

Penerapan Metode *Story Telling* Menggunakan Media Kartu Ekspresi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi

Revi Faradilah¹, Weni Kurnia Rahmawati², Nailul Fauziyah³

Email: weni@unipar.ac.id

^{1,2,3}Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro
Jember

Abstract

Mentally retarded students are students who experience difficulties in their cognitive and affective functions, affectively mentally retarded students experience difficulties in adaptive behavior, especially in the ability to interact between individuals. The formulation of the problem in this study is to improve socialization skills in students with mental retardation by applying the storytelling method using expression card media. The purpose of this study is to improve socialization skills in students with mental retardation by applying the storytelling method using expression card media. The research method uses single subject research (SSR), with 1 subject as a mentally retarded student at Harapan Pelangi Kalisat Special Needs School. This study applies an A-B design. A includes the basic phase while B is the intervention phase. The focus of the targeted behavior is social skills through the application of the storytelling method using expression cards as media. The data obtained were examined using analysis strategies within conditions and between conditions. The results of this examination indicate that the use of the storytelling approach with expression card tools results in a greater capacity for social engagement. In the baseline phase, student F obtained a value from the stability range of 5.4%, mean level 26%, upper limit 28.7% and lower limit 23.3%. In the intervention phase or after receiving treatment, student F showed a stability range value of 12%, with an average level of 72%, an upper limit of 78%, and a lower limit of 66%. The findings of this study are expected to provide benefits to teachers as a development of science in the field of special education and can be used as an alternative interesting learning method to help students with social skills problems.

Keywords: story telling, intellectual disability, expression card media

Abstrak

Tunagrahita merupakan siswa yang mengalami kesulitan dalam fungsi kognitif dan afektifnya, secara afektif siswa tunagrahita mengalami kesulitan dalam perilaku adaptif khususnya dalam kemampuan berinteraksi antar individu. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosialisasi pada siswa dengan hambatan tunagrahita dengan menerapkan metode *story telling* menggunakan media kartu ekspresi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosialisasi pada siswa dengan hambatan tunagrahita dengan menerapkan metode *story telling* menggunakan media kartu ekspresi. Metode penelitian menggunakan *single subject research* (SSR), dengan subjek 1 siswa tunagrahita di SLB Harapan Pelangi Kalisat. Penelitian ini menerapkan desain A-B. A mencakup fase dasar sementara B merupakan fase intervensi. Fokus perilaku yang ditargetkan adalah keterampilan bersosialisasi melalui penerapan metode bercerita dengan menggunakan kartu ekspresi sebagai media Data yang diperoleh diteliti menggunakan strategi analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil pemeriksaan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bercerita dengan alat kartu ekspresi menghasilkan kapasitas keterlibatan sosial yang lebih besar. Pada fase baseline siswa F memperoleh nilai dari rentang stabilitas 5,4% mean level 26%, batas atas 28,7% dan batas bawah 23,3%. Pada tahap intervensi atau setelah menerima perlakuan, siswa F menunjukkan nilai rentang stabilitas sebesar 12%, dengan rata-rata level 72%,

batas atas 78%, dan batas bawah 66%. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi para pengajar sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khusus dan dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa dalam permasalahan keterampilan sosial.

Kata kunci: *story telling*, tunagrahita, media kartu ekspresi

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku: pertama, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (intrapersonal) termasuk kemampuan dalam mengelola emosi, menyelesaikan permasalahan sosial secara tepat, mengelola informasi dan memahami perasaan orang lain; kedua, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonal) seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain; dan ketiga perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru (Istianti, 2018).

Kemampuan untuk bersosialisasi adalah tindakan spesifik yang menjadi fondasi untuk mencapai interaksi sosial yang efektif, sehingga siswa dapat berkembang dan tumbuh menjadi individu yang memiliki moral yang baik. Keterampilan berkomunikasi dengan orang lain akan berkembang secara drastis apabila seorang siswa belajar metode untuk beradaptasi dengan orang-orang atau kondisi yang ada di sekitarnya. Siswa mendapatkan kemampuan ini melalui berbagai peluang atau pengalaman berinteraksi dan beradaptasi dengan masyarakat di sekelilingnya, termasuk orang tua, saudara, dan teman sebaya. Stein dan Book (2002) mengemukakan bahwa terdapat berbagai kemampuan dalam bergaul yang seharusnya dimiliki oleh seorang pelajar, di antaranya adalah kemampuan untuk saling berbagi dan mendapatkan, keinginan untuk membangun koneksi dengan orang lain, merasakan ketenangan dan kenyamanan saat berpartisipasi dalam hubungan sosial, serta memiliki keyakinan positif terhadap hubungan sosial.

