

IMPLEMENTASI VIDEO MODELING DAN VIDEO SELFMODELING TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL

Atrin Suwartika

Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kesejahteraan Sosial
Jl. Margaguna Raya No. 1 Radio Dalam Jakarta Selatan
sp6_atrinswartika@yahoo.com

Abstract

Social skills are learned behaviors, which is the ability to interact effectively in interpersonal situations in the environment. This research is aimed to analyze the respondents' social skills, the implementation procedures of video modeling and video self-modeling, the implementation of video modeling to social skills respondents to respond through the appropriate tone of voice and give appreciation to others, the implementation of video self-modeling to social skills respondents to respond through appropriate tone of voice and appreciation to others and the effectiveness of video modeling and video self-modeling in improving the social skills of the respondents. The method used is an experimental method with a single-subject design model of multiple baseline designs cross variables. Data collection techniques used were observation, interview and documentation study. Furthermore, the results of this research were analyzed by quantitative techniques, using the formula 2 standard deviations. The results showed that the implementation of video modeling and video self-modeling can improve the social skills of respondents. Implementation of this video-based interventions added reinforcement techniques that can improve the behaviour, ie prompting, positive reinforcement, and fading.

Keywords: Video Modeling, Video Self-Modeling, Social Skill, People with Intellectual Disability

Abstrak

Keterampilan sosial adalah perilaku-perilaku yang dipelajari, merupakan kemampuan untuk berinteraksi secara efektif pada situasi-situasi interpersonal di dalam lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa keterampilan sosial responden, prosedur implementasi *video modeling* dan *video self-modeling*, implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat dan memberikan apresiasi kepada orang lain, implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat dan apresiasi kepada orang lain dan efektifitas *video modeling* dan *video self-modeling* di dalam meningkatkan keterampilan sosial responden. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan subjek tunggal (*single subject design*) model *multiple baseline designs cross variables*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Selanjutnya hasil penelitian ini dianalisis dengan teknik kuantitatif, menggunakan rumus 2 standar deviasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* dapat meningkatkan keterampilan sosial responden. Implementasi teknik *modeling* ini ditambahkan teknik *reinforcement* yang dapat meningkatkan perilaku, yaitu *prompting*, *positive reinforcement*, dan *fading*.

Kata kunci: *Video Modeling, Video Self-Modeling, Keterampilan Sosial, Penyandang Disabilitas Intelektual*

Pendahuluan

Permasalahan gangguan perkembangan yang disebabkan oleh disabilitas pada fungsi intelektual menimbulkan berbagai hambatan dalam kehidupan penyandang disabilitas intelektual. Hambatan-hambatan ini khususnya terkait dengan adanya keterbatasan keterampilan selama masa perkembangan yang salah satunya adalah keterbatasan keterampilan sosial. Keterampilan sosial tidak hanya memungkinkan individu untuk menyesuaikan dan merespon isyarat lingkungan, tetapi juga dapat membantu mengatasi stress ketika merespon lingkungan dan menghindari konflik interpersonal.

Keterampilan sosial tidak hanya memungkinkan individu untuk menyesuaikan dan merespon isyarat lingkungan, tetapi juga dapat membantu mengatasi stress ketika merespon lingkungan dan menghindari konflik interpersonal. Keterampilan sosial pada penyandang disabilitas intelektual cenderung kurang dibandingkan dengan penyandang disabilitas lainnya. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Matson (2009:40), yaitu: “*Social skills difficulties of those with an intellectual disability are associated with a number of related variables. A wide body of research has delineated several characteristics of those with intellectual disabilities which social skills problems are correlated, including but not limited to (a) degree of intellectual impairment (b) presence of comorbid problem behaviors including self-injury and stereotype (c) presence of psychopathological symptoms.*” Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kekurangan keterampilan sosial pada penyandang disabilitas intelektual ini berhubungan dengan sejumlah variabel terkait, yaitu: derajat gangguan intelektual, masalah perilaku komorbiditas (termasuk mencederai diri dan stereotip), dan adanya gejala psikopatologis. Kekurangan keterampilan sosial pada penyandang disabilitas intelektual ini diperparah dengan adanya keterbatasan di dalam kemampuan berkomunikasi, banyak penyandang disabilitas intelektual memiliki masalah dengan ucapan dan pendengaran. Keterbatasan-keterbatasan ini terkait dengan peningkatan perilaku menantang (*challenging*

behaviors) pada penyandang disabilitas intelektual.

