

**EFEKTIVITAS PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN
SOSIAL PADA ANAK PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL
RINGAN MELALUI MODIFIKASI PERILAKU
(*MODELING DAN TOKEN ECONOMY*)**



TESIS

Alfa Restu Mardhika

1006795964

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN PSIKOLOG

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS INDONESIA

DEPOK

JULI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

**EFEKTIVITAS PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN
SOSIAL PADA ANAK PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL
RINGAN MELALUI MODIFIKASI PERILAKU
(*MODELING DAN TOKEN ECONOMY*)**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
Peminatan Psikologi Pendidikan**

Alfa Restu Mardhika

1006795964

Kekhususan Psikologi Pendidikan

Program Studi Magister Pendidikan Psikolog

Fakultas Psikologi

Universitas Indonesia

Depok, 2012

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul **"EFEKTIVITAS PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN MELALUI MODIFIKASI PERILAKU (*MODELING* DAN *TOKEN ECONOMY*)"** adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Alfa Restu Mardhika

NPM : 1006795964



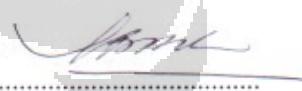

Depok, 17 Juli 2012

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :
Nama : Alfa Restu Mardhika
NPM : 1006795964
Program Studi : Psikologi Profesi, Peminatan Psikologi Pendidikan
Judul Tesis : Efektivitas Program Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan Melalui Modifikasi Perilaku (*Modeling Dan Token Economy*)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada Fakultas Psikologi Program Studi Profesi Peminatan Psikologi Pendidikan, Universitas Indonesia, pada hari Jumat, tanggal 29 Juni 2012.

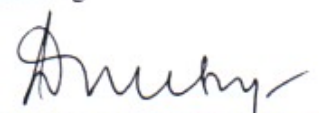
DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Dr. Lucia R.M Royanto, M.Si, M.Sp.Ed. 
Pembimbing 2 : Dra. Eva Septiana, M.Si. 
Penguji 1 : Dra. Puji Lestari Prianto, M.Psi. 
Penguji 2 : Dra. Wahyu Indianti, M.Si. 

Depok, 17 Juli 2012

Ketua Program Studi Psikologi Profesi
Fakultas Psikologi UI

Dekan Fakultas Psikologi UI


Dra. Dharmayati Utoyo Lubis, MA., Ph.D.
NIP : 19510327 197603 2 001




Drs. Wilman Dahlan Mansoer, M. Org. Psy
NIP : 19490403 197603 1 002

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil' alamin. Puji syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT atas nikmatnya bagi peneliti untuk belajar di program magister hingga berhasil menyelesaikan tesis ini. Penulis menyadari bahwa dalam keberhasilan menyelesaikan skripsi tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1) Ayahanda H. Drs. Ganis Windiarso, M.M (Alm) dan Ibunda Hj. Endang Pujiastuti, adik Bagus, bapak dan mama mertua. Terima kasih atas doa, kasih sayang, bantuan, dan motivasinya.
- 2) Suamiku (Aryo Bintoro), yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam setiap waktu hingga penulis berhasil menyelesaikan tesis disela-sela persiapan pernikahan. *I Love You More!*
- 3) Pembimbing tesis, Dr. Lucia R.M Royanto, M.Si, M.Sp.Ed dan Dra. Eva Septiana Barlianto, M.Psi. Terima kasih atas waktu, ilmu, dan petunjuk yang diberikan dalam penyelesaian tesis ini.
- 4) Dua dosen penguji yang banyak memberi peneliti masukan dalam proses kesempurnaan tesis ini, Dra. Puji Lestari Prianto, M.Psi dan Dra. Wahyu Indianti, M.Si.
- 5) Seluruh dosen-dosen bidang studi psikologi pendidikan, khususnya pembimbing-pembimbing kasus peneliti (Mba Puji, Mba Fanny dan Bang Gagan) serta koordinator program pendidikan (Mba Airin), terimakasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan.
- 6) Subjek, keluarga subjek dan pihak sekolah SDN Menteng Atas 04 yang sangat kooperatif dalam pelaksanaan program intervensi hingga program ini berhasil.
- 7) Lisa, Rizka dan Maul (Psikologi 2010), serta Alfi. Proyek kita membuat film kartun berhasil, terimakasih untuk kerjasama dan keceriaan kalian ditengah-tengah kelelahan peneliti.
- 8) Teman-teman prodik 10 (Nisa, Inggin, Stella, Anggie, Wikan, Mita, Resti, Ka Sondang, Fira, Carla, Lukas dan Banyo). Peneliti bersyukur berada di tengah teman-teman yang banyak memberi peneliti ilmu, pengalaman dan keceriaan untuk dibagi bersama. Saatnya menapak dan membangun masa depan kawan, "*Prodik Hebat, Prodik Bisa!*"
- 9) Sahabat-sahabat peneliti yang selalu memberi doa dan motivasi dikala peneliti jenuh. Terima kasih Astri, Dea, Runi, Adinda, Pita, Emi, Keke, Dini, Diata, Cia, Galuh. Persaudaraan yang indah dan semoga akan terus kekal hingga di jannah-Nya, amin.
- 10) Terakhir kepada semua pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah membantu kelancaran peneliti selama kuliah dan penyusunan tesis ini.

Peneliti sangat berharap bahwa tesis ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu bagi semua kalangan. Korespondensi lebih lanjut dapat menghubungi peneliti: alfa_mardhika@yahoo.com.

Depok, 17 Juli 2012

Alfa Restu Mardhika, S.Psi

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfa Restu Mardhika

NPM/NIP : 1006795964

Program Studi : Magister Pendidikan Psikolog

Fakultas : Psikologi

Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

EFEKTIVITAS PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN MELALUI MODIFIKASI PERILAKU (*MODELING DAN TOKEN ECONOMY*)

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok

Pada tanggal: 17 Juli 2012

Yang menyatakan



(Alfa Restu Mardhika)

ABSTRAK

Nama : Alfa Restu Mardhika

Program studi : Magister Pendidikan Psikolog

Judul : Efektivitas Program Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak

Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan Melalui Modifikasi Perilaku
(*Modeling* dan *Token Economy*)

Banyak anak penyandang disabilitas intelektual ringan mengalami masalah dalam berinteraksi sosial di sekolah. Berdasarkan hal itu, keterampilan sosial merupakan hal yang penting bagi anak disabilitas intelektual ringan untuk dapat berkembang di sekolah inklusi. Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak disabilitas intelektual ringan adalah dengan pendekatan modifikasi perilaku, terutama menggunakan *modeling*. Dalam melakukan suatu modifikasi perilaku juga patut dipertimbangkan pemberian penguatan terhadap perilaku baru yang muncul. Salah satu teknik penguatan yang efektif untuk mengajarkan individu disabilitas intelektual ringan ialah melalui *token economy*. Dalam rangka mengetahui efektivitas program dengan menggunakan *modeling* dan *token economy* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada penyandang disabilitas intelektual ringan, maka peneliti merancang suatu program dengan menggunakan teknik modifikasi perilaku melalui model simbolik (film kartun) dan penerapan *token economy* sebagai penguatan perilaku. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kasus tunggal tipe A-B-A. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial pada subjek saat sebelum dan sesudah pemberian program.

Kata kunci :

Anak disabilitas intelektual ringan, Keterampilan Sosial, Modifikasi Perilaku, *Modeling* dan *Token Economy*.

ABSTRACT

Name : Alfa Restu Mardhika

Study Program : Magister Pendidikan Psikolog

Title : The Effectiveness of Program in Enhancing Social Skill for Mild Mental Retarded by Behavior Modification (Modeling and Token Economy)

A lot of children with mild mental retardation experience social interaction issue in their school. Therefore, social skills become very important for children with mild mental retardation to develop in the inclusive school. One method that effectively enhancing social skills children with mild mental retardation is through behavior modification approach, especially through modeling. In exercising behavior modification, need to amplify for any new behaviors emerge. One of amplification method which effectively teaches children with mild mental retardation is through token economy. In terms to know the modeling and token economy program effectiveness in enhancing social skills of children with mild mental retardation, the researcher design a program with behavior modification technique through model approach (cartoon short film) and token economy application as behavior amplifier. The research is using single case type A-B-A design. Research result shows there is an enhancement in social skills on subject after the program.

Key words:

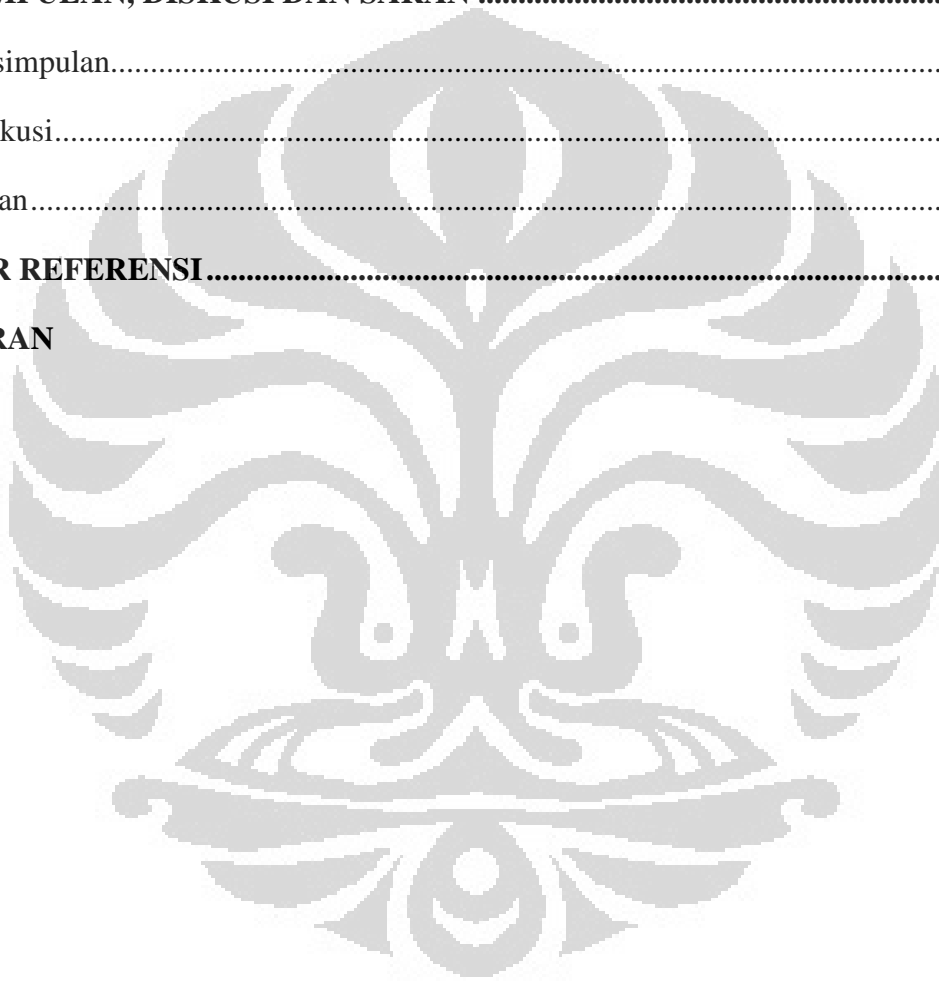
Mild mental retarded children, Social Skill, Behavior Modification, Modeling, and Token Economy.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. PENDAHULUAN	1
I.2. Perumusan Masalah	6
I.3. Tujuan Penelitian	6
I.4. Signifikansi Penelitian	6
I.5. Sistematika Penelitian.....	7
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Disabilitas Intelektual.....	8
2.1.1 Pengertian	8
2.1.2 Klasifikasi Disabilitas Intelektual.....	8
2.1.3 Karakteristik Disabilitas Intelektual Ringan.....	9
2.2. Keterampilan Interaksi Sosial	11
2.2.1 Pengertian	11
2.2.2 Penilaian dalam Keterampilan Sosial	11
2.2.3 Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pelatihan Keterampilan Sosial	13