Kemampuan bersosialisasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang membantu siswa dalam bersosialisasi serta membangun hubungan dengan lingkungan sekitar. Dalam konteks sosial, kemampuan ini mencakup kemampuan seperti mendengarkan, berbicara, memahami emosi, dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi. Kemampuan bersosialisasi bermanfaat untuk membangun hubungan pribadi, tetapi juga berperan dalam lingkungan masyarakat, dengan memahami dan memperluas keterampilan bersosialisasi, individu dapat membuat hubungan sosial yang sehat. Menurut Sarlito (2016) berpendapat bahwa keterampilan berinteraksi dianggap sebagai tindakan yang diperoleh, yang dimanfaatkan oleh orang-orang dalam konteks yang berhubungan dengan pertukaran informasi di sekitar mereka. Sedangkan Menurut Widoyoko (2022) kemampuan sosial diperlukan untuk hidup dalam masyarakat dengan bermacam budaya, demokratis, dan masyarakat pada umumnya yang penuh dengan

persaingan dan tantangan.

Berdasarkan Hartono (2016), kemampuan bersosialisasi dipengaruhi oleh beberapa elemen, yaitu elemen fisik, elemen psikologis, elemen mental, elemen sosial, dan elemen moral. Di sisi lain, menurut Robert (2005), terdapat tiga elemen dalam kemampuan bersosialisasi, yaitu sikap sportivitas, sikap percaya diri, dan sikap keterbukaan. Dari dua pandangan ini, bisa disimpulkan bahwa kemampuan untuk bersosialisasi meliputi rasa percaya diri, keberanian tampil di hadapan orang lain, serta kemampuan untuk berkolaborasi dalam komunitas, keterampilan komunikasi yang aktif dan efektif, adanya saling percaya, serta sikap terbuka antara orang-orang, yang didukung oleh faktor fisik, mental, psikologis, sosial, dan moral. Karakteristik kemampuan bersosialisasi menurut Hurlock. (2016) Kemampuan bersosialisasi merupakan kemampuan beradaptasi

dengan norma yang berlaku, memperlihatkan sikap menyenangkan pada orang lain, menyesuaikan diri dengan setiap kelompok yang dimasukinya, dapat beradaptasi dan menjalankan perannya dengan baik. Menurut Asfandiyar (2007) *story telling* merupakan sebuah seni bercerita yang dapat Dipakai sebagai alat untuk membangun prinsip-prinsip pada anak yang dilaksanakan tanpa keharusan menggurui sang anak. Storytelling adalah salah satu proses siswa untuk berfikir kreatif dalam perkembangannya, dan tidak cuma mencakup aspek kognitif tetapi juga mencakup sensitivitas, ketajaman mental, emosi, seni, inovasi, dan imajinasi siswa serta tidak hanya berfokus pada kemampuan analitis tetapi juga pada kreativitas. Tunagrahita merupakan siswa yang mengalami kesulitan dalam fungsi kognitif dan afektifnya, secara afektif siswa tunagrahita mengalami kesulitan dalam perilaku adaptif khususnya dalam keterampilan bersosialisasi dengan orang lain. Metode storytelling merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat yang disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya¹⁰. Penyajian storytelling akan mengisi memori anak dengan berbagai informasi termasuk nilai-nilai kehidupan dan berbagai sudut pandang. Peristiwa-peristiwa yang ada dalam cerita akan memperkaya pengalaman anak sehingga dapat digunakan sebagai bahan referensi pemecahan masalah atau mengubah perilaku. Menurut Boltman (2011), Bercerita adalah keterampilan atau seni dalam mengatur narasi yang disampaikan baik sebagai puisi maupun prosa, yang dilakukan oleh seorang individu di depan audiens atau publik secara langsung. Kisah tersebut dapat disampaikan dengan cara verbal atau dinyanyikan, baik dengan alat musik atau tanpa iringan, ditampilkan dengan gambar atau tanpa representasi visual, serta didukung oleh perangkat lain yang dapat dipelajari secara lisan, baik itu dari media cetak atau dari sumber rekaman.. Menurut Oliver (2008), bercerita adalah sebuah bentuk seni yang menunjukkan ataupun menjelaskan kejadian yang nyata atau bersifat fiktif dan dapat disampaikan melalui media visual atau audio atau rekaman. Sumber lainnya menyatakan bahwa bercerita merupakan representasi kehidupan yang dapat berupa ide, keyakinan, pengalaman pribadi, atau pelajaran hidup yang disampaikan melalui sebuah cerita atau narasi.