Berdasarkan perspektif *social learning theory*, keterampilan sosial merupakan perilaku yang dipelajari. Keterampilan sosial diperoleh melalui serangkaian interaksi antara individu dengan lingkungannya. Melalui interaksi tersebut, keterampilan sosial yang menimbulkan konsekuensi positif lebih mungkin untuk diulang dan menjadi bagian dari perbendaharaan interpersonal individu. Kontribusi yang paling berpengaruh dari *social learning theory* adalah gagasan bahwa di dalam mempelajari keterampilan sosial tidak memerlukan kontak langsung dengan lingkungan. Individu dapat belajar melalui pengamatan terhadap orang lain (*modeling*). *Modeling* merupakan proses pembelajaran dasar dan juga treatment di dalam prinsip pengubahan perilaku yang diterapkan sebagai prosedur runtuk mengajar perilaku baru dan meningkatkan yang sudah diperoleh. Proses pembelajaran melalui *modeling* bisa dilakukan dengan menggunakan media obyek yang sebenarnya yaitu manusia, suara, dan gambar. Bellini & Akullian (2007:266) menyatakan, “*Over the past decade, the technique of modelling has been further explored and implemented using video technology*”, yang berarti bahwa selama satu dekade terakhir, teknik *modeling* telah dieksplorasi dan diimplementasikan dengan menggunakan teknologi video.

Teknik *modeling* yang melibatkan demonstrasi perilaku yang diinginkan melalui representasi video disebut *video modeling*. *Video modeling* didasarkan pada prinsip-prinsip teori belajar sosial, dimana individu menonton orang lain melakukan keterampilan dan memperagakan keterampilan yang sama. Model bisa dilakukan oleh orang lain (teman sebaya, orang dewasa) maupun diri sendiri. Bila di dalam video menggunakan model individu itu sendiri maka dinamakan *video self-modeling*. Beberapa tahun terakhir, intervensi berbasis video, seperti *video modeling* (VM) dan *videoself-modeling* (VSM), telah mendapat perhatian substansial sebagai metode yang layak di dalam

mengajarkan keterampilan bagi penyandang disabilitas intelektual.

Video modeling dan *video self-modeling* banyak digunakan pada berbagai disiplin ilmu untuk mengajarkan berbagai keterampilan termasuk keterampilan sosial, *self-monitoring*, keterampilan fungsional, keterampilan kejuruan, dan regulasi emosi. Beberapa tahun terakhir, intervensi berbasis video, seperti *video modeling* (VM) dan *videoself-modeling* (VSM), telah mendapat perhatian substansial sebagai metode yang layak di dalam mengajarkan keterampilan bagi penyandang disabilitas intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat Nikopoulos & Keenan dan Charlop-Christy, Le & Freeman (Nikopoulos dan Keenan, 2006:75) yaitu, "*Video modelling as a treatment procedure has been effective in a variety of situations, both with typically developing children and those with developmental disabilities*". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *video modeling* sebagai prosedur treatment telah efektif dalam berbagai situasi, terutama untuk mereka yang mengalami disabilitas perkembangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap "Implementasi *Video Modeling* dan *Video Self-Modeling* terhadap Keterampilan Sosial Penyandang Disabilitas Intelektual di Desa Pakutandang Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung".

Rumusan Masalah :

Permasalahan pokok penelitian ini adalah bagaimana implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial penyandang disabilitas intelektual. Selanjutnya pokok masalah tersebut dirinci pada sub-sub permasalahan sebagai berikut: Pertama, bagaimana keterampilan sosial responden. Kedua, bagaimana prosedur implementasi *video modeling* dan *video self-modeling*. Ketiga, bagaimana implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain. Keempat, bagaimana implementasi *video*

modeling terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain. Kelima, bagaimana implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain. Keenam, bagaimana implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain. Ketujuh, bagaimana efektifitas *video modeling* dan *video self-modeling* di dalam meningkatkan keterampilan sosial responden.

Hipotesis utama dalam penelitian ini adalah: *Video Modeling* dan *Video Self-Modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial penyandang disabilitas intelektual. Selanjutnya hipotesis utama tersebut dirinci ke dalam sub-sub hipotesis sebagai berikut: Pertama, *Video modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain (H_0^1). Kedua, *Video modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain (H_0^2). Ketiga, *Video self-modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain (H_0^3). Keempat, *Video self-modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain (H_0^4).