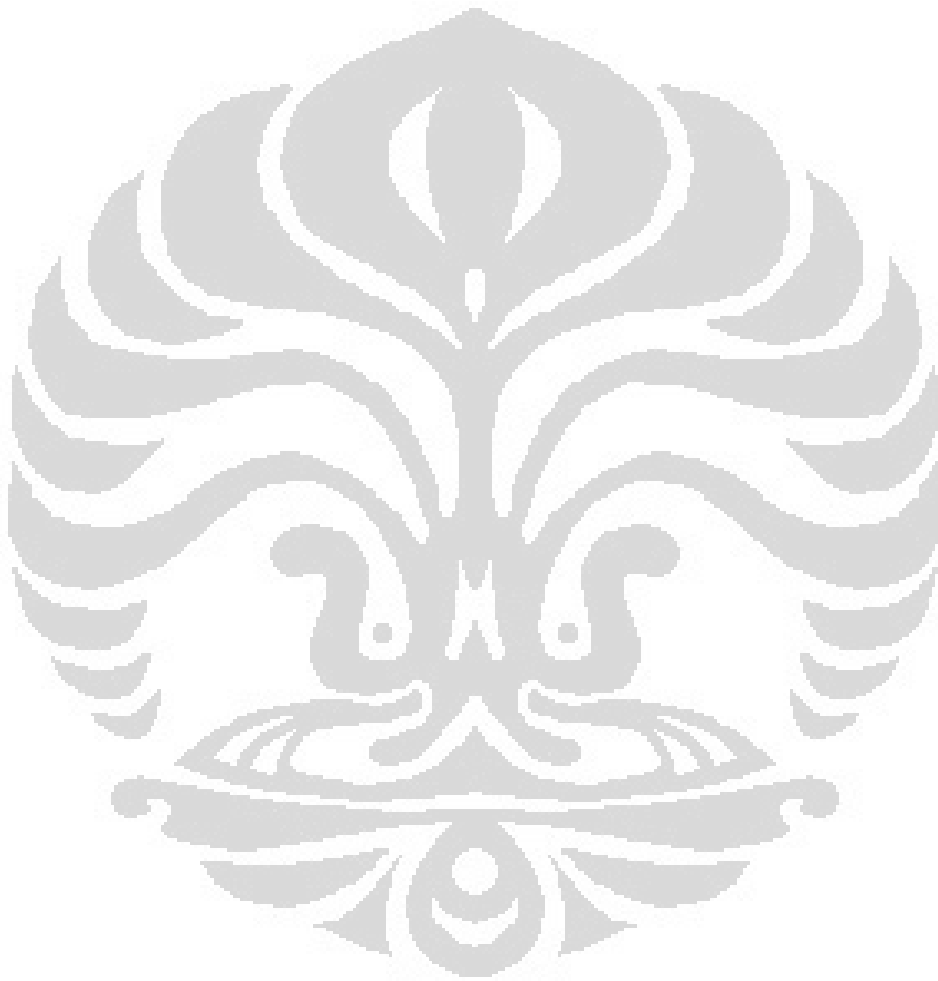
2.2.4 Metode Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial.....	15
2.2.5 Proses dalam Mengajarkan Keterampilan Sosial Pada.....	17
2.3. Modifikasi Perilaku	18
2.3.1 Definisi	18
2.3.2 Fase-Fase Modifikasi Perilaku :	18
2.3.3 Teknik <i>Token Economy</i>	20
3. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain.....	25
3.2 Variabel	25
3.3 Karakteristik Subjek.....	25
3.4 Rasionalisasi Program.....	26
3.5 Penyusunan Program.....	28
3.5.1 Nama Program.....	28
3.5.2 Tujuan Program	29
3.5.3 Target/ Keberhasilan Program.....	29
3.6 Rencana Desain Program	29
3.6.1 Rancangan Desain Program.....	30
3.6.2 Tahap-Tahap Program	33
3.6.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	34
3.7 Instrumen Penelitian.....	34
3.7.1 Alat Ukur	34
3.7.2 Instrumen Program	35
3.8 Prosedur Penelitian.....	35
3.8 Teknik Pengolahan Data	36
4. HASIL DAN ANALISIS.....	38
4.1 Waktu Program	39
4.2 Analisis Perubahan Perilaku Subjek Saat Sebelum dan Sesudah Program.....	39

4.2.1 Hasil Observasi Target Perilaku	39
4.2.2 Hasil Pengisian Kuesioner Tahap Evaluasi Akhir.....	41
4.3 Analisis Proses Program.....	42
4.3.1 Keterampilan Menerima Interaksi dari Orang Baru di Sekelilingnya.....	42
4.2.2 Keterampilan Mempertahankan Interaksi dengan Orang/Lingkungan Baru.....	46
4.2.3 Keterampilan Memulai Interaksi dengan Orang Baru di Sekelilingnya.....	47
5. KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Diskusi.....	50
5.3 Saran.....	55
DAFTAR REFERENSI.....	57
LAMPIRAN	



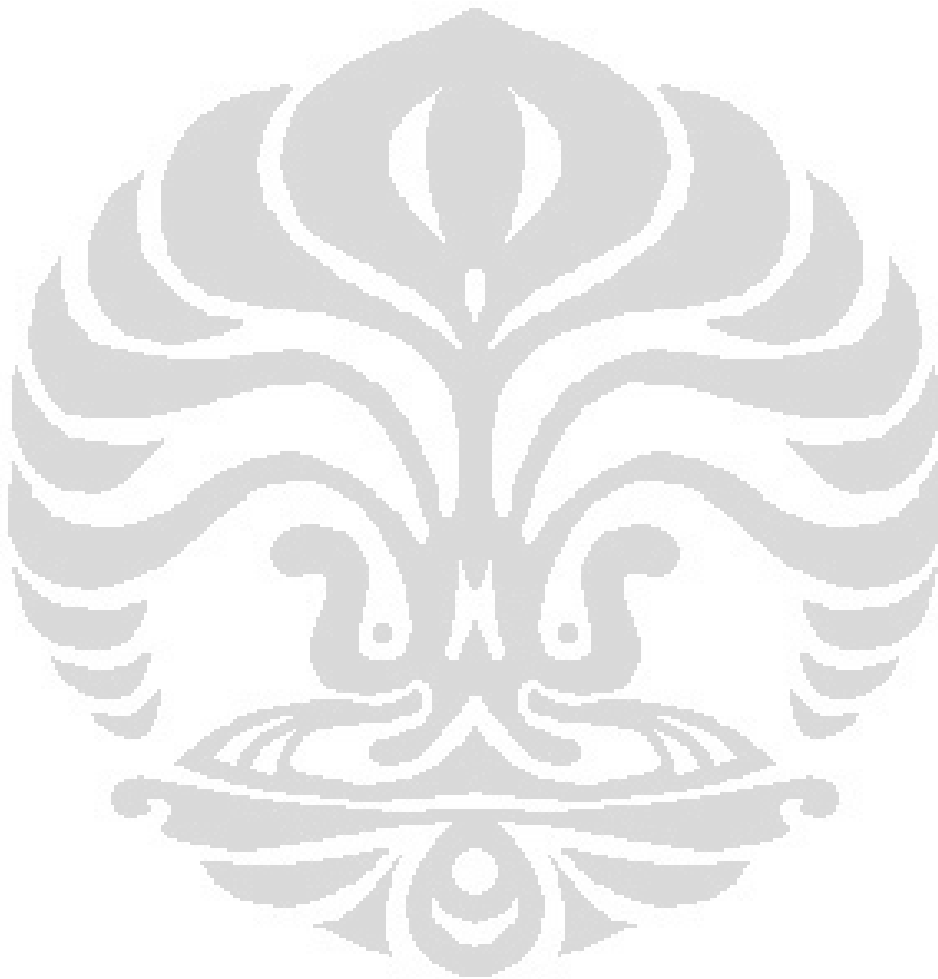
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Waktu Program.....	37
Tabel 4.2 Perubahan Keterampilan Sosial dalam Berinteraksi dengan Orang/Lingkungan Baru.....	38



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Perubahan Keterampilan Sosial dalam Berinteraksi dengan Orang/Lingkungan Baru Saat Sebelum dan Sesudah Program.....	38
Grafik 4.2. Keterampilan Menerima Interaksi (Penerimaan Kehadiran Orang Baru).....	41
Grafik 4.3. Keterampilan Menerima Interaksi (Menjawab Pertanyaan Sederhana).....	43
Grafik 4.4. Keterampilan Mempertahankan Interaksi.....	44
Grafik 4.5. Keterampilan Memulai Interaksi.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Rincian Program Pelatihan Keterampilan Interaksi Sosial**
- LAMPIRAN 2 Instrumen Ukur Intervensi Keterampilan Sosial (Observasi)**
- LAMPIRAN 3 Instrumen Ukur Intervensi Keterampilan Interaksi (Kuesioner)**
- LAMPIRAN 4 Token dan Buku Token**
- LAMPIRAN 5 Kontrak Belajar**
- LAMPIRAN 6 Contract Belajar Orang Tua**
- LAMPIRAN 7 Skenario Film Kartun**
- LAMPIRAN 8 Tokoh Dalam Film**
- LAMPIRAN 9 Lembar Kerja Subjek
- LAMPIRAN 10 Deskripsi Pelaksanaan Program**



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hak setiap warga negara. Hal ini dijelaskan dalam undang-undang No.20/2003 pasal 5 ayat 1 yaitu : “*Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu*”. Mereka yang tergolong setiap warga negara adalah semua anak termasuk yang tergolong sebagai anak berkebutuhan khusus. Hal ini dijelaskan dalam ayat 2 bahwa : “*Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus*” (www.kemdiknas.go.id). Sejak tahun 2000 pemerintah berusaha mengembangkan program pendidikan inklusif bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan Surat Edaran Dirjen Dikdasmen Depdiknas No 380/C.C6/MN/2003 tanggal 20 Januari 2003, pendidikan inklusif diselenggarakan dan dikembangkan di setiap kabupaten/kota sekurang-kurangnya di empat sekolah yang terdiri dari SD, SMP, SMA, dan SMK (DitJen Dikdasmen, 2007) dalam Mangunsong (2009).

