratory play* sebagai salah satu rangsangan kepada anak dengan menggunakan beberapa media pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan *exploratory play* ini mempunyai dampak terhadap

penurunan *off-task behavior* anak, dan cocok diterapkan kepada anak. Karakteristik anak yang dapat dikatakan aktif di kelas, sehingga peneliti menerapkan sistem pembelajaran yang melibatkan anak untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga keaktifan anak dapat teralihkan dan menjadi sesuatu yang berguna untuk anak.

Penurunan *off-task behavior* pada anak ditunjukkan dengan hasil perhitungan pada anak. Berdasarkan hasil perhitungan dan grafik penurunan *mean level*, adanya penurunan dari setiap sesi. Pada sesi *baseline 1* (A-1) di dapat *mean level* sebesar 61,48 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku *off-task* anak masih sering muncul atau dilakukan oleh anak. Perilaku yang ditunjukkan anak seperti perilaku impulsif, perilaku gangguan perhatian, dan perilaku keluar dari bangku. Pada sesi intervensi (B) di dapat *mean level* sebesar 6,19%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada saat intervensi hanya sedikit perilaku *off-task* yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Pada sesi ini, perilaku anak yang sering muncul yaitu anak tidak mendengar ketika diajak berbicara secara langsung (*face to face*). Perhatian anak tidak terfokuskan pada saat peneliti mengajak berbicara atau memberikan instruksi, sehingga peneliti harus menggunakan suara yang keras dan mengulang instruksi berkali-kali. Pada sesi *baseline 2* (A-2) di dapat *mean level* sebesar 6,4%. Hasil tersebut menurun dari sesi A-1 dan B, yang menunjukkan perilaku *off-task* anak sudah jarang muncul. Adapun perilaku pada A-2 ini yang masih muncul yaitu anak mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas yang diberikan guru di kelas. Anak masih sering mengabaikan tugas atau instruksi yang diberikan guru di kelas. Hal ini mengakibatkan guru harus berulang kali memberikan instruksi kepada anak dengan suara yang lebih lantang, supaya anak lebih paham dan melakukan instruksi atau tugas yang diberikan guru. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diyakini bahwa penggunaan *exploratory play* dapat menurunkan *off-task behavior* kepada anak *low vision*.

#### Daftar Pustaka

- Sunanto, J. dkk. (2006). Pengantar penelitian dengan subjek tunggal. Bandung: UPI Press
- Sunardi & Sunaryo. (2014). *Tretmen gangguan tingkahlaku*. Bandung: Jurusan Pendidikan Luar Biasa.
- Fatimah, FN. (2013). *Penerapan teknik self-instruction untuk mengurangi perilaku offtask siswa kelas x di SMK Negeri 12 Surabaya*, hlm. 2
- Shofuhah, M & Naqiyah, N. (2016). *Perilaku sisiwa yang tidak dikehendaki (off task behavior) dan penangan konselor di SDIT At-Taqwa Surabaya*, hlm. 2