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara empirik dan melakukan analisis terhadap: *Pertama*, keterampilan sosial responden. *Kedua*, prosedur implementasi *video modeling* dan *video self-modeling*. *Ketiga*, implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain. *Keempat*, implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain. *Kelima*, implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk

memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain. *Keenam*, implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain. *Ketujuh*, efektifitas *video modeling* dan *video self-modeling* di dalam meningkatkan keterampilan sosial responden.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya kerangka teoritis pekerjaan sosial khususnya mengenai implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* di dalam meningkatkan keterampilan sosial pada penyandang disabilitas intelektual. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami penyandang disabilitas intelektual dan kemampuan menganalisa implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* dalam meningkatkan keterampilan sosial penyandang disabilitas intelektual. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penanganan masalah penyandang disabilitas intelektual. Implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* sebagai sarana intervensi dalam meningkatkan keterampilan sosial penyandang disabilitas intelektual ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dan referensi untuk praktek pekerjaan sosial dengan masalah yang memiliki karakteristik sama.

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden. Jenis rancangan eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah rancangan subjek tunggal (*single subject design*). Model rancangan subjek tunggal yang digunakan adalah model *multiple baseline design cross variables*. Lokasi penelitian ini adalah Desa Pakutandang Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilakukan selama empat bulan dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2013.

Responden dalam penelitian ini adalah seorang penyandang disabilitas intelektual berinisial "IS" yang berusia dua puluh satu tahun berjenis kelamin laki-laki, beragama Islam dan merupakan penduduk Desa Pakutandang Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung (N=1). Penelitian ini tidak menggunakan teknik sampel karena yang menjadi sampel adalah populasi itu sendiri. Penelitian hanya menggunakan satu subjek, mengingat sifat penelitian sendiri yang rinci dan komprehensif sehingga sangat membutuhkan kehadiran dan pengamatan yang intensif dari peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman studi dokumentasi.

Analisis data yang digunakan adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus 2 standar deviasi. Di dalam rancangan subjek tunggal, untuk mengetahui perubahan hasil intervensi terhadap target perilaku dilakukan analisis data kuantitatif yaitu dengan cara mengukur perbedaan antara skor target perilaku yang diperoleh dengan fase *baseline* dan fase intervensi, dibandingkan dengan *two standard deviation* (2 SD).

Pembahasan

Desa Pakutandang merupakan salah satu desa di Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung dengan luas wilayah 178.396 Ha. Wilayah Desa Pakutandang berada pada ketinggian 700 meter dibawah permukaan laut dengan curah hujan rata-rata 3000 mm serta suhu udara rata-rata 31^o C. Wilayah Desa Pakutandang memiliki batas-batas sebagai berikut: a) Sebelah Utara: Desa Sarimahi/Desa Ciparay, b) Sebelah Timur: Desa Manggunharja, c) Sebelah Selatan: Desa Sagara Cipta, dan d) Sebelah Barat: Desa Gunungleutik. Berdasarkan data KBDA tahun 2010, Desa Pakutandang, memiliki jumlah penyandang disabilitas yang paling banyak di Kecamatan Ciparay yaitu 65 orang dengan jumlah

penyandang disabilitas intelektual menempati urutan pertama. Penyebab terjadinya disabilitas di Desa Pakutandang pada umumnya adalah kekurangan gizi, proses kelahiran dan genetik. Hal ini karena mereka miskin dan tidak memiliki pendidikan yang cukup.

Responden di dalam penelitian ini berinisial "IS", berjenis kelamin laki-laki, dan berumur 21 tahun. Responden "IS" adalah seorang penyandang disabilitas intelektual yang bertempat tinggal di Desa Pakutandang Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung. Responden "IS" memiliki berat badan 60 kg dan tinggi badan 165 cm dengan kulit hitam. Penampilan fisik responden "IS" bersih dan rapih, untuk mobilitas sehari-hari responden "IS" tidak menggunakan bantuan alat bantu apapun. Responden "IS" merupakan anak kedua dari pasangan suami istri "EK" dan "ES".

Secara umum keterampilan sosial responden "IS" yang meliputi aspek keterampilan percakapan dan keterampilan ketegasan cukup baik, diantaranya dalam hal memulai lebih dulu percakapan dengan orang lain, melakukan kontak mata dengan lawan bicara, dan melakukan percakapan dua arah. Responden "IS" memiliki keterampilan sosial yang baik terutama dalam hal menunggu giliran untuk berbicara dan meminta bantuan kepada orang lain jika membutuhkan sesuatu.