Pendidikan inklusif merupakan sesuatu sistem pendidikan yang memberikan kesempatan kepada seluruh siswa yang memiliki kelainan dan bakat istimewa untuk mengikuti pembelajaran dalam lingkungan pendidikan bersama dengan peserta didik pada umumnya. Peserta didik yang bergabung dalam pendidikan inklusif adalah mereka yang mengalami ketunaan, kesulitan belajar, lambat belajar, autis, memiliki gangguan motorik, korban penyalahgunaan narkoba dan kelainan lainnya (<http://www.kemdiknas.go.id>). Dalam pendidikan inklusif terdapat kepercayaan bahwa semua orang adalah bagian berharga dalam kebersamaan masyarakat (Mangunsong, 2009). Prinsip *zero-rejection* yang ada pada sekolah inklusif membuat semua anak berkebutuhan khusus dengan jenis dan tingkat keterbatasan yang berbeda-beda memiliki kesempatan yang sama untuk diterima dan bersekolah. Keterbukaan sekolah inklusif dalam menerima siswa dengan berbagai karakteristik memberikan kesempatan bagi anak

berkebutuhan khusus untuk berbaur dengan teman-teman sebaya dan masyarakat lainnya (Sailor, Gerry, & Wilson dalam Gargiulo, 2007).

Lingkungan yang tidak terbatas dalam sekolah inklusif menyediakan kesempatan bagi anak berkebutuhan khusus untuk berbaur dengan teman-teman sebaya dan masyarakat lainnya (Sailor, Gerry, & Wilson dalam Gargiulo, 2007). Oleh karena itu keterampilan sosial menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh anak, demi tercapainya kegiatan sekolah yang efektif (Dawyer, Oshler & Warger dalam Elliot, Malecki & Demaray, 2001). Keterampilan sosial diartikan sebagai kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam suatu konteks sosial dengan cara yang spesifik, dan cara-cara tersebut dapat diterima secara sosial atau bernilai dan pada saat yang sama dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain (Combs & Slaby dalam Cartledge & Millburn (1995)). Keterampilan sosial ini dinilai sebagai kompetensi seorang anak atau remaja agar dapat diterima dengan baik di kelompoknya, serta mampu beradaptasi dengan baik dalam lingkungan sosial yang lebih luas (Kavale et al (1997) dalam Westwood (2003)).

Keterbatasan dalam keterampilan sosial merupakan suatu permasalahan mendasar bagi penyandang disabilitas intelektual. Anak-anak dengan disabilitas intelektual memiliki keterbatasan yang signifikan dalam aspek intelektual maupun perilaku adaptif yang terwujud melalui kemampuan adaptif, konseptual, sosial, dan praktikal, dan keadaan ini muncul sebelum usia 18 tahun (Hallahan & Kauffman, 2006). Seorang anak dituntut untuk memiliki keterampilan adaptif yaitu kemampuan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Keterampilan adaptif mencakup keterampilan komunikasi, bina diri, *home living*, keterampilan sosial, *community use*, *self-direction*, kesehatan dan keamanan, *functional academics*, waktu luang, dan kerja.

Keterbatasan dalam keterampilan adaptif dapat membuat seorang anak terhambat dalam kehidupannya sehari-hari dan mempengaruhi kemampuan merespon suatu situasi atau lingkungan. (Gargiulo, 2007). Pada kenyataannya, integrasi dengan siswa normal seringkali gagal pada siswa penyandang disabilitas intelektual dan bahkan terkadang terjadi penolakan dari siswa normal (Miller & Clarke, 1991). Dalam suatu studi yang dilakukan oleh Tekinarslan dan Sucuoglu (2007), diketahui bahwa lingkungan sekolah biasanya menilai anak dengan

disabilitas intelektual secara negatif sehingga hal ini menimbulkan penolakan masyarakat dan menyebabkan anak-anak tersebut merasa tertolak, terisolasi, dan merasa jauh dari masyarakat. Anak-anak penyandang disabilitas intelektual dengan keterampilan sosial yang terbatas cenderung untuk menampilkan prestasi akademis rendah (Cartledge & Milburn, 1995). Mereka juga memiliki permasalahan di sekolah, banyak yang dikeluarkan dari sekolah dan memiliki masalah emosional (Elliot, Sheridan, & Gresham, dalam Heirman & Margalit, 1998). Dampak negatif ini dapat berlanjut hingga mereka tumbuh dewasa terutama terkait dengan masalah dalam melakukan adaptasi dan munculnya gejala patologis yang serius (Jones, Sheridan, & Binns, 1993).

Kenyataan menunjukkan bahwa anak-anak berkebutuhan khusus memiliki interaksi yang terbatas dan kurang mendapat penerimaan oleh teman-teman reguler menyebabkan mereka sangat membutuhkan pelatihan keterampilan sosial untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial yang positif, mengurangi tingkat interaksi sosial yang negatif, dan atau meningkatkan penerimaan mereka dalam lingkungan sosial oleh teman-teman reguler (Gresham, 1981). Anak-anak penyandang disabilitas intelektual dapat berkembang maksimal dengan melakukan pelatihan keterampilan sosial (Davies & Rogers, 1985; Gresham, 1982, 1984; Strain & Odom, 1986). Pelatihan keterampilan sosial pada penyandang disabilitas intelektual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk hubungan yang lebih positif dengan lingkungan (Gresham, 1981).

Ada beberapa metode yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial seorang anak. Menurut Cartledge dan Millburn (1995), metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak adalah *social modeling and role playing*, *coaching*, dan *cognitive and affective methods*. Tekinarslan dan Sucuoglu (2007) mengatakan bahwa pendekatan kognitif jarang dilakukan pada anak dengan disabilitas intelektual karena dalam metode ini sangat diperlukan keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif yang baik. Sementara itu, keterbatasan pada bahasa reseptif dan ekspresif merupakan karakteristik yang dimiliki pada penyandang disabilitas intelektual. Pelatihan keterampilan sosial dengan pendekatan *social learning theory*, terutama

menggunakan *modeling* dianggap lebih efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak dengan disabilitas intelektual. Martin dan Pear (2003) juga mengatakan bahwa *modeling* sebagai salah satu metode modifikasi perilaku mudah diterapkan pada anak dan berhasil diterapkan untuk membentuk perilaku yang lebih baik pada penyandang disabilitas intelektual.

Teknik *modeling* sendiri, terdiri dari dua tipe, yaitu *live modeling* dan *symbolic modeling*. *Live modeling* biasanya menggunakan model hidup, yaitu subjek mengamati tingkah laku yang dilakukan model dalam situasi sosial alami. *Symbolic modeling* dilakukan dengan cara mengamati tingkah laku model melalui film atau rekaman video. Kedua teknik tersebut efektif dalam mengajarkan keterampilan sosial, meskipun sebagian besar hasil penelitian lebih banyak menggunakan model simbolik karena adanya kontrol dari eksperimen sehingga lebih mampu menghadirkan model yang konsisten (Elliot dan Gresham, 1993). Bellini (2007) menjelaskan bahwa keuntungan menggunakan video *modeling* adalah lebih mudah menarik perhatian anak karena melibatkan proses informasi secara visual.

Dalam dua penelitian yang pernah dilakukan oleh O'Connor (1969), teknik *modeling simbolik* berhasil meningkatkan interaksi sosial pada anak-anak disabilitas intelektual usia prasekolah yang menarik diri dari lingkungan sosial. Penelitian pertama dipelopori oleh O'Connor (1969). Penelitian tersebut menggunakan teknik *modeling* dengan menonton film selama 23 menit. Film yang diberikan pada kelompok eksperimen memperlihatkan bermacam-macam model atau contoh yang memiliki keterlibatan tinggi dalam interaksi sosial. Perilaku model tersebut mempengaruhi perilaku anak-anak yang menonton untuk melakukan interaksi sosial. Pada kelompok kontrol diperlihatkan film selama 20 menit tanpa adanya penguatan tentang interaksi sosial. Melalui dua kali penelitian yang pernah dilakukan dengan metode tersebut, anak-anak dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan dalam interaksinya.

Berbagai penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa kekuatan teknik *social modeling* dalam modifikasi perilaku dan pembentukan perilaku baru telah teruji secara empiris. Cartledge dan Milburn (1995) menjelaskan bahwa *modeling* telah membuktikan mampu membantu anak-anak yang terisolasi untuk

meningkatkan hasrat melakukan kegiatan sosial dan untuk menolong orang lain (Rosenhan & White, 1967), selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan bercakap-cakap yang melibatkan pertanyaan dan pemberian informasi (Zimmerman & Pike, 1972). Lebih lanjut, dalam penelitian Gul dan Vuran (2010) ditemukan bahwa melatih keterampilan sosial melalui *modeling* dengan menggunakan video merupakan metode yang paling banyak digunakan untuk anak dengan disabilitas intelektual yaitu sebanyak 97% dan dianggap efektif mengajarkan keterampilan dalam bidang sosial, akademis dan fungsional.

Dalam melakukan suatu modifikasi perilaku, patut dipertimbangkan pemberian penguatan terhadap perilaku baru yang muncul. Salah satu teknik modifikasi perilaku yang efektif untuk mengajarkan individu mengenai perilaku yang sesuai dan diharapkan muncul adalah *token economy* (Crane, 2002). Penelitian tentang efektivitas penguatan dengan menggunakan *token economy* pernah dilakukan oleh Iwata dan Bailey (Gresham, 1981). Penelitian tersebut membandingkan efektivitas penggunaan *token* dalam perubahan perilaku sosial pada 15 anak disabilitas intelektual ringan. Selama masa penelitian, *token* diberikan ketika anak-anak tersebut mampu menampilkan perilaku sosial yang tepat. Penggunaan *token* terbukti mampu secara efektif dalam mengontrol perilaku sosial mereka. *Token economy* juga terbukti efektif untuk digunakan anak dan pra-remaja karena pada usia itu anak cenderung senang mengkoleksi sesuatu sehingga *token* menjadi hal yang menarik bagi mereka (Evans, Schultz, & Saddler dalam Nurannisa, 2009). Berdasarkan hal itu, teknik *token economy* dianggap tepat untuk membuat motivasi anak tetap terjaga untuk mengikuti program hingga akhir.

Merujuk pada penjelasan-penjelasan sebelumnya, teknik modifikasi perilaku dengan metode *modeling* dan *token economy* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial di lingkungan sekolah pada anak disabilitas intelektual ringan dianggap metode yang paling tepat untuk dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini terkait dengan karakteristik subjek dalam penelitian ini yaitu seorang siswi sekolah dasar penyandang disabilitas ringan yang mengikuti program inklusi. Teknik *modeling* yang digunakan dalam penelitian adalah model simbolik berupa film kartun. Penggunaan model simbolik yang digunakan dalam

penelitian juga disesuaikan dengan kemampuan subjek yang lebih baik dalam mempelajari hal-hal baru melalui media visual. Subjek dalam penelitian ini memiliki keterampilan sosial yang rendah di lingkungan sekolah khususnya dalam berinteraksi dengan orang atau lingkungan baru. Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah dengan pertimbangan bahwa efektivitas program akan lebih tinggi bila dilakukan pada lingkungan keseharian subjek dalam melakukan fungsi sosialnya.