Menurut Asfandiyar (2007), isi dari storytelling dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori. Namun, dalam penelitian ini, penulis akan membatasi pembahasan menjadi dua kategori. Kategori pertama adalah storytelling yang berkaitan dengan pendidikan, yang merupakan cerita yang ditujukan dengan tujuan mendidik bagi anak-anak, contohnya adalah menekankan pentingnya sikap menghormati orang tua atau yang lebih tua. Kategori kedua adalah fabel, yaitu sebuah cerita yang menggambarkan kehidupan hewan yang mampu berbicara layaknya manusia. Cerita fabel sangat adaptif dan dapat digunakan untuk mengkritik perilaku manusia tanpa menyinggung perasaan individu. Menurut Josette Frank (2007) Sama seperti orang dewasa, peserta didik juga mendapatkan kebebasan emosional melalui pengalaman yang bersifat imajinatif dan yang tidak pernah mereka alami secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Mendongeng adalah cara yang efisien atau pendekatan yang sesuai untuk mengembangkan aspek kognitif, aspek emosional, aspek sosial, serta aspek konatif bagi para siswa,

Menurut Annisa (2025) Kartu ekspresi adalah sebuah aktivitas yang bersifat fisik yang berfungsi sebagai alat ajar visual yang dapat mendukung siswa dalam bentuk ilustrasi statis yang terbuat dari kertas dan berbentuk kartu peserta. Kartu ini dapat dipakai untuk mengekspresikan perasaan siswa, dimana alat tersebut berupa kartu dengan ilustrasi ekspresi emosi. Ilustrasi yang terdapat pada kartu emosi ini menampilkan berbagai ekspresi dari beragam emosi. seperti emosi terpesona, marah, terkejut, senang, sedih, gembira, dan lain-lain. Annisa (2025) juga menambahkan Kartu ekspresi merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak mengenali dan memahami berbagai jenis emosi. Kartu ini umumnya menampilkan gambar atau ilustrasi wajah yang menunjukkan emosi tertentu, seperti bahagia, kecewa, marah, atau cemas. Kartu ekspresi dapat digunakan sebagai media yang interaktif untuk melatih anak mengenali emosi mereka sendiri dan orang lain.

Menurut Nisa Rahmatun (2023) Alat pembelajaran berupa kartu gambar ekspresi adalah salah satu sarana pendidikan yang biasa dipakai oleh siswa dalam kegiatan belajar untuk meraih sasaran pendidikan. Kartu gambar ekspresi merupakan alat yang berbentuk kartu yang menampilkan berbagai macam ekspresi dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif pada peserta didik.

Media kartu ekspresi adalah alat pendidikan yang terdiri dari kartu-kartu yang menampilkan berbagai emosi atau ekspresi wajah. Kartu-kartu ini dirancang untuk membantu anak-anak, terutama usia dini, dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain. Media ini berfungsi sebagai alat visual yang mendukung literasi emosional, yang merupakan kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi dalam

konteks sosial (Bekesas & Berimbau, 2018).

Siswa tunagrahita kategori ringan memiliki kecerdasan intelektual berkisar 50- 70, siswa bisa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya tapi masih memiliki keterlambatan dalam proses penyesuaian sosial. Berdasarkan hasil wawancara wali kelas VIII SMPLB Harapan Pelangi Kalisat terdapat satu siswa dengan hambatan tunagrahita berinisial F. Menurut wali kelas siswa berinisial F memiliki kemampuan sosialisasi yang kurang dengan teman sebaya disekolah dan sulit mengendalikan emosi. Permasalahan sosialisasi siswa tunagrahita ketika berada dilingkungan sekolah siswa berinisial F sering malu dan cemas saat guru meminta kedepan kelas atau bercerita, sering menyendiri, kurang minat dalam bergaul dengan temannya disekolah, terlihat acuh tak acuh dalam mengikuti pembelajaran, acuh tak acuh dengan kegiatan bermain teman-temannya

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode *story telling* untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi siswa, meningkatkan kemampuan interaksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Penelitian ini terbagi menjadi dua fase, fase pertama berfungsi sebagai baseline dan fase kedua sebagai intervensi, di mana keduanya terdiri dari lima sesi. Pada fase intervensi, peneliti memanfaatkan kartu ekspresi yang mengandung berbagai macam jenis ekspresi. Kartu ekspresi bermanfaat untuk membantu siswa mengungkapkan perasaan dan pikiran dengan lebih efektif, siswa dapat lebih sadar akan emosi dan perasaan sendiri, membantu individu berkomunikasi dengan lebih baik dalam situasi sulit atau ketika menghadapi emosi yang kuat.