Responden "IS" memiliki keterampilan sosial yang kurang baik, antara lain dalam hal mempertahankan kontak mata, menampilkan ekspresi wajah, dan berbicara dengan intonasi suara yang tepat. Kekurangan yang paling menonjol dari keterampilan sosial responden "IS" dan seringkali muncul adalah responden "IS" jarang sekali berbicara dengan intonasi suara yang tepat, lebih sering berbicara dengan nada yang sangat pelan atau pun sangat keras walaupun jaraknya berdekatan dengan lawan bicara. Responden "IS" memang memberikan respon terhadap setiap pertanyaan atau pernyataan lawan bicaranya tetapi dengan nada yang pelan sehingga lawan bicara sulit untuk mengetahui apa yang diucapkan oleh responden "IS". Hal ini membuat lawan bicara responden "IS" seringkali harus mengulang

pertanyaan atau pernyataan yang mereka tujukan kepadanya. Responden "IS" juga kurang baik di dalam memberikan apresiasi kepada orang lain. Apresiasi yang dimaksud di sini adalah keterampilan responden "IS" untuk mengucapkan kata "terima kasih" atau "nuhun" ketika menerima pemberian dari orang lain dan keterampilan responden "IS" untuk mengucapkan kata "silahkan" atau "mangga" ketika ia memberikan sesuatu kepada orang lain.

Prosedur implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* terdiri dari rencana implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* serta pelaksanaan implementasi *video modeling* dan *video self-modeling*. Rencana implementasi *video modeling* dan *video self-modeling*, meliputi: nama program, tujuan, sasaran, sumber-sumber, metode dan teknik, tahapan implementasi, jadwal implementasi, lokasi implementasi, dan indikator keberhasilan. Sedangkan pelaksanaan implementasi *video modeling* dan *video self-modeling*, yaitu, implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden "IS" untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain, implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden "IS" untuk memberikan apresiasi kepada orang lain, implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden "IS" untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain, dan implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden "IS" untuk memberikan apresiasi kepada orang lain.

Implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain.

Pada awal intervensi, yaitu sesi pertama sampai ketiga, responden "IS" tidak menunjukkan perubahan perilaku, malah terjadi penurunan perilaku jika dibandingkan dengan fase *baseline*. Hal ini dikarenakan responden "IS" masih bingung mengaitkan antara video yang ditontonnya dengan tugas yang harus

dikerjakannya. Setelah dilakukan *troubleshooting* pada sesi keempat dengan menambahkan teknik *prompting* yang lebih rinci dan *reinforcement*, responden “IS” mulai menunjukkan perubahan perilaku, yaitu berbicara dengan intonasi suara yang dapat didengar dengan jelas dan perilaku ini terus mengalami peningkatan sampai akhirnya perubahan perilaku stabil.

Implementasi *video modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain. Pada sesi pertama sampai ketiga, responden “IS” tidak menunjukkan perubahan perilaku. Akhirnya dilakukan *troubleshooting* pada sesi keempat dengan menambahkan teknik *prompting* yang lebih rinci dan *reinforcement*, tetapi responden “IS” belum juga menunjukkan perubahan perilaku. *Troubleshooting* ditingkatkan dengan *prompting* verbal yang lebih rinci diikuti dengan gerakan fisik dan *reinforcement*. Barulah pada sesi kelima intervensi, responden “IS” mulai menunjukkan perubahan perilaku, yaitu dapat mengucapkan kata *nuhun* setelah diberi uang oleh pembeli dan perilaku ini terus mengalami peningkatan walaupun secara perlahan sampai akhirnya perubahan perilaku stabil dan responden “IS” dapat mengucapkan kata *nuhun* dan *mangga*.

Implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain. Sesi intervensi pada penerapan *video self-modeling* dilakukan sebanyak delapan sesi, lebih sedikit dibandingkan dengan *video modeling*. Teknik ini lebih cepat memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku responden “IS”. Pada sesi pertama, responden “IS” sama sekali tidak menunjukkan perubahan perilaku. Baru pada sesi kedua sampai ketiga, perubahan perilaku responden “IS” mulai tampak, yaitu berbicara dengan intonasi suara yang dapat didengar dengan jelas dan perilaku ini terus mengalami peningkatan sampai akhirnya perubahan perilaku stabil. Pada intervensi *video self-modeling* tidak dilakukan

troubleshooting, hanya *prompting* berupa instruksi verbal singkat dan *reinforcement*.

Implementasi *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain. Penerapan *video self-modeling*, walaupun peningkatan perilakunya berjalan perlahan tetapi lebih cepat memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku responden “IS” dibandingkan dengan *video modeling*. Pada sesi pertama, responden “IS” sama sekali tidak menunjukkan perubahan perilaku. Baru pada sesi kedua sampai kelima, perubahan perilaku responden “IS” mulai tampak, yaitu dapat mengucapkan kata *nuhun* setelah diberi uang oleh pembeli dan perilaku ini terus mengalami peningkatan walaupun secara perlahan sampai akhirnya perubahan perilaku stabil dan responden “IS” dapat mengucapkan kata *nuhun* dan *mangga*. Pada intervensi *video self-modeling* tidak dilakukan *troubleshooting*, hanya *prompting* berupa instruksi verbal singkat dan *reinforcement*.