I.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah “Apakah program modifikasi perilaku melalui *modeling* dan *token economy* efektif untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial pada siswa SD disabilitas intelektual ringan?”.

I.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas program modifikasi perilaku melalui *modeling* dan *token economy* dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial pada siswa SD disabilitas intelektual ringan.

I.4. Signifikansi Penelitian

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya khasanah ilmu psikologi mengenai keterampilan berinteraksi sosial, khususnya terkait dengan anak-anak disabilitas intelektual ringan pada usia sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yang diharapkan dapat berguna bagi berbagai kalangan, khususnya bagi anak berkebutuhan khusus, guru dan orangtua yaitu :

1. Bagi Anak Berkebutuhan Khusus

Meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak dalam lingkungan kesehariannya dan memunculkan perasaan positif ketika melakukan interaksi dengan orang lain.

2. Bagi Guru dan Orangtua

Memberikan satu alternatif program intervensi dalam upaya mengembangkan keterampilan sosial pada penyandang disabilitas intelektual ringan usia sekolah dasar.

I.5. Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan permasalahan yang akan dijawab, tujuan penelitian, signifikansi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, mencakup kajian terhadap teori dan hasil yang digunakan dalam penelitian serta dalam merancang intervensi. Topik-topik yang akan dijelaskan yaitu disabilitas intelektual, keterampilan interaksi sosial, dan modifikasi perilaku.

Bab III Metode Penelitian, yaitu hal-hal yang akan dilakukan dalam intervensi termasuk rancangan program.

Bab IV Hasil Penelitian, yang berisi uraian hasil data dasar, hasil proses intervensi serta hasil evaluasi akhir.

Bab V Analisis Hasil, yang memaparkan mengenai analisis terhadap hasil intervensi.

Bab VI Kesimpulan, Diskusi, Saran, yaitu menjelaskan hal-hal yang mendukung maupun yang tidak mendukung intervensi, serta hal-hal spesifik yang diperoleh dari hasil intervensi.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Disabilitas Intelektual

2.1.1 Pengertian

Disabilitas intelektual adalah termasuk dalam kategori anak berkebutuhan khusus. *The American Association on Mental Retardation (AAMR)* mendefinisikan disabilitas intelektual sebagai “*a disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social, and practical adaptive skills. This disability originates before age 18.*” (AAMR Ad Hoc Committee on Terminology and Classification, 2002, p.1 dalam Hallahan dan Kauffman, 2006).

Definisi disabilitas intelektual menurut AAMR di atas menggarisbawahi dua poin penting. Pertama, penyandang disabilitas intelektual mengalami masalah dalam tingkah laku adaptif dan intelektualnya. Kedua, kemampuan intelektual dan tingkah laku adaptif penyandang disabilitas intelektual dapat ditingkatkan sebelum mereka berusia 18 tahun. Tingkah laku adaptif sendiri didefinisikan oleh AAMR sebagai kumpulan dari kemampuan konseptual, sosial dan keterampilan praktis, dimana hal tersebut adalah sesuatu yang dipelajari sehingga mereka dapat berfungsi dalam kehidupannya sehari-hari. Keterbatasan signifikan pada perilaku adaptif berpengaruh pada keseharian mereka dan kemampuan bagaimana merespon suatu situasi tertentu atau lingkungannya (AAMR, 1999-2004 dalam Hallahan dan Kauffman, 2006).

2.1.2 Klasifikasi Disabilitas Intelektual.

The American Psychological Association (APA) dalam Mangunsong (2009), membuat klasifikasi anak disabilitas intelektual berdasarkan skor IQ dimana hingga saat ini digunakan oleh sebagian besar sistem sekolah, yaitu :

1. *Mild* (Ringan), yaitu skor IQ 55-70
2. *Moderate* (Sedang), yaitu skor IQ 40-55

3. *Severe*, (Berat) yaitu skor IQ 25-40
4. *Profound*, yaitu skor IQ-nya di bawah 25

Adapula pembagian tingkatan disabilitas intelektual yang didasari oleh kebutuhan akan bimbingan orang lain, yaitu: (*AAMR Ad Hoc Committee on Terminology and Classification*, 2002 dalam Mangunsong, 2009).

1. *Intermittent*, yaitu mereka yang membutuhkan bimbingan pada saat-saat tertentu dan dalam jangka pendek, misalnya dalam masa transisi hidupnya.
2. *Limited*, dimana mereka akan membutuhkan bimbingan hanya pada saat-saat tertentu dengan lebih konsisten dan membutuhkan beberapa pihak untuk terlibat.
3. *Extensive*, yaitu penyandang disabilitas intelektual yang membutuhkan bimbingan secara reguler, teratur, dan berjangka panjang, tetapi hanya di lingkungan tertentu.
4. *Pervasive*, ialah mereka yang membutuhkan bimbingan yang sangat konstan, intensitas tinggi, dan di berbagai jenis lingkungan, serta melibatkan berbagai pihak.

2.1.3 Karakteristik Disabilitas Intelektual Ringan

President's Committee on Mental Retardation juga menjelaskan mengenai karakteristik perkembangan dari penyandang disabilitas intelektual ringan (Kirk & Gallagher, 1979) yaitu :

- Usia prasekolah 0-5 tahun

Pada tahapan usia ini karakteristik perkembangan terfokus pada kematangan. Dalam hal ini mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan juga keterampilan sensorimotorik.
- Usia sekolah 6-20 tahun

Masa ini penyandang disabilitas intelektual mulai dapat menguasai keterampilan akademis, selain juga dapat mulai mengarahkan diri menuju konformitas sosial.
- Usia dewasa ≥ 21 tahun

Penyandang disabilitas intelektual dimasa ini dapat mencapai keterampilan sosial dan vokasional yang diperlukan untuk mendukung diri

sendiri. Bimbingan hanya terjadi ketika ia mengalami stress sosial ataupun ekonomi.

Penyandang disabilitas intelektual ringan (*mild*) adalah mereka dengan tingkat kecerdasan 55 – 70, dimana mereka digolongkan sebagai anak mampu didik. Perkembangan kognitif mereka dapat mencapai tingkat konkrit operasional (Inhelder & Woodward dalam Payne & Patton, 1981). Berdasarkan hal tersebut, mereka mampu bersekolah di SLB C maupun di sekolah dengan sistem inklusi. Sekolah dengan program inklusi menyediakan lingkungan yang tidak terbatas bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) untuk berbaaur dengan teman-teman sebaya dan masyarakat lainnya, selain dengan sesama ABK (Mangunsong, 2009). Fielder dan Simpson (1987) mengatakan bahwa penyandang disabilitas intelektual dapat berfungsi maksimal ketika mereka diintegrasikan dengan mereka yang normal, misalnya anak-anak disabilitas intelektual dengan anak normal dalam kelas-kelas di pendidikan reguler (Miller dan Clarke, 1991).

Dalam hal keterampilan hidup sehari-hari, mereka dapat melakukannya sendiri tanpa selalu mendapatkan pengawasan. Mereka mampu mengurus diri sendiri (makan, mandi, berpakaian) dan sebagainya. Mereka dengan tingkat inteligensi lebih tinggi bahkan mampu menikah, berkeluarga, dan bekerja pada pekerjaan *semi-skilled* (Lyen, dalam Mangunsong, 2009). Anak-anak penyandang disabilitas intelektual ringan tidak menunjukkan kelainan fisik yang mencolok meskipun perkembangan fisiknya agak lambat daripada anak rata-rata. Meski demikian, biasanya mereka memiliki kekurangan dalam hal kekuatan, kecepatan, dan koordinasi, serta sering memiliki masalah kesehatan (Henson, dalam Mangunsong, 2009).

Dalam hal kemampuan interaksi sosial, anak dengan disabilitas intelektual ringan sulit untuk menunjukkan interaksi sosial yang tepat atau sesuai dengan teman, guru, orangtua, saudara dan orang lain di sekitarnya. Banyak dari mereka cenderung tidak mau berbagi mainan dengan teman dan saudaranya atau berperilaku yang menunjukkan bahwa dirinya kesepian dan depresi (Meese, 2001). Perilaku tidak tepat yang ditunjukkan penyandang disabilitas intelektual ringan menyebabkan mereka menjadi sulit dalam menjalin pertemanan yang akrab dan diterima di lingkungannya (Beirne-Smith, Patton & Kim, 2006).

2.2. Keterampilan Interaksi Sosial

2.2.1 Pengertian

Keterampilan sosial adalah perilaku spesifik yang digunakan individu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif (Wetswod, 2003). Menurut Combs dan Slaby (dalam Cartledge & Millburn, 1995), keterampilan sosial diartikan sebagai kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada suatu konteks sosial dengan cara yang spesifik dimana hal tersebut diterima secara sosial atau bernilai dan pada saat yang sama dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Morgan (dalam Cartledge & Millburn, 1995) menambahkan bahwa keterampilan sosial tidak hanya melibatkan kemampuan untuk memulai dan mempertahankan interaksi yang positif dengan orang lain, tetapi juga termasuk kemampuan untuk mencapai tujuan yang seseorang miliki dengan berinteraksi pada orang tersebut. Kavale et al (1997) dalam Westwood (2003) mengatakan bahwa keterampilan sosial juga merupakan kompetensi seorang anak atau remaja untuk mampu diterima dengan baik di kelompoknya, dan mampu beradaptasi dengan baik pada lingkungan sosial yang lebih luas.

2.2.2 Penilaian dalam Keterampilan Sosial

Beberapa ahli menjelaskan penilaian keterampilan sosial dalam komponen yang berbeda-beda. Carney (1977) dalam Cartledge dan Milburn (1995) menjelaskan empat hal yang dapat dinilai dalam keterampilan interaksi sosial dasar pada penyandang disabilitas intelektual, yaitu :

1. Menerima Interaksi
 - menerima pelukan
 - tersenyum
 - memberikan objek pada orang lain yang memintanya
 - mau untuk bermain bersama
 - menjawab pertanyaan
 - mengenal teman-teman dan guru melalui namanya
 - menunjukkan penerimaan
 - membedakan waktu, tempat, dan situasi sebelum merespon interaksi

2. Memulai Interaksi

- menyapa orang lain
- meminta sesuatu dari orang lain
- berinisiatif melakukan permainan bersama
- menunjukkan persetujuan
- terlihat mampu melakukan afiliasi dengan orang-orang di sekitarnya
- menolong seseorang yang memiliki kesulitan memanipulasi lingkungan
- memulai percakapan

3. Mempertahankan Interaksi

- mengikuti aktivitas bersama yang sedang berlangsung
- mempertahankan percakapan

4. Mengakhiri Interaksi

- mengakhiri aktivitas bermain bersama
- mengakhiri percakapan

Selanjutnya, Walker (dalam Cartledge & Milburn (1995) juga menjelaskan mengenai beberapa komponen yang dapat dijadikan penilaian sebagai keterampilan dasar berinteraksi pada anak-anak usia sekolah dasar penyandang disabilitas intelektual tingkat ringan hingga menengah, yaitu :

- Melakukan kontak mata
- Menggunakan nada suara yang tepat
- Memulai percakapan dengan seseorang
- Mendengarkan (melihat dan memberi perhatian pada lawan bicara)
- Menjawab (mengatakan sesuatu setelah orang lain berbicara)
- Membicarakan sesuatu yang searah
- Mengambil alih pembicaraan
- Bertanya
- Melanjutkan percakapan

Penjelasan keterampilan sosial menurut Carney (1977) dalam Cartledge dan Milburn (1995) menjelaskan empat hal yang dapat dinilai secara terpisah. Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini peneliti akan fokus pada tiga keterampilan sosial yaitu menerima, memulai dan mempertahankan interaksi. Hal ini berdasarkan karakteristik subjek yang belum mampu menunjukkan ketiga

keterampilan tersebut terutama saat bertemu dengan lingkungan baru. Kategori mengakhiri percakapan dapat dilanjutkan pada sesi intervensi selanjutnya bila ketiga kategori tersebut sudah terpenuhi. Selanjutnya, kriteria indikator dari penilaian perilaku ditambahkan dengan penjelasan keterampilan sosial menurut Walker (dalam Cartledge dan Milburn (1995) yaitu akan adanya kontak mata, menjawab, dan memulai percakapan.