Berdasarkan data yang telah disebutkan sebelumnya, pertanyaan pokok atau rumusan dalam penelitian ini adalah "adakah "bagaimanakah penerapan metode *story telling* menggunakan media kartu ekspresi untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi terhadap siswa tunagrahita di SLB Harapan Pelangi Kalisat Jember?"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, khususnya menggunakan desain subjek tunggal. Seperti yang dijelaskan oleh Prahmana (2021), desain subjek tunggal adalah metode eksperimental yang ditujukan untuk mengamati perilaku dan mengevaluasi efek dari intervensi atau perlakuan spesifik terhadap tindakan seorang peserta, dengan adanya penilaian berulang yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Menurut Kazdin (2021), Lane & Gast (2014), Rassafiani & Sahaf (2010), dan Smith (2012), desain subjek tunggal dianggap sebagai salah satu tipe metode penelitian kuantitatif. Desain eksperimen subjek tunggal, sering disebut SCED, dipandang oleh banyak ahli sebagai pendekatan di mana subjek penelitian diperlakukan atau diintervensi selama durasi tertentu. Widodo (2021) berpendapat bahwa Penelitian dengan subjek tunggal merupakan teknik pengumpulan data yang sering kali diterapkan dalam

pendidikan khusus., biasanya melibatkan siswa dengan kebutuhan khusus . Desain AB digunakan oleh para peneliti dalam penelitian ini . Menurut Hasselt dan Hersen (1981) , desain AB membentuk struktur fundamental penelitian eksperimen dengan satu subjek. Metode untuk desain ini berlandaskan pada apa yang kemudian dikenal sebagai logika fundamental. Secara sederhana, logika fundamental mencakup pengukuran perilaku atau tindakan yang ditargetkan secara berulang pada minimal 2 kondisi: kondisi awal (A) dan kondisi intervensi (B). Oleh karena itu, setiap penelitian yang menerapkan desain subjek tunggal akan selalu melibatkan penilaian perilaku target sebelum penerapan perawatan apa pun dalam fase dasar , dengan fase intervensi diulang minimal satu kali .

Langkah-langkah dalam pengambilan data baseline dan intervensi pada penelitian ini berbeda, pada fase baseline peneliti menggunakan metode *story telling* atau metode yang guru lakukan saat bercerita. Berikut adalah langkah-langkah pada saat fase intervensi yaitu sesi 6 sampai sesi 10:

1. Peneliti melakukan ice breaking terhadap subjek
2. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
3. Peneliti menjelaskan macam-macam ekspresi menggunakan media kartu ekspresi.
4. Peneliti menerapkan metode *story telling* menggunakan kartu ekspresi
5. Evaluasi peneliti dan subjek

Penelitian ini menggunakan 2 Analisis data yaitu analisis antar kondisi dan analisis dalam kondisi. Analisis dalam kondisi antara lain panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, kecenderungan jejak data, level stabilitas dan rentang, dan level perubahan. Sedangkan analisis antar kondisi antara lain jumlah variable, perubahan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan overlap. Penelitian ini menggunakan 10 butir instrumen dengan skala linkert menggunakan 5 indikator yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), setuju (S), sangat setuju (ST).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan bersosialisasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang membantu individu dalam berinteraksi atau komunikasi serta membangun hubungan dengan teman sebaya atau masyarakat sekitar. Dalam konteks sosial, kemampuan ini mencakup kemampuan seperti mendengarkan, berbicara, memahami emosi, dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi. kemampuan bersosialisasi ini tidak hanya bermanfaat untuk membangun hubungan pribadi dengan orang lain atau dengan masyarakat, tetapi juga berperan penting dalam lingkungan masyarakat, dengan memahami dan memperluas keterampilan bersosialisasi, individu dapat membuat hubungan sosial yang sehat. Sarlito (2008) menjelaskan kapasitas bersosialisasi sebagai tindakan yang didapat dan diimplementasikan oleh seseorang dalam konteks hubungan sosial di sekelilingnya.