Efektifitas *video modeling* dan *video self-modeling* di dalam meningkatkan keterampilan sosial responden.

Untuk mengetahui efektifitas *video modeling* dan *video self-modeling* di dalam meningkatkan keterampilan sosial responden “IS”, terlebih dahulu melakukan pengujian sub-sub hipotesis dan hipotesis utama.

Pengujian hipotesis H_0^1 :

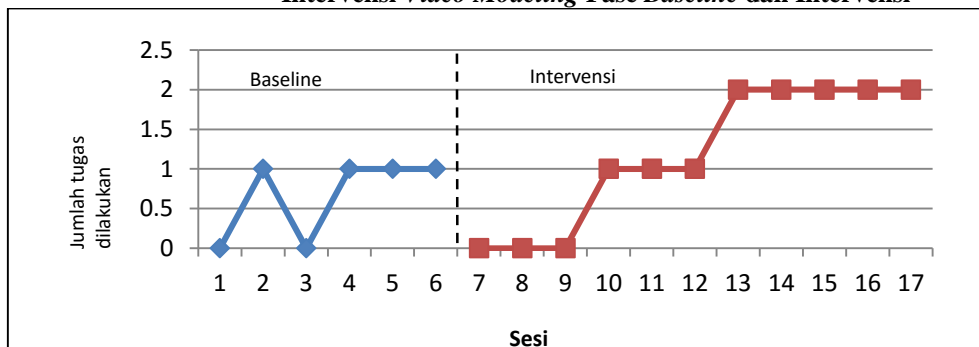
“*Video modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain”.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung selisih *mean* frekuensi kemunculan target pada tahap *baseline* dan tahap intervensi serta membandingkannya dengan nilai dua standar deviasi dari *mean* tahap *baseline* yaitu 0,27. Skor *mean* pada tahap *baseline* adalah 0,67, sedangkan *mean* pada tahap intervensi adalah 1,18, diperoleh selisih 0,51. Selisih ini lebih besar dari 2 standar deviasi ($0,51 > 0,27$), sehingga dapat dikatakan bahwa intervensi yang dilakukan

terhadap target perilaku dengan menggunakan *video modeling* signifikan. Dengan demikian hipotesis nol (H_0^1), yaitu, *video modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui

intonasi suara yang tepat kepada orang lain ditolak. Untuk lebih jelas dalam melihat perubahan yang terjadi pada target perilaku keterampilan memberikan apresiasi ditunjukkan pada grafik di bawah ini.

Grafik 1
Memberikan Respon melalui Intonasi Suara yang Tepat
Intervensi *Video Modeling* Fase *Baseline* dan Intervensi



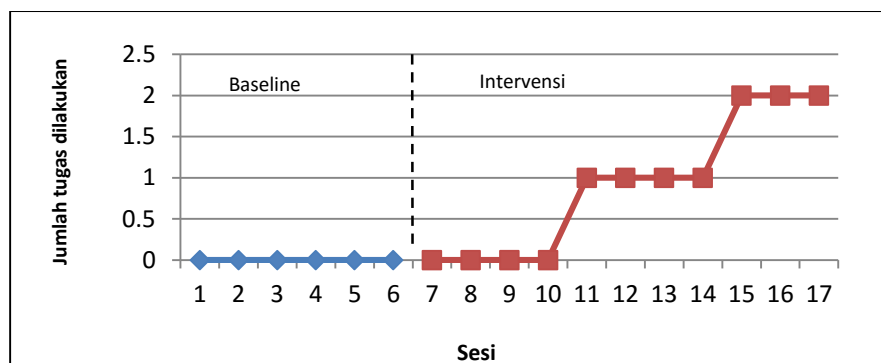
Pengujian hipotesis H_0^2 :

“*Video modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain”.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung selisih *mean* frekuensi kemunculan target pada tahap *baseline* dan tahap intervensi serta membandingkannya dengan nilai dua standar deviasi dari *mean* tahap *baseline* yaitu 0. Skor *mean* pada tahap *baseline* adalah 0, sedangkan *mean* pada tahap intervensi adalah 0,9, diperoleh selisih 0,9.