2.2.3 Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Program Keterampilan Sosial

Cartledge dan Milburn (1995) menyebutkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan suatu pelatihan keterampilan sosial, yaitu :

1. Karakteristik subjek

a. Tingkat Perkembangan dan Usia Subjek

Tingkat perkembangan subjek yang akan dilatih penting dalam menentukan keterampilan sosial yang akan diajarkan dan untuk mengetahui pendekatan apa yang dapat digunakan pada pelatihan tersebut. Usia anak juga mempengaruhi pemilihan keterampilan sosial yang akan dilatih, misalnya dalam menentukan norma perilaku antara anak-anak dan orang dewasa.

b. Gender

Anak perempuan dan laki-laki cukup berbeda dalam menghadapi hubungan interpersonal. Penelitian pada anak kelas 4, 5, dan 6 SD, ditemukan bahwa anak laki-laki lebih banyak menggunakan strategi bermusuhan dan memaksa ketika menghadapi situasi konflik. Sedangkan strategi prososial atau strategi yang bersifat pasif lebih banyak digunakan pada anak perempuan.

c. Keterbatasan kognitif dan perilaku

Penentuan pendekatan yang digunakan pada suatu pelatihan keterampilan sosial perlu untuk mempertimbangkan kemampuan kognitif anak. Bila anak mengalami keterbatasan dalam hal kognitif, maka sejauhmana ia mampu atau tidak mampu dalam menampilkan perilaku yang diinginkan.

2. Kriteria Sosial

a. Konteks budaya

Perbedaan budaya antara satu anak dengan anak lainnya merupakan pertimbangan penting dalam memilih keterampilan sosial yang akan diajarkan kepada anak.

b. Situasi khusus tertentu

Diperlukan data mengenai keterampilan sosial anak dari beberapa *setting*, misalnya rumah dan sekolah. Hal ini penting untuk mengetahui apakah anak mengalami kesulitan menampilkan keterampilan sosial hanya pada satu *setting* atau juga muncul pada *setting* lainnya.

c. Hubungan dengan teman sebaya

Teman sebaya memiliki peranan penting dalam kehidupan anak dan berkontribusi dalam pembelajaran sosial pada anak. Pemilihan jenis keterampilan sosial yang akan diajarkan pada anak-anak usia lebih muda, sebaiknya adalah yang dapat digunakan dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya atau yang dapat menghasilkan hubungan timbal balik positif dalam interaksi sosial kesehariannya.

Terdapat tiga kondisi yang harus ada dalam pengembangan keterampilan sosial, khususnya dalam menciptakan interaksi sosial yang positif dan mengembangkan hubungan pertemanan antara anak-anak berkebutuhan khusus atau tidak, yaitu (Westwood, 2003) :

1. Kesempatan

Dalam hal ini adalah menjalin kedekatan dengan intensitas yang cukup pada anak-anak lain untuk menciptakan interaksi yang bermakna.

2. Kontinuitas

Terlibat dengan kelompok anak-anak yang sama dalam waktu yang lama, misalnya selama beberapa tahun secara berkesinambungan, dan juga dilakukan dengan anak-anak di lingkungan rumah atau tetangga anak tersebut di luar waktu sekolah.

3. Dukungan

Membantu untuk menjalin interaksi dengan anak-anak lainnya dalam belajar dan bermain bersama mereka, dan bila mungkin dapat terlibat secara langsung dalam mempertahankan pertemanan di luar jam sekolah.

2.2.4. Metode Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial

Cartledge dan Milburn (1995) menjelaskan tiga metode untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial yaitu :

1. *Social Learning Modeling and Role Playing*

Social modeling merupakan program yang menggunakan contoh atau model perilaku sebagai pemberi kesempatan belajar melalui observasi dan imitasi. Metode ini bersumber dari teori belajar sosial Bandura dan Walters. Keberhasilan metode ini dalam meningkatkan keterampilan sosial telah terbukti secara empiris. O'Connor (dalam Cartledge & Milburn, 1995) menjelaskan bahwa metode sosial *modeling* untuk mengubah perilaku dan menciptakan perilaku baru ternyata juga dapat memperbaiki perilaku sosial anak yang suka menyendiri. Selain itu metode ini juga dapat meningkatkan minat untuk berinteraksi sosial serta membantu orang lain (Rosenhan & White, 1967), serta meningkatkan kemampuan berbicara yang melibatkan aktivitas bertanya dan memberikan informasi (Zimmerman & Pike, 1972). *Social modeling* juga telah digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri (McFall & Lillesan, 1971, dalam Cartledge & Milburn, 1995).

Modeling dibagi dalam dua tipe : (a) model hidup (*live modeling*), dimana mengamati tingkah laku yang dilakukan model dalam situasi sosial yang alami seperti di kelas; (b) model simbolik (*symbolic model*), dimana subjek mengamati tingkah laku model melalui film atau rekaman video. Keduanya efektif dalam mengajarkan keterampilan sosial, meskipun sebagian besar hasil penelitian lebih banyak menggunakan model simbolik karena adanya kontrol dari eksperimen sehingga lebih mampu menghadirkan model yang konsisten (Elliot dan Gresham, 1993). Bellini (2007) menjelaskan bahwa keuntungan menggunakan *video modeling*

adalah lebih mudah menarik perhatian anak karena melibatkan proses informasi secara visual.

Narasi merupakan merupakan hal yang penting diperhatikan dalam memfasilitasi keefektifan dari teknik modeling melalui film. Jakichub dan Smeriglio (1976) meneliti pengaruh variabel narasi dalam menentukan narasi film yang akan digunakan sebagai *modeling*. Film yang digunakan adalah menggunakan narasi orang ketiga (Perempuan itu sedang berbicara dan bermain dengan anak-anak lain) atau narasi orang pertama (Saya berbicara dan bermain dengan mereka) pada dua kelompok anak-anak yang menarik diri dari lingkungan. Narasi orang pertama secara signifikan terbukti meningkatkan interaksi sosial pada anak-anak tersebut. Narasi orang ketiga gagal untuk meningkatkan interaksi sosial. Ada dua alasan bahwa narasi orang pertama terbukti efektif. Pertama, narasi orang pertama memiliki kesamaan antara diri subjek dengan model. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin dekat persamaan antara subjek dengan model, maka pengaruh *modeling* akan semakin besar (Bandura, 1969, 1977). Kedua, narasi orang pertama menghasilkan tingkat atensi yang lebih tinggi pada subjek dimana hal tersebut akan meningkatkan pengaruh dari *modeling*. (Gresham, 1981).

2. *Coaching*

Metode ini juga terkait dengan metode social learning yang terdiri dari pemberian instruksi, latihan perilaku, dan umpan balik sebagai media atau alat untuk meningkatkan kemampuan sosial. Perbedaan dengan metode *social learning* terletak pada penekanan akan instruksi yang bersifat satu-satu dan secara verbal. *Coaching* melibatkan instruksi secara verbal dan menggunakan diskusi sebagai bagian terbesar dalam teknik ini. Biasanya penggunaan metode *coaching* dikombinasikan dengan metode lain seperti modeling. (Jones, Sheridan, dan Binns, 1993).

3. *Cognitive and Affective Method*

Metode ini berfokus pada pemikiran internal dan aspek emosional. Dalam pelatihan keterampilan sosial, metode ini bertujuan untuk membantu anak lebih peka mengenai perasaan dan pikirannya sendiri

maupun meningkatkan pola perilaku yang menimbulkan interaksi sosial yang positif. Anak tersebut harus mampu menginterpretasi situasi sosial untuk memahami perasaan mereka dan orang lain serta melakukan berbagai strategi kognitif saat diperlukan. Dalam metode ini diperlukan kemampuan mempersepsi sosial, pemahaman sosial, kemampuan berempati, dan mengambil peran.

2.2.5 Proses dalam Mengajarkan Keterampilan Sosial Pada Anak

Cartledge dan Milburn (1995) menjelaskan mengenai proses atau prosedur pelatihan keterampilan sosial yang diaplikasikan di dalam metode sosial *modeling*. Penjelasan dari proses tersebut ialah sebagai berikut :

1. Instruksi

Pada tahap awal instruksi, anak diberikan informasi mengenai kegunaan dan manfaat dari keterampilan sosial dan tidak sekedar menampilkan keterampilan sosial sebagai yang harus dilakukannya. Begitu anak sudah memahami manfaat dari keterampilan tersebut bagi dirinya, maka keterampilan yang diajarkan pada anak dapat dipecah menjadi beberapa komponen perilaku. Anak akan diberikan berbagai contoh dari perilaku-perilaku yang akan diajarkan padanya melalui *modeling*. Penggunaan model pada tahap instruksi ini dapat dilakukan dengan boneka, video, audio, cerita, atau teman sebaya.

2. Skill Performance

Anak diberikan kesempatan untuk menampilkan target perilaku secara individual untuk pertama kalinya pada lingkungan yang aman di tahapan ini. Latihan (*rehearsal*) dapat dilakukan dalam tiga macam respon, yaitu *covert* (contohnya dengan menggunakan kognitif atau imajinasi), verbal atau fisik. Ketiganya merupakan suatu sekuensial dimana respon fisik lebih diharapkan dibandingkan dengan respon verbal atau kognitif. Masukan (*feedback*) akan diberikan saat anak sudah berhasil menampilkan respon verbal atau fisik dimana hal ini menandakan bahwa anak sudah memperbaiki kesalahan, mengenali permasalahan dan mengenali kapan waktu yang tepat untuk menampilkan suatu perilaku.

Masukan yang diberikan dapat berupa pujian, *reinforcement-based* atau penilaian diri.

3. Aplikasi (*Practice*)

Aplikasi merupakan hal yang penting untuk mempertahankan perilaku. Selain proses aplikasi untuk tujuan mempertahankan perilaku, aplikasi juga diperlukan untuk generalisasi perilaku pada situasi nyata yang berbeda dengan situasi pelatihan. Hal ini menjadi bagian penting dari proses pelatihan keterampilan sosial.