Peneliti menggunakan metode *storytelling* atau bercerita yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi karena berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Khairun Nissa, Jihan Hidayah Putri dengan penelitian yang berjudul *Sosialisasi Storytelling* dengan memanfaatkan media visual, penceritaan menonjol sebagai teknik ampuh untuk mengomunikasikan pemahaman, sentimen, konsep, atau kejadian melalui ekspresi verbal, representasi ilustrasi, atau elemen pendengaran. Metode ini memberikan kesempatan bagi pengisah untuk menyatukan, menghias perjalanan cerita atau narasi, serta menawarkan hiburan, khususnya bagi para pelajar. Informasi yang disampaikan dapat lebih menarik dan mudah dilenyapkan oleh murid, sekaligus mendukung mereka dalam memperluas imajinasi serta kemampuan berbahasa mereka. (Payuyu et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada wali kelas VIII SMPLB Harapan Pelangi Kalisat terdapat satu siswa dengan hambatan tunagrahita siswa berinisial F memiliki kemampuan sosialisasi yang kurang dengan teman sebaya disekolah dan sulit mengendalikan emosi. Permasalahan sosialisasi siswa tunagrahita ketika berada dilingkungan se olah siswa berinisial F sering malu dan cemas saat guru meminta kedepan kelas atau bercerita, sering menyendiri, kurang minat dalam bergaul dengan temannya disekolah, terlihat acuh tak acuh dalam mengikuti pembelajaran, acuh tak acuh dengan kegiatan bermain teman-temannya. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Rischa Hudzaimi Zulfah dalam studinya yang berjudul *Efektivitas Pemodelan Video dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Disabilitas Intelektual Ringan* yang berdasarkan observasi lapangan di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo, menunjukkan bahwa sebagian siswa menunjukkan kekurangan dalam keterampilan sosial, terutama dalam bidang komunikasi. Keterampilan sosial yang tidak memadai terlihat dari empat siswa yang menunjukkan kemampuan rendah dalam berinteraksi, seperti kesulitan untuk memulai percakapan dengan orang lain, berbicara di luar konteks, serta tiga siswa yang jarang menggunakan bahasa yang santun. Tiga siswa lainnya cenderung tidak banyak berbicara atau kurang berbagi komunikasi secara aktif dengan orang-orang di sekitarnya. Masalah ini seringkali mengakibatkan siswa tunagrahita, terutama yang berada dalam usia remaja, mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dalam lingkungan yang beragam.

Berdasarkan hasil dilapangan yang telah dilakukan di SLB Harapan Pelangi Kalisat Jember terdistribusi dalam 2 fase, yaitu fase baseline yang mencakup 5 sesi dan fase intervensi yang juga terdiri dari 5 sesi. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah observasi serta penggunaan lembar instrumen. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan adanya kemajuan dalam kemampuan bersosialisasi dengan menerapkan metode bercerita menggunakan media kartu ekspresi. Sebelum penerapan media kartu ekspresi, siswa yang

diidentifikasi dengan inisial F masih kurang memahami berbagai jenis ekspresi. Pada fase intervensi, peneliti memanfaatkan media kartu ekspresi, dan siswa F berhasil mengenali ekspresi serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bersosialisasi.

SESI	STS	TS	KS	S	SS
Sesi 1	10	-	-	-	-
Sesi 2	10	-	-	-	-
Sesi 3	7	3	-	-	-
Sesi 4	5	5	-	-	-
Sesi 5	5	5	-	-	-

Tabel diatas adalah tabel perolehan skor yang diperoleh siswa F pada fase baseline

Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5
10	10	12	15	18

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada sesi 1 memperoleh nilai terendah dan sesi 5 memperoleh nilai tertinggi yang selanjutnya data tersebut dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Peroleh skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

No	Sesi	Jumlah soal	Nilai perolehan	Skor Maksimal	Presentase
1	Sesi 1	10	10	50	20%
2	Sesi 2	10	10	50	20%
3	Sesi 3	10	12	50	24%
4	Sesi 4	10	15	50	30%

5	Sesi 5	10	18	50	36%
---	--------	----	----	----	-----

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa presentase terendah pada sesi 1 yaitu 20% dan tertinggi pada sesi 5 yaitu 36%. Pada Fase intervensi peneliti menerapkan metode story telling menggunakan media kartu ekspresi dengan perolehan nilai sebagai berikut :

SESI	STS	TS	KS	S	SS
Sesi 6		2	8		
Sesi 7			7	3	
Sesi 7			6	4	
Sesi 9				8	2
Sesi 10				6	4

Sesi 6	Sesi 7	Sesi 8	Sesi 9	Sesi 10
28	33	34	42	44

Pada fase intervensi siswa F mendapatkan nilai terendah pada sesi 6 yaitu 28 dan tertinggi pada sesi 10 yaitu 44. Berikut adalah tabel perolehan skor dengan menggunakan prsentase.

No	Sei	Jumlah soal	Nilai perolehan	Skor Max	prosesntase
1	Sesi 6	10	28	50	56%
2	Sesi 7	10	33	50	66%
3	Sesi 8	10	34	50	68%
4	Sesi 9	10	42	50	82%
5	Sesi 10	10	44	50	88%

Pada tabel di atas, terlihat bahwa siswa F menunjukkan kemajuan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan kartu ekspresi. Siswa F

meraih nilai terendah di angka 56% dan nilai tertinggi sebesar 88% pada sesi 10. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik analisis dalam kondisi serta teknik analisis antara kondisi.