Selisih ini lebih besar dari 2 standar deviasi ($0,9 > 0$), sehingga dapat dikatakan bahwa intervensi yang dilakukan terhadap target perilaku dengan menggunakan *video modeling* signifikan. Dengan demikian hipotesis nol kedua (H_0^2), yaitu, *video modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain ditolak. Untuk lebih jelas dalam melihat perubahan yang terjadi pada target perilaku keterampilan memberikan apresiasi ditunjukkan pada grafik di bawah ini:

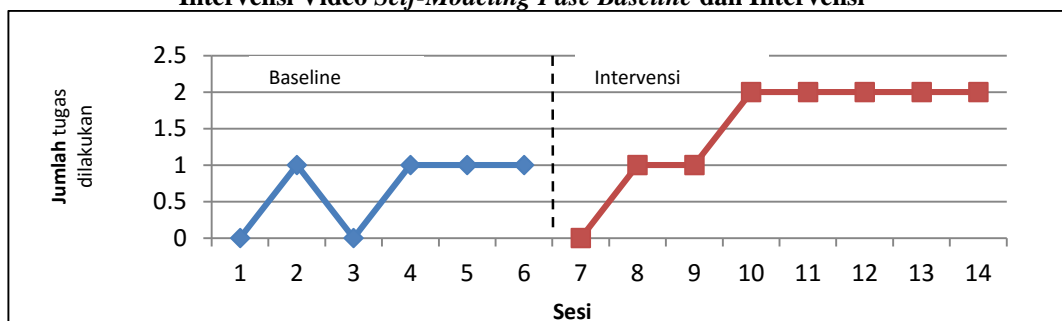
Grafik 2
Memberikan Apresiasi
Intervensi *Video Modeling* Fase *Baseline* dan Intervensi



Pengujian hipotesis H_0^3 :
 “*Video self-modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain”.
 Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung selisih *mean* frekuensi kemunculan target pada tahap *baseline* dan tahap intervensi serta membandingkannya dengan nilai dua standar deviasi dari *mean* tahap *baseline* yaitu 0. Skor *mean* pada tahap *baseline* adalah 0,67, sedangkan *mean* pada tahap intervensi adalah 1,5, diperoleh selisih

0,83. Selisih ini lebih besar dari 2 standar deviasi ($0,83 > 0$), sehingga dapat dikatakan bahwa intervensi yang dilakukan terhadap target perilaku dengan menggunakan *video self-modeling* signifikan. Dengan demikian hipotesis nol ketiga (H_0^3), yaitu, *video self-modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat kepada orang lain ditolak. Untuk lebih jelas dalam melihat perubahan yang terjadi ditunjukkan pada grafik dibawah ini:

Grafik 3
Memberikan Respon melalui Intonasi Suara yang Tepat
Intervensi Video Self-Modeling Fase Baseline dan Intervensi



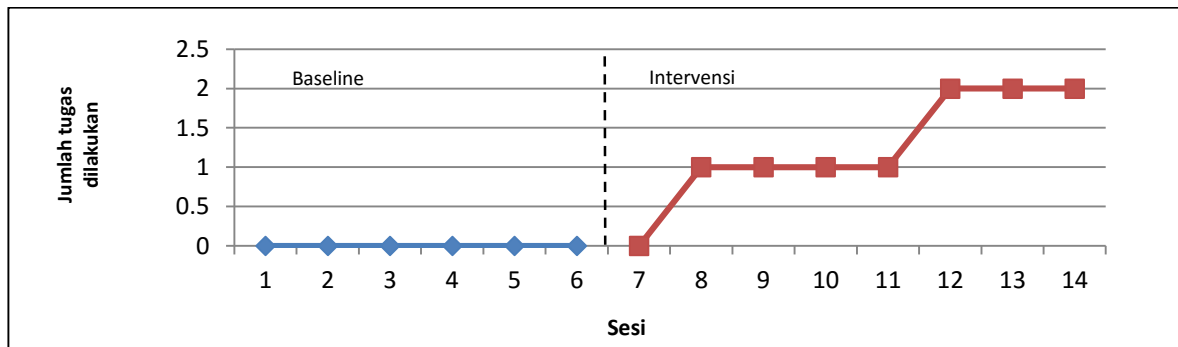
Pengujian hipotesis H_0^4 :
 “*Video self-modeling* dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk memberikan apresiasi kepada orang lain”.
 dari *mean* tahap *baseline* yaitu 0. Skor *mean* pada tahap *baseline* adalah 0, sedangkan *mean* pada tahap intervensi adalah 1,25, diperoleh

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menghitung selisih *mean* frekuensi kemunculan target pada tahap *baseline* dan tahap intervensi serta membandingkannya dengan nilai dua standar deviasi selisih 1,25. Selisih ini lebih besar dari 2 standar deviasi ($1,25 > 0$), sehingga dapat dikatakan bahwa intervensi yang dilakukan

terhadap target perilaku dengan menggunakan *video self-modeling* signifikan. Dengan demikian hipotesis nol keempat (H_0^4), yaitu, *video self-modeling* dapat meningkatkan keterampilan sosial responden untuk

memberikan apresiasi kepada orang lain ditolak. Untuk lebih jelas dalam melihat perubahan yang terjadi pada target perilaku keterampilan memberikan respon melalui intonasi suara yang tepat ditunjukkan pada grafik dibawah ini:

Grafik 4
Memberikan Apresiasi Intervensi Video Self-Modeling Fase Baseline dan Intervensi



Pengujian hipotesis utama H_0 :

“*Video modeling* dan *video self-modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial penyandang disabilitas intelektual”.