Proses pelatihan keterampilan ini akan dilakukan dalam penelitian untuk membantu meningkatkan keterampilan interaksi sosial. Proses tersebut merupakan sebuah rangkaian yang berkesinambungan dan harus dilakukan secara bertahap. *Social modeling* sebagai metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu prosedur aplikatif dari modifikasi perilaku (Martin & Pear, 2003). Berdasarkan hal itu, akan dibahas mengenai modifikasi perilaku sebagai teknik yang digunakan untuk meningkatkan perilaku terkait tugas pada anak keterbelakangan mental ringan dalam penelitian ini pada bagian berikut.

2.3. Modifikasi Perilaku

2.3.1 Definisi

Martin dan Pear (2003) menjelaskan bahwa modifikasi perilaku adalah metode atau strategi yang sistematis dari prinsip dan teknik belajar untuk mengukur dan mengembangkan perilaku agar mereka dapat berfungsi lebih baik lingkungan. Modifikasi perilaku memiliki tujuan untuk meningkatkan, mengurangi, mempertahankan dan membentuk perilaku. Dalam modifikasi perilaku, perilaku yang akan diubah dan ditingkatkan disebut sebagai target perilaku.

2.3.2 Fase-Fase Modifikasi Perilaku :

Teknik modifikasi perilaku terdiri dari empat fase, yaitu (1) *screening or intake phase*, (2) *baseline phase*, (3) *treatment phase* dan (4) *follow-up phase* (Martin & Pear, 2003). Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan :

1. Fase *Screening* atau *Intake*

Fase ini diartikan sebagai interaksi awal antara subjek dan agen pengubah perilaku. Fase ini penting dilakukan untuk menentukan apakah agen (pengubah perilaku) tertentu memang tepat untuk memodifikasi perilaku klien, jika tidak maka hasil dari fase ini harus memberikan rujukan agen yang sesuai/tepat sebagai pengubah perilaku. Fungsi kedua ialah memberikan informasi kepada subjek mengenai kebijakan dan prosedur yang terkait dengan pemberian penanganan. Fungsi ketiga adalah untuk menyaring kondisi krisis yang mungkin memerlukan intervensi dengan segera. Keempat, untuk mengumpulkan informasi lengkap dalam mendiagnosa keadaan psikologis klien. Fungsi yang terakhir adalah menyediakan informasi mengenai perilaku yang harus diintervensi dan dibuatkan *baseline*.

2. Fase *Baseline/Pretest*

Selama tahap *baseline*, agen pengubah perilaku menilai target perilaku untuk menentukan batasan dalam memberikan permulaan program intervensi. Agen juga melakukan analisis lingkungan individu untuk mengidentifikasi variabel kontrol pada perilaku yang akan diubah. Fokus penetapan *baseline* disesuaikan dengan inti permasalahan yang dihadapi oleh subjek. *Baseline* biasanya berlangsung selama beberapa hari dan dilakukan sebelum intervensi diberikan. Ada beberapa sumber informasi untuk mengukur *baseline*, yaitu: pengukuran tidak langsung (terdiri dari autoanamnesa dan alloanamnesa, kuesioner, bermain peran, informasi dari professional lain dan self-monitoring klien), pengukuran langsung dengan observasi, pengukuran eksperimental dan pengumpulan data menggunakan komputer.

3. Fase *Treatment*

Setelah *baseline* dilakukan, agen menyusun program intervensi yang efektif untuk mengubah target perilaku. Selama fase ini, agen melakukan observasi dan monitor terhadap target perilaku sesuai dengan program yang telah dibuat.

4. Fase *Follow-Up*

Fase ini dilakukan untuk menentukan apakah perubahan yang dicapai selama intervensi dapat dipertahankan oleh subjek setelah program berakhir.

Bila peningkatan tidak bersifat permanen maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan dari *perilaku* tersebut belum terselesaikan.

Dalam modifikasi perilaku diperlukan penguatan (*reinforcement*) dalam mempertahankan perilaku baru yang muncul. Terkait dengan hal tersebut, selanjutnya akan dibahas mengenai *token economy* sebagai teknik penguatan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

2.3.3 Teknik *Token Economy*

Salah satu teknik modifikasi perilaku yang dirancang untuk mengajarkan individu mengenai sebuah perilaku yang sesuai dan diharapkan muncul disebut sebagai *Token Economy* (Crane, 2002). *Token economy* ialah teknik dimana individu akan mendapatkan poin atau token untuk perilaku yang sesuai dan di lainwaktu individu tersebut dapat menukarkan token-token yang telah diperoleh dengan kegiatan, barang, atau hak istimewa yang dipilih. *Token* sendiri ialah simbol yang menjadi penguat terhadap perilaku individu dimana individu menerima simbol tersebut setiap ia menunjukkan target perilaku yang diharapkan kemudian diterapkan dalam perilaku nyata tanpa harus menghabiskan waktu untuk menukarkan setiap simbol yang didapatkannya. (Morris, 1985). Simbol-simbol penguatan tersebut dapat berupa uang, pin, stiker, cap, tolis, dan lainnya. (Martin & Pear, 2003).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zimmerman (1969) (dalam Fullmer, 1972) terhadap kelas berisi siswa keterbelakangan mental yang sulit memfokuskan perhatian, diketahui bahwa frekuensi para siswa memperhatikan dan mengikuti instruksi meningkat ketika diberikan penguatan berupa pujian yang disertakan dengan *token* yang dapat ditukarkan dengan barang. Martin dan Pear (2003) menjelaskan bahwa penggunaan *token* dalam memodifikasi perilaku memiliki dua keuntungan. Pertama, *token* dapat diberi secara langsung setelah perilaku yang diinginkan muncul dan ditukar kemudian dengan penguatan yang sebenarnya, setelah individu mampu mengumpulkan sejumlah *token*. Berdasarkan hal itu, *token* bermanfaat untuk menjembatani rentang waktu antara munculnya perilaku yang diharapkan dengan pemberian penguatan sebenarnya yang khususnya sangat penting saat pemberian penguatan kepada individu tidak mungkin dilakukan segera setelah perilaku yang diharapkan

muncul. Kedua, *token* memudahkan pelaksana untuk memberikan penguatan secara konsisten dan efektif terhadap suatu perilaku.

Martin dan Pear (2003) menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam modifikasi perilaku dengan menggunakan *token economy*, yaitu :

1. Menentukan target perilaku.

Target perilaku ditentukan berdasarkan karakteristik individu, tujuan jangka panjang dan jangka pendek serta perilaku-perilaku lain yang dapat mempengaruhi pencapaian target perilaku.

2. Menetapkan *Baseline/Pretest*.

Pelaksana terlebih dahulu harus mendapatkan data *baseline* dari target perilaku yang ditetapkan sebelum modifikasi perilaku dimulai. Perbandingan yang dilakukan antara data *baseline* dengan data hasil akhir setelah individu mendapatkan intervensi dapat membantu pelaksana menilai sejauhmana efektifitas dari intervensi.

3. Memilih jenis *token* yang digunakan.

Token harus disesuaikan dengan karakteristik individu, dimana token sebaiknya merupakan sesuatu yang menarik, ringan, mudah untuk dipindah, tahan lama, dan tidak mudah ditiru. Pelaksana harus menyiapkan token dalam jumlah yang cukup atau sesuai.

4. Memilih penguatan yang akan ditukar dengan *token*.

Dalam memilih penguatan yang akan diberikan pada anak melalui penukaran *token*, dapat mempertimbangkan lima macam yaitu :

- a. Penguatan yang dapat dikonsumsi, misalnya makanan dan minuman.
- b. Penguatan berupa aktivitas, yaitu menonton televisi dan berpergian.
- c. Penguatan berupa permainan manipulatif, seperti *play station* atau mengendarai sepeda.
- d. Penguatan berupa kepemilikan suatu barang, seperti mendapat buku, pensil, atau barang-barang lain yang anak inginkan.
- e. Penguatan bersifat sosial, seperti pelukan, ciuman, dan senyuman.

Setelah menentukan jenis penguatan yang akan diberikan, pelaksana harus memikirkan cara yang sesuai untuk memberikannya kepada individu. Hal ini

terkait dengan cara penyimpanan atau penghitungan *token* yang anak kumpulkan untuk ditukarkan dengan *backup reinforcement*.

5. Mengidentifikasi ketersediaan bantuan.

Pelaksana dapat mengajak beberapa sumber untuk bekerjasama dalam mengontrol pemberian *token* kepada individu, yaitu orang yang sering berinteraksi dengan individu, relawan, orang yang telah berpengalaman dengan program bersangkutan, dan individu itu sendiri. Setelah sistem *token* berjalan lancar, individu akan semakin memiliki tanggungjawab dalam mengumpulkan *token* nya.

6. Memilih lokasi pelaksanaan penelitian.

Dalam pelaksanaan sistem *token* ini tidak diperlukan tempat khusus. Pemilihan tempat bergantung pada jenis *token* yang digunakan.

Token memiliki berbagai macam jenis dan ukuran. Meski demikian, terdapat karakteristik tertentu yang dimiliki, yaitu (Kazdin 1980; Ollendick dan Cerny, 1981; Repp, 1983 dalam Morris, 1985) :

- *Token* harus sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan dihitung oleh anak.
- Anak harus dapat menyimpan *token* atau melihat berapa jumlah *token* yang telah diperolehnya.
- Anak harus dapat menukar *token* dengan penguat aktual.
- *Token* harus didapatkan anak dari pemodifikasi perilaku dan bukan dari sumber-sumber lain.
- Anak harus memahami bahwa sebuah *token* dapat ditukar dengan berbagai macam penguat yang disukainya dan harus mengetahui berapa jumlah *token* yang dibutuhkan untuk mendapatkan barang yang ia inginkan.
- Ukuran *token* sebaiknya tidak terlalu kecil atau terlalu besar

2.3.4 Program Peningkatan Keterampilan Sosial pada Anak Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan Melalui Modifikasi Perilaku (*Modeling* dan *Token Economy*).

Penyandang disabilitas intelektual ringan (*mild*) digolongkan sebagai anak mampu didik. (Inhelder & Woodward dalam Payne & Patton, 1981). Berdasarkan hal tersebut, mereka mampu bersekolah dengan sistem inklusi. Sekolah dengan program inklusi menyediakan lingkungan yang tidak terbatas bagi anak

berkebutuhan khusus (ABK) untuk berbaur dengan teman-teman sebaya dan masyarakat lainnya, selain dengan sesama ABK (Mangunsong, 2009). Sementara itu, anak dengan disabilitas intelektual ringan sulit untuk menunjukkan interaksi sosial yang tepat atau sesuai dengan teman, guru, orangtua, saudara dan orang lain di sekitarnya (Meese, 2001). Perilaku tidak tepat yang ditunjukkan penyandang disabilitas intelektual ringan menyebabkan mereka menjadi sulit dalam menjalin pertemanan yang akrab dan diterima di lingkungannya (Beirne-Smith, Patton & Kim, 2006).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Parker dan Asher (1983) dalam Elliot dan Gresham (1993), keterampilan sosial merupakan salah satu hal yang paling penting di sekolah. Banyak anak-anak yang memiliki kesulitan dalam berinteraksi sosial dimana mereka tidak dapat diterima dalam kelompok teman-temannya berisiko mengalami masalah dalam hal emosi sosial dan prestasi yang rendah. Kemampuan interaksi sosial yang buruk berdampak negatif pada pertumbuhan hingga dewasa terutama terkait dengan masalah dalam melakukan adaptasi dan munculnya gejala patologis yang serius (Jones, Sheridan, dan Binns, 1993).