1. Analisis dalam kondisi

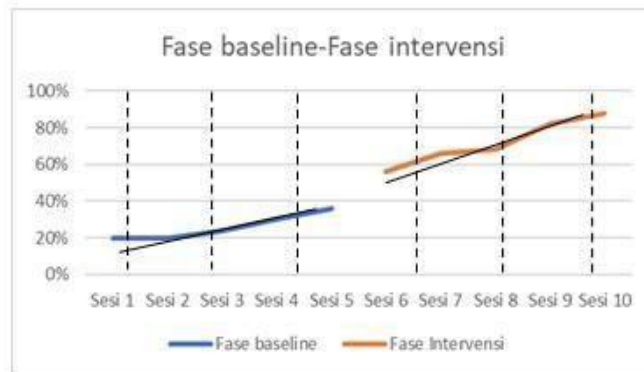
a. Panjang kondisi

Panjangnya kondisi adalah durasi pengamatan yang dilakukan untuk setiap keadaan yang ditetapkan. Dalam studi ini terdapat dua tahapan, yaitu tahap dasar (A) dan tahap intervensi (B).

Kondisi	A / 1	B / 2
Panjang Kondisi	5	5

b. Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi arah kecenderungan dalam studi ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh relatif lebih konsisten. Oleh karena itu, dalam menentukan arah kecenderungan, kami menerapkan metode belah dua atau yang biasa disebut (split middle) yang diilustrasikan melalui garis yang bisa bergerak naik, sejajar, atau turun dengan cara yang berikut ini



Grafik diatas adalah grafik estimasi kecenderungan arah yang menggunakan *spitt midle* atau belah dua yang menunjukkan arah naik dari fase baseline sesi 1 sampai fase intervensi sesi 10.

a) Kecenderungan stabilitas

Menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan anak dalam kondisi *baseline* (A) maupun intervensi (B) dalam hal demikian menggunakan kriteria stabilitas 15%.

Fase baseline.

$$\begin{aligned} \text{Rentang stabilitas} &= \text{Skor Tertinggi} \times 0,15 \\ &= 36 \times 0,15 = 5,4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mean Level} &= \text{Jumlah semua sesi} : 5 \\ &= 20+20+24+30+36 : 5 \\ &= 130 : 5 \\ &= 26 \% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Batas atas} &= \text{mean level} + \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas} \\ &= 26 + 2,7 = 28,7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Batas Bawah} &= \text{mean level} - \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas} \\ &= 26 - 2,7 = 23,3 \end{aligned}$$

Fase intervensi

$$\begin{aligned} \text{Rentang stabilitas} &= \text{skor tertinggi} \times 0,15 \\ &= 88 \times 0,15 = 12 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mean Level} &= \text{Jumlah semua sesi} : 5 \\ &= 56+66+68+82+88 : 5 \end{aligned}$$

$$= 360: 5$$

$$= 72 \%$$

$$\text{Batas atas} = \text{mean level} + \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas}$$

$$= 72 + 6 = 78$$

$$\text{Batas bawah} = \text{mean level} - \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas}$$

$$= 72 - 6 = 66$$

c. Kecenderungan jejak data

Kecenderungan jejak data pada penelitian ini adalah data yang ada pada data kecenderungan arah diatas. Data pergerakan pada data yang mempresentasikan cenderung naik (+). Berikut adalah tabel kecenderungan jejak data:

Kondisi	A/1	A/2
Jejak data	(+)	(+)

d. Level stabilitas dan rentang

Tingkat stabilitas dan rentang merupakan ukuran data yang terdapat pada fase A/fase B.

Kondisi	A/1	B/2
Level stabilitas dan rentang	<i>Variabel</i> 10 – 18	<i>Variabel</i> 56 – 88

e. Level perubahan

Cara menghitung data pada level perubahan dengan cara menghitung besar dan kecilnya poin yang didapatkan di fase baseline dan fase intervensi. Tanda naik (+) merupakan tanda perubahan lebih baik atau adanya peningkatan. Tanda turun (-) merupakan tanda keadaan memburuk atau menurun atau tidak ada peningkatan dan tanda sama dengan (=) adalah tanda yang menunjukkan tidak adanya perubahan. Berikut ini rangkuman komponen tabel analisis dalam kondisi.

Kondisi	A/1	B/2
Panjang kondisi	5	5
Kondisi	A/1	B/2
Panjang kondisi	5	5
Estimasi kecenderungan arah		
Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil (0%)	Tidak stabil (20%)
Kecenderung jejak data	(+)	(+)
Level stabilitas dan rentang	<i>Variabel</i> 10 – 18	<i>Variabel</i> 56 – 88
Level perubahan	18 – 10 (+8)	56 – 88 (+32)

Berdasarkan analisis kecenderungan stabilitas pada fase dasar, skor yang diperoleh mencakup rentang stabilitas sebesar 5,4%, rata-rata level 26%, batas maksimum 28,7%, dan batas minimum 23,3%, dengan persentase stabilitas mencapai 0% (variabel). Sementara itu, Hasil analisis kecenderungan stabilitas pada fase intervensi memperlihatkan rentang stabilitas sebesar 12%, dengan rata-rata pada level 72%, batas tertinggi adalah 78%, batas terendah 66%, dan persentase stabilitas tercatat 20% (variabel). Data yang diambil pada tahap intervensi mengindikasikan adanya dampak media kartu ekspresi dalam penerapan metode *story telling* untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa

2. Analisis antar kondisi.

a. Perbandingan kondisi.