Pengujian terhadap hipotesis utama dilakukan dengan mengakumulasi seluruh nilai *mean* frekuensi dari target perilaku kemudian dibandingkan dengan akumulasi 2 standar deviasi pada seluruh *mean* tahap *baseline*. berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menghitung akumulasi selisih *mean* frekuensi terjadinya target perilaku pada fase *baseline* dan pada fase intervensi yaitu 3,49 serta membandingkan dengan akumulasi nilai 2 standar deviasi dari *mean* tahap *baseline* yakni 0,54 maka nilai selisih mean lebih besar dari 2 standar deviasi ($3,49 > 0,54$). Jadi dapat dikatakan bahwa intervensi yang dilakukan signifikan. Dengan demikian hipotesis utama (H_0), yaitu, *video modeling* dan *video self-modeling* tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial penyandang disabilitas intelektual ditolak.

Pengujian hipotesis nol terhadap dua target perilaku yang diberikan intervensi responden “IS” masuk ke dalam kategori penyandang disabilitas intelektual berat (*severe mental retardation*).

menunjukkan hasil bahwa keempat sub hipotesis nol dan satu hipotesis nol utama dinyatakan ditolak. Hal ini berarti implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* dapat meningkatkan keterampilan sosial responden “IS”. Penolakan terhadap hipotesis nol ini juga menunjukkan bahwa *video modeling* dan *video self-modeling* efektif diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan sosial responden “IS”.

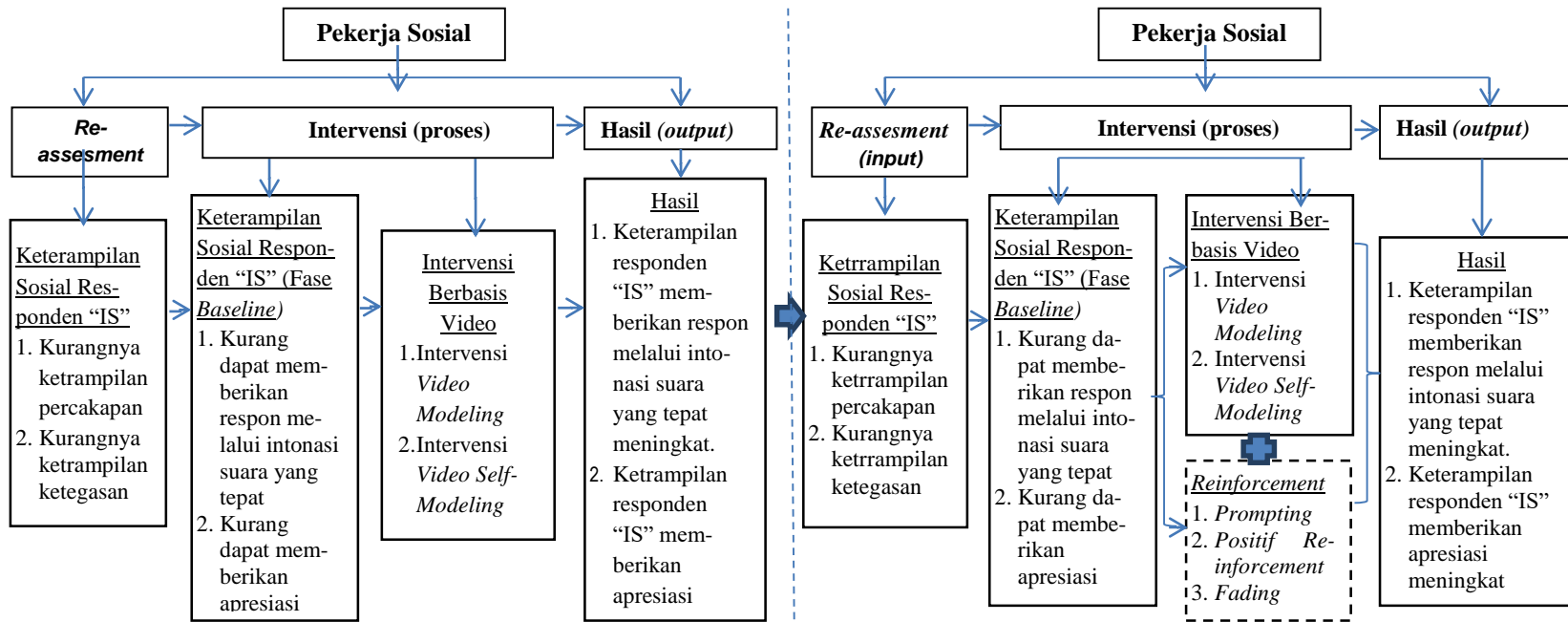
Di dalam prakteknya, implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* terhadap responden “IS” tidak bisa berdiri sendiri. Teknik ini harus ditambah dengan beberapa teknik modifikasi perilaku yang dapat meningkatkan perilaku, yaitu *prompting*, *positif reinforcement*, dan *fading* sehingga dapat diperoleh hasil yang signifikan dengan adanya perubahan perilaku dari tiap-tiap target sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan responden “IS” memiliki kelemahan ingatan jangka pendek, kelemahan dalam bernalar, dan sukar sekali dalam mengembangkan ide. Berdasarkan hasil tes IQ,