Anak-anak penyandang disabilitas intelektual dapat berkembang maksimal dengan melakukan pelatihan keterampilan sosial (Davies & Rogers, 1985; Gresham, 1982, 1984; Strain & Odom, 1986). Ada beberapa metode yang biasa digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial seorang anak, yaitu *social modeling*, *coaching*, dan *cognitive affective*. (Cartledge dan Millburn, 1995). Tekinarslan dan Sucuoglu (2007) mengatakan bahwa pendekatan kognitif jarang dilakukan pada anak dengan disabilitas intelektual karena dalam metode ini sangat diperlukan keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif yang baik. Selanjutnya, Martin dan Pear (2003) menjelaskan bahwa *modeling* sebagai salah satu metode dari modifikasi perilaku mudah diterapkan pada anak dan berhasil diterapkan untuk membentuk perilaku yang lebih baik pada penyandang disabilitas intelektual.

Dalam pelatihan keterampilan sosial, *modeling* dibagi dalam dua tipe yaitu model hidup (guru, orangtua, teman) dan model simbolik (film, rekaman video, boneka, buku cerita). Keduanya efektif dalam mengajarkan keterampilan sosial,

meskipun sebagian besar hasil penelitian lebih banyak menggunakan model simbolik karena adanya kontrol dari eksperimen sehingga lebih mampu menghadirkan model yang konsisten (Elliot dan Gresham, 1993). Sesuai dengan karakteristik subjek sebagai anak berkebutuhan khusus yang memerlukan pengulangan konsisten dalam mempelajari tingkah laku baru, maka penggunaan *modeling* dengan pemberian model simbolik melalui film kartun akan digunakan dalam penelitian ini.

Selain itu, pemberian penguatan terhadap perilaku baru yang diharapkan muncul merupakan hal penting yang dilakukan dalam modifikasi perilaku. Salah satu teknik modifikasi perilaku yang efektif untuk mengajarkan individu mengenai perilaku yang sesuai dan diharapkan muncul adalah *token economy* (Crane, 2002). Penelitian Iwata dan Bailey (Gresham, 1981) menunjukkan bahwa penggunaan *token* efektif dalam mengubah perilaku sosial (terkait tugas dan menaati aturan) pada 15 anak disabilitas intelektual ringan. *Token economy* juga terbukti efektif untuk digunakan anak dan pra-remaja karena pada usia itu anak cenderung senang mengkoleksi sesuatu sehingga *token* menjadi hal yang menarik bagi mereka (Evans, Schultz, dan Saddler dalam Nurannisa, 2009). Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti juga akan menggunakan *token economy* sebagai teknik penguatan dalam memotivasi subjek mengikuti program.

Adapun beberapa keterampilan sosial yang akan diajarkan pada subjek akan merujuk pada penjelasan Carney (1977) dalam Cartledge & Milburn (1995) mengenai keterampilan interaksi sosial dasar pada penyandang disabilitas intelektual, yaitu menerima interaksi, mempertahankan interaksi dan memulai interaksi. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik subjek yang masih sulit untuk melakukan interaksi dengan orang baru. Selanjutnya pada masing-masing keterampilan sosial ditambahkan beberapa indikator dari penjelasan Walker (dalam Cartledge & Milburn (1995) mengenai beberapa komponen yang dapat dijadikan penilaian sebagai keterampilan dasar berinteraksi pada anak-anak usia sekolah dasar penyandang disabilitas intelektual tingkat ringan hingga menengah, yaitu melakukan kontak mata (menerima interaksi), menjawab dan melanjutkan percakapan (mempertahankan interaksi).

BAB 3

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yaitu subjek penelitian, rasional intervensi, desain penelitian, penyusunan program, prosedur penelitian, alat ukur dan teknik pengolahan data.

3.1 Desain

Dalam penelitian ini akan digunakan desain *single subject design* (A-B-A). Menurut Mitchell dan Jolley (2007), fokus pada desain penelitian ini adalah mengukur suatu perilaku dimana biasa disebut sebagai *baseline* (A), kemudian melaksanakan suatu program dan pengukuran perilaku tersebut selama program (B), lalu meniadakan program dan mengukur kembali perilaku yang ditampilkan (A). Pengukuran yang dilakukan kembali setelah program bertujuan memastikan bahwa perubahan yang terjadi adalah benar-benar disebabkan oleh pemberian program yang dilakukan dan bukan akibat dari kematangan (*maturation effect*). Desain ini peneliti anggap sesuai untuk diterapkan dalam program karena penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh pemberian modifikasi perilaku terhadap peningkatan keterampilan sosial subjek dengan lingkungan baru.

3.2 Variabel

Variabel pertama dalam penelitian ini adalah keterampilan interaksi sosial di lingkungan, yaitu keterampilan dalam menerima interaksi dari orang baru, mempertahankan interaksi dan perilaku menyapa. Variabel kedua ialah teknik modifikasi perilaku, dalam penelitian ini adalah *modeling* dan *token economy*.

3.3 Karakteristik Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa perempuan kelas 3 SD berusia 10 tahun yang saat ini merupakan salah seorang siswa di sekolah inklusi SDN Menteng Atas 04. Berdasarkan pemeriksaan psikologik, subjek memiliki kecerdasan umum yang berfungsi pada taraf disabilitas intelektual ringan (IQ=53, Skala Binet) dan merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Saudara-

saudara subjek lainnya berjenis kelamin perempuan dan memiliki jarak usia yang berdekatan (1 atau 2 tahun).

Pada *setting* interaksi sosial di lingkungan sekolah, subjek mengalami keterbatasan dalam bergaul dan tampil sebagai anak yang pemalu. Ia cenderung menolak untuk berinteraksi selain dengan *significant others*, yaitu keluarga atau sosok yang telah dekat dikenalnya. Subjek lebih memilih untuk menghabiskan waktu istirahat dengan ayah atau ibunya yang biasa menunggunya di sekolah daripada bermain bersama teman-temannya. Kesulitan subjek dalam berinteraksi dengan situasi baru membuatnya seringkali merespon sapaan orang-orang di sekelilingnya dengan diam dan bersembunyi di balik tubuh *significant other*. Selain itu, ia juga belum pernah berpindah kelas dan berganti guru selama tiga tahun bersekolah. Subjek lebih memilih untuk tidak bersekolah daripada ia harus berganti guru selain Ibu Y (guru kelas 1).

Subjek juga kurang mendapatkan stimulasi dalam berinteraksi sosial di lingkungan rumahnya. Pengetahuan ibu yang terbatas mengenai cara-cara mengembangkan keterampilan sosial subjek membuatnya cenderung bersikap *protektif* pada subjek. Ibu subjek memiliki rasa khawatir yang berlebih bila sesuatu terjadi pada subjek karena keterbatasan kognitifnya. Ayah subjek justru memiliki pemahaman yang berbeda. Ayahnya menganggap bahwa subjek perlu diberikan kesempatan untuk berlatih dalam keterampilan sosialnya. Meski demikian, ayah subjek juga belum tahu bagaimana cara untuk mengajarkan keterampilan sosial pada subjek. Kurangnya informasi dari kedua orangtua menyebabkan keterampilan sosial subjek belum berkembang dengan baik hingga saat ini.

3.4 Rasionalisasi Program

Subjek pada penelitian ini kurang memiliki keterampilan sosial, khususnya dalam berinteraksi dengan orang atau lingkungan baru. Sikap subjek yang sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan baru di sekitarnya akan berdampak negatif bila terus dibiarkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Parker dan Asher (1983) dalam Elliot dan Gresham (1993), keterampilan sosial merupakan salah satu hal yang paling penting di sekolah. Banyak anak-anak yang memiliki kesulitan dalam berinteraksi sosial dimana mereka tidak dapat diterima dalam

kelompok teman-temannya berisiko mengalami masalah dalam hal emosi sosial dan prestasi yang rendah. Kemampuan interaksi sosial yang buruk berdampak negatif pada pertumbuhan hingga dewasa terutama terkait dengan masalah dalam melakukan adaptasi dan munculnya gejala patologis yang serius (Jones, Sheridan, dan Binns, 1993).

Mengingat berbagai dampak negatif yang mungkin terjadi pada subjek bila kemampuan interaksi sosialnya tidak dikembangkan, maka penting dilakukan suatu program terkait hal tersebut. Hal ini terutama bertujuan untuk membantu subjek bertahan di sekolah inklusif dan dalam kelanjutan hidup mereka di masa depan. Anak-anak penyandang disabilitas intelektual dapat berkembang maksimal dengan melakukan pelatihan keterampilan sosial (Davies & Rogers, 1985; Gresham, 1982, 1984; Strain & Odom, 1986).

Ada beberapa metode yang biasa digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial seorang anak, yaitu *social modeling*, *coaching*, dan *cognitive affective*. (Cartledge dan Millburn, 1995). Tekinarslan dan Sucuoglu (2007) mengatakan bahwa pendekatan kognitif jarang dilakukan pada anak dengan disabilitas intelektual karena dalam metode ini sangat diperlukan keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif yang baik. Selanjutnya, Martin dan Pear (2003) menjelaskan bahwa *modeling* sebagai salah satu metode dari modifikasi perilaku mudah diterapkan pada anak dan berhasil diterapkan untuk membentuk perilaku yang lebih baik pada penyandang disabilitas intelektual. Berdasarkan hal tersebut maka pelatihan keterampilan sosial dalam penelitian ini akan dianggap lebih efektif menggunakan pendekatan *social learning theory* dengan teknik *modeling*. Hal ini sesuai dengan karakteristik subjek penelitian sebagai penyandang disabilitas intelektual ringan sehingga pendekatan *coaching* dan metode kognitif-afektif yang melibatkan kognitif kurang dapat diterapkan.