Metode untuk memperoleh informasi mengenai perbandingan kondisi, dapat dilakukan dengan mengisi kolom pertama tabel menggunakan kode untuk kondisi tertentu. Dengan demikian Analisis yang mengevaluasi situasi awal (A) dan situasi setelah intervensi (B) dapat dilakukan dengan mengisi tabel sesuai format yang ditunjukkan di bawah ini.:

Kondisi	B1/A1
Perbandingan kondisi	2:1

b. Jumlah Variable

Jumlah variabel yang dirubah pada penelitian ini mulai dari kondisi *baseline*

(A) pada kondisi intervensi (B) yakni 1. Dengan demikian jumlah variabel

dapat dijelaskan dengan tabel di bawah ini:

Kondisi	B1 / A1 (2:1)
Jumlah Variabel	1

c. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

kecenderungan dapat ditentukan melalui data yang sudah dianalisis secara visual dalam situasi tertentu. Oleh karena itu, perubahan dalam arah kecenderungan serta dampaknya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kondisi	B1/A1 (2:1)
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(+) (+)

Berdasarkan tabel yang telah disebutkan, dapat dipahami bahwa ada peningkatan dalam kemampuan mengenali hewan pada fase awal (A) dan fase intervensi (B).

d. Perubahan stabilitas

Pada pengamatan perubahan kestabilan, tujuan utamanya adalah untuk mengamati bagaimana perilaku individu bertahan dalam berbagai situasi, yaitu selama fase dasar (B) dan fase intervensi (B). Di bawah ini terdapat tabel yang menunjukkan perubahan kestabilan dalam penelitian ini:

Kondisi	B1/A1 (2:1)
Perubahan stabilitas	Variabel Ke Variabel

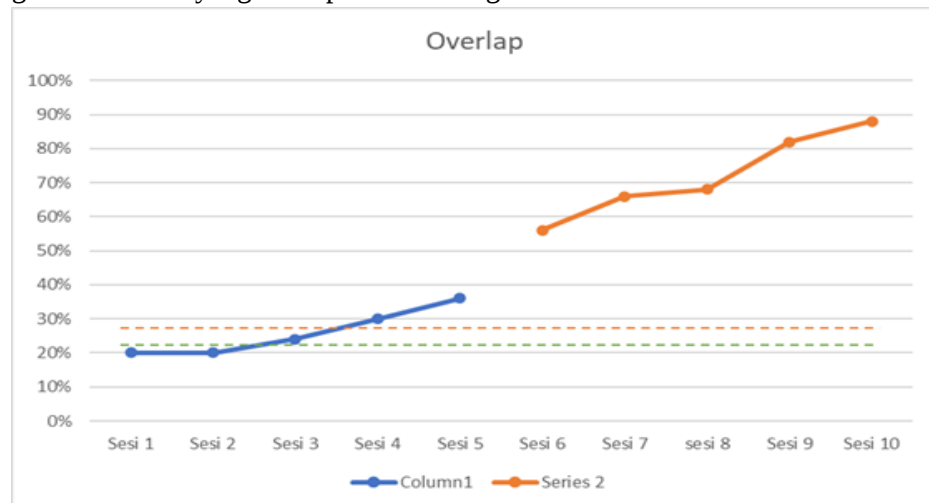
e. Perubahan level

Perubahan level dapat dilakukan dengan cara menentukan poin data terlebih dahulu pada sesi terakhir *baseline* (A) dengan sesi pertama pada fase intervensi (B). Dilanjutkan menghitung selisihnya dan apabila naik diberikan simbol (+) untuk kenaikan, simbol (-) untuk penurunan, dan simbol (=) untuk menunjukkan tidak ada perubahan. Berikut adalah tabel yang menjelaskan dengan lebih rinci:

Kondisi	B1/A1 (2:1)
Perubahan level	36-56 (+20)

f. Overlap

Overlap adalah kesamaan antara situasi awal (A) dan situasi yang mengalami intervensi (B). Artinya, perbaikan dari intervensi (B) terhadap perilaku yang menjadi target dapat lebih efektif jika persentase overlap semakin rendah. Data overlap tersebut berasal dari Data yang serupa antara intervensi (B) dan kondisi awal (A). Berikut ini adalah informasi tumpang tindih B1/A1 yang ditampilkan dalam grafik di bawah ini.:



Berikut ini adalah tabel analisis antar kondisi:

Kondisi yang dibandingkan	A1/B2
Jumlah variabel	1

Perubahan arah dan efeknya	(+) (+) Positif
Perubahan Stabilitas	Variabel ke Variabel
Perubahan Level	36-56 (+20)
Overlap	$0 : 5 \times 100\% = 0\%$

Dari data diatas dapat dilihat bahwa presentase overlap yang didapat adalah 0% hal ini menunjukkan bahwa semakin kecil presentase overlap maka semakin baik intervensi terhadap target.

SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah ada peningkatan penerapan metode story telling menggunakan media kartu ekspresi terhadap kemampuan bersosialisasi pada siswa tunagrahita di SLB Harapan Pelangi Kalisat Jember. Pada fase intervensi siswa F mengalami peningkatan pada penerapan metode *story telling* menggunakan media kartu ekspresi. Pada sesi 6 siswa memperoleh skor 56% dan pada sesi 10 memperoleh skor 88% hal ini menunjukkan siswa F mengalami peningkatan. Pada fase baseline siswa F memperoleh nilai terendah pada sesi 1 yaitu 26% yaitu sebelum menggunakan media kartu ekspresi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiti, N., Rukayah, & Sularmi. Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Metode Storytelling. (2016, 2). Diakses dari <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/>
- Bactiar, F. A. P., Aenika, U., Putri, J. N. A., Masfia, I., & Fahmi, Z. (2024). Keterampilan Bersosialisasi Siswa Autis Di Sekolah Inklusi Sd Suryo Bimo Kresno Kota Semarang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4(2), 589-600. <https://doi.org/10.55583/jkip.v4i2.890>
- Bekesas, W.R., Berimbau, M., Mader, R.V., Pellerano, J & Riegel, V (2018). CosmoCult Card Game: A Methodological Tool to Understand the Hybrid and Peripheral Cultural Consumption of Young People. *Open Library of Humanities*, 4(1).
- Boltman, A. E. (2001). *Children's storytelling technologies: differences in elaboration and*

recall. University of Maryland, College Park.

- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Mulyono, D., Yufiarti, & Yurman, G. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode story telling pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2549–5801), 29. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/476701-none-85173497.pdf>
- Nisa, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Gambar Ekspresi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak di TK Dharma Wanita Labuhanhaji Barat Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Payuyu, K., Isa, A. H., & Djibu, R. (2021). The Implementation of Storytelling Method in Improving the Ability To Speak Early Childhood in Tolangohula State Kindergarten. *International Journal of Innovations in Engineering Research and Technology*, 7(07), 1–7. <https://repo.ijert.org/index.php/ijert/article/view/263>
- Putri, J. H., & Nissa, K. (2024). Sosialisasi Storytelling Melalui Media Gambar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi*, 2(2), 1-7.
- Rahmawati, W. K., & Ahmad, A. (2022). ROLE TEACHER IN DEVELOPING STUDENT SOCIAL SKILLS IN SDN 2 SUMBERSARI DURING THE COVID 19 PANDEMIC. *Joyful Learning Journal*, 11(2), 85-91.
- Robbert, A., & Byrne, D. (2005). Psikologi Sosial. Terj. Ratna Juwita et. Al., Judul Asli “Social Psychology”.
- Rusiyono, R., & Apriani, A. N. (2020). Pengaruh metode storytelling terhadap penanaman karakter nasionalisme pada siswa SD. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 11-19.
- Samantaray, P. (2014). Use of Story Telling Method to Develop Spoken English Skill. *International Journal of Language & Linguistics*, 1(1), 40–44. www.ijllnet.com
- SLEMAN, U. I. PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI SEKOLAH LUAR BIASA YAPENAS.

- Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini.
- Syavira, N., Seprina, A., Handayani, A. F., Habeahan, P., & Harianja, S. I. (2024). MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL MELALUI MEDIA KARTU EKSPRESI PADA ANAK USIA DINI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 350-358.
- Wahyuni, N. S. (2016). Hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan kemampuan bersosialisasi pada siswa smk negeri 3 medan. *Jurnal Diversita*, 2(2).
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42-56.
- Widodo, S. A., Kustantini, K., Kuncoro, K. S., & Alghadari, F. (2021). Single subject research: Alternatif penelitian pendidikan matematika di masa new normal. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(2), 78-89.
- Zahro, I. F. (2017). Pengaruh Pelatihan Empati Melalui Kartu Ekspresi Emosi Terhadap Perilaku Menolong Dan Perilaku Agresif Pada Anak Prasekolah. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i1.1>