Simpulan

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan *video modeling* dan *video self-*

modeling efektif di dalam meningkatkan keterampilan sosial responden “IS”. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan hasil yang signifikan dengan adanya perubahan perilaku dari tiap-tiap target sesuai dengan yang diharapkan. Namun terdapat target perilaku yang proses pencapaian perubahannya berjalan lambat, yaitu target perilaku memberikan apresiasi. Responden “IS” masih menunjukkan perilaku sulitnya mengucapkan kata *nuhun* dan *mangga* ketika akan memberikan apresiasi, walaupun pada akhirnya berhasil mengucapkan tetapi kerap diawali dulu dengan pengucapan kata yang terbata-bata.

Sehubungan dengan kesimpulan yang menunjukkan bahwa *video modeling* dan *video self-modeling* belum optimal terutama terhadap target perilaku memberikan apresiasi kepada orang lain, maka disarankan/direkomendasikan kepada keluarga responden “IS” untuk melanjutkan program peningkatan keterampilan sosial responden “IS” dengan target perilaku memberikan apresiasi kepada orang lain. Saran bagi penelitian lanjutan, untuk melanjutkan penelitian mengenai implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* terhadap keterampilan sosial penyandang disabilitas intelektual dengan mempertimbangkan bahwa implementasi *video modeling* dan *video self-modeling* untuk penyandang disabilitas intelektual perlu disertakan pula teknik *reinforcement*, yaitu *prompting*, *positive reinforcement* dan *fading*. Sedangkan saran bagi Pemerintah Daerah Kabupaten Bandung adalah meningkatkan pelayanan sosial terhadap penyandang disabilitas intelektual di Desa Pakutandang.



Gambar 1
Model Implementasi Intervensi Berbasis Video terhadap
Keterampilan Sosial Penyandang Disabilitas Intelektual
Tahun 2013

Daftar Pustaka

- Bandura, Albert & Ted L. Rosenthal. 1978. *Psychological Modeling: Theory and Practice*. New York: Wiley. (e-book)
- Matson, L. Jhonny. 2007. *Handbook of Assessment in Persons with Intellectual Disability A Volume in International Review of Research in Mental Retardation Volume 34*. Louisiana: Elsevier.inc.
- _____.2009. *Social Behavior and Skills in Children*. New York: Springer. (e-book)
- Nikopoulos, Christos & Mickey Keenan. 2006. *Video Modelling and Behavior Analysis: A Guide for Teaching Social Skills to Children with Autism*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- Bellini, S., & Akullian, J. 2007. *A meta-analysis of video modeling and video self-modeling interventions for children and adolescents with autism spectrum disorders*. *Exceptional Children*, 73(3), 264-287.
- Bidwell, M. A., & Rehfeldt, R. A. 2004. *Using video modeling to teach a domestic skill with an embedded social skill to adults with severe mental retardation*. *Behavioral Interventions*, 19(4), 263-274.
- Buggey, T. 2005. *Video self-modelling applications with students with autism spectrum disorder in a small private school setting*. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 20(1), 52-63.
- Charlop, M., & Milstein, J. 1989. *Teaching autistic children conversational speech using video modeling*. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 22(3), 275-285.
- Charlop-Christy, M., Le, L., & Freeman, K. 2000. *A comparison of video modeling with in vivo modeling for teaching children with autism*. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 30(6), 537-552.
- Rayner, Christopher Stephen, et.al. 2009. *Review: Video-Based Intervention for Individual with Autism: Key Questions that Remain Unanswered*. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 3, 291-303.