Dalam pelatihan keterampilan sosial, *modeling* dibagi dalam dua tipe yaitu model hidup (guru, orangtua, teman) dan model simbolik (film, rekaman video, boneka, buku cerita). Keduanya efektif dalam mengajarkan keterampilan sosial, meskipun sebagian besar hasil penelitian lebih banyak menggunakan model simbolik karena adanya kontrol dari eksperimen sehingga lebih mampu menghadirkan model yang konsisten (Elliot dan Gresham, 1993). Sesuai dengan

karakteristik subjek sebagai anak berkebutuhan khusus yang memerlukan pengulangan konsisten dalam mempelajari tingkah laku baru, maka penggunaan model simbolik melalui film kartun dianggap tepat untuk digunakan dalam penelitian ini. Melalui film tersebut peneliti akan menunjukkan bagaimana cara-cara yang dilakukan tokoh model (Aisyah) dan tokoh yang menggambarkan diri subjek saat ini (Fia) berinteraksi di lingkungannya serta konsekuensi apa yang mereka dapat dari masing-masing perilaku. Kesenangan subjek menonton video-video anak-anak dan kebiasaannya dalam mempelajari sesuatu melalui visual menjadi alasan yang memperkuat peneliti menggunakan film dalam penelitian ini

Pemberian penguatan terhadap perilaku baru yang diharapkan muncul merupakan salah satu hal penting yang dilakukan dalam modifikasi perilaku. Salah satu teknik modifikasi perilaku yang efektif untuk mengajarkan individu mengenai perilaku yang sesuai dan diharapkan muncul adalah *token economy* (Crane, 2002). Penelitian Iwata dan Bailey (Gresham, 1981) menunjukkan bahwa penggunaan *token* efektif dalam merubah perilaku sosial (terkait tugas dan menaati aturan) pada 15 anak disabilitas intelektual ringan. *Token economy* juga terbukti efektif untuk digunakan anak dan pra-remaja karena pada usia itu anak cenderung senang mengkoleksi sesuatu sehingga *token* menjadi hal yang menarik bagi mereka (Evans, Schultz, dan Saddler dalam Nurannisa, 2009). Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti juga akan menggunakan *token economy* sebagai teknik penguatan dalam memotivasi subjek mengikuti program hingga akhir dan menampilkan perilaku yang diharapkan.

3.5 Penyusunan Program

Penyusunan program dalam penelitian ini mencakup nama program, tujuan, bentuk program dan indikator keberhasilan, yaitu :

3.5.1 Nama Program

“Program Peningkatan Keterampilan Sosial dengan Orang Baru Pada Anak Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan Melalui Modifikasi Perilaku (*Modeling* dan *Token Economy*)”

3.5.2 Tujuan Program

Program ini bertujuan meningkatkan keterampilan interaksi sosial dengan orang baru, yaitu keterampilan dalam menerima interaksi, mempertahankan interaksi dan menyapa, pada siswa kelas 3 SD yang mengalami disabilitas intelektual ringan.

3.5.3 Target/ Keberhasilan Program

Penelitian dikatakan berhasil apabila setelah program dilakukan subjek menunjukkan peningkatan dalam keterampilan interaksi sosial dengan lingkungan baru bila dibandingkan dengan sebelumnya. Pengukuran akan dilakukan berdasarkan perbandingan antara *baseline/pretest* dan evaluasi akhir (*post test*). Peneliti akan melakukan evaluasi pada akhir program modifikasi perilaku yaitu setelah seluruh materi dan *token economy* ditukarkan dengan hadiah. Pada tahap evaluasi akhir peneliti akan melakukan observasi kembali terhadap frekuensi kemunculan target perilaku serta memberikan kuesioner penilaian guru dan ayah terhadap perubahan perilaku subjek di akhir program. Indikator keberhasilan ditetapkan oleh peneliti dimana diharapkan terjadi peningkatan frekuensi target perilaku sebesar 30 % dari tahap *baseline*. Kriteria keberhasilan tersebut ditentukan oleh peneliti berdasarkan tahap *baseline* dimana subjek tidak menunjukkan perilaku penerimaan interaksi dengan orang baru, mempertahankan interaksi dan menyapa saat sebelum program dilakukan. Berdasarkan hal itu maka peningkatan frekuensi keterampilan penerimaan interaksi dengan orang baru, mempertahankan interaksi dan menyapa sebesar 30 % dianggap sesuai dengan taraf kemampuan subjek untuk tercapainya keberhasilan (*attainable results*).

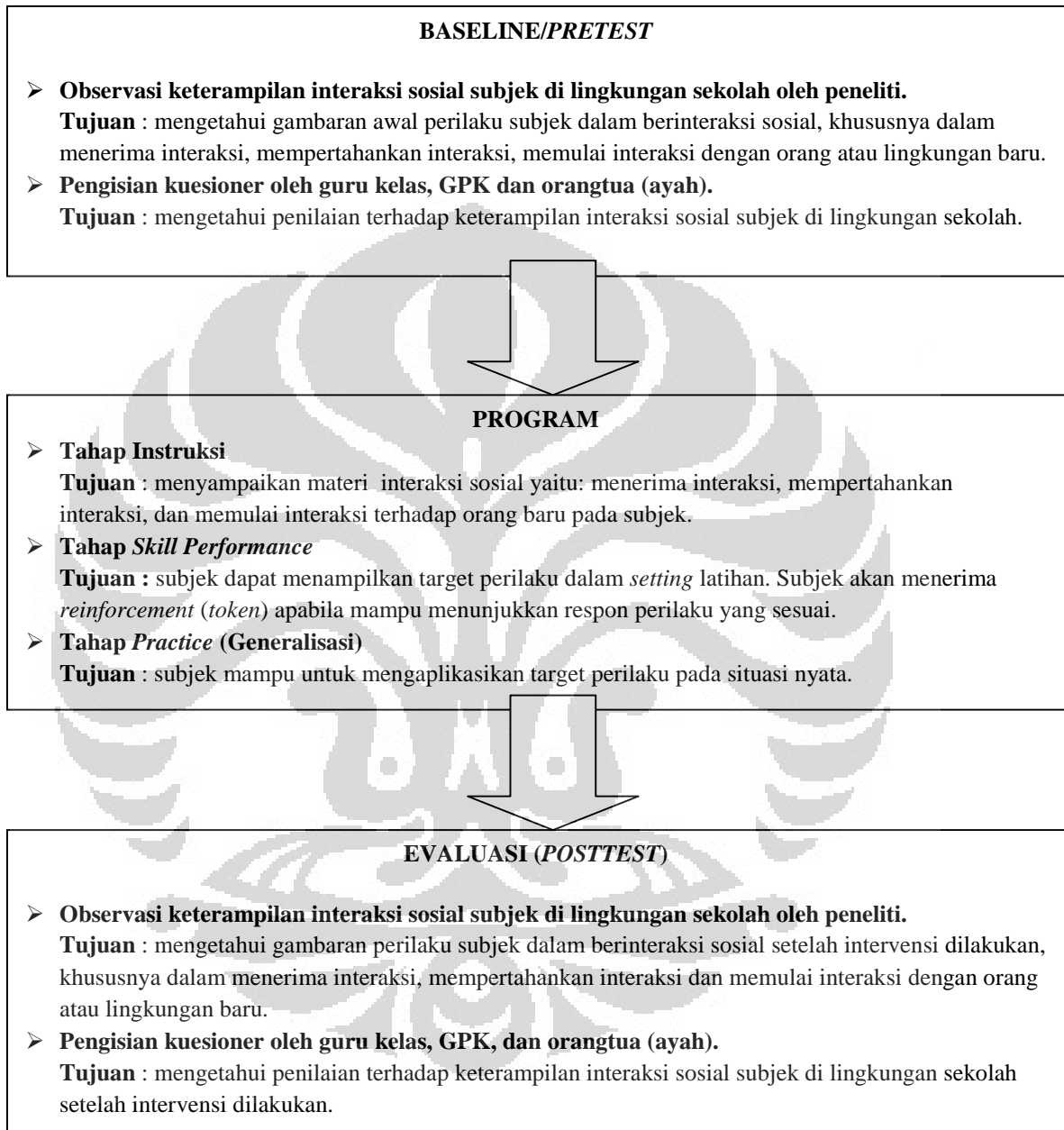
3.6 Rencana Desain Program

Rencana desain yang digunakan dalam program ini yaitu termasuk dalam rancangan desain program, tahapan program, materi, waktu, dan tempat pelaksanaan.

3.6.1 Rancangan Desain Program

Rancangan desain program yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

Bagan 3.1 Rancangan Desain Program



Bagan tersebut akan dijelaskan dengan lebih rinci sebagai berikut :

1. Tahap *Baseline/Pre Test*

Tahap *baseline* dilakukan satu minggu sebelum program dilakukan.

Peneliti mengambil data *baseline* dengan dua metode, yaitu :

- a. Observasi kemunculan target perilaku.

Peneliti ingin melihat kemunculan keterampilan dalam penerimaan interaksi, mempertahankan interaksi dan memulai interaksi dengan orang atau lingkungan baru pada subjek melalui observasi. Metode ini akan dilakukan di lingkungan sekolah karena waktu subjek untuk berinteraksi lebih banyak pada lingkungan sekolah daripada di lingkungan rumah sehingga hal tersebut menjadi penting dalam kemunculan target perilaku.

Dalam rangka memunculkan respon perilaku dari subjek, peneliti melakukan manipulasi kondisi dengan meminta guru dan seorang rekan peneliti yang merupakan sosok baru bagi subjek untuk mengajaknya berinteraksi. Orang-orang baru yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah mereka yang bukan termasuk dalam *significant others* subjek. Sebelum observasi dimulai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan hal-hal apa saja yang harus mereka lakukan agar mereka memahami mengenai stimulus yang diberikan pada subjek.

Pencatatan target perilaku dilakukan dengan metode *event recording*. Pada metode ini, perilaku atau kejadian tertentu dicatat selama periode observasi. Selain itu, observasi juga dapat dilakukan dalam waktu tertentu sebagai representasi target perilaku, dan bila memungkinkan sebaiknya dilakukan observasi lebih dari satu kali pada kesempatan yang berbeda di hari tersebut (Sattler, 2002). Waktu observasi dipilih perhari yaitu dari subjek sampai di sekolah hingga ia pulang dari sekolah.

- b. Pengisian kuesioner *asesmen* guru dan orangtua (ayah) terhadap keterampilan sosial subjek dengan lingkungan baru khususnya di sekolah.

Selain observasi, data *baseline* juga diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh guru kelas, GPK, dan orangtua (ayah) untuk mengetahui penilaian mereka mengenai sejauhmana subjek mampu berinteraksi dengan orang atau lingkungan baru. Peneliti memilih guru wali kelas karena guru tersebut merupakan guru pengajar subjek dari awal bersekolah hingga saat ini sehingga dianggap cukup kompeten untuk memberikan penilaian terhadap subjek. GPK juga dianggap oleh peneliti cukup mengenal subjek karena setelah pulang sekolah ia mengajar subjek di kelas inklusi. Selain itu, ayah subjek juga peneliti anggap kompeten untuk

memberi penilaian karena merupakan sosok yang berperan dalam mengantar dan menjemput subjek serta menunggui subjek setiap hari di lingkungan sekolah.

2. Tahap Program

Setelah data *baseline* diperoleh, peneliti menjalankan rangkaian program yang telah disusun sebelumnya. Program dibagi dalam tiga tahapan yaitu tahap instruksi, tahap *skill performance* (latihan), dan tahap *practice* (generalisasi) (Cartledge dan Millburn, 1995). Ketiga tahap tersebut dilakukan untuk setiap target perilaku yang akan ditingkatkan.

Program akan dilakukan dalam waktu kurang lebih 1,5 minggu, dimana terdiri dari satu sesi pendahuluan dan enam sesi yang terdiri dari tiga tahapan program keterampilan sosial (menerima interaksi, mempertahankan interaksi, dan memulai interaksi). Berikut adalah perilaku-perilaku yang akan diajarkan pada tiap tahapan berdasarkan daftar keterampilan sosial dari Carney dan Walker (dalam Cartledge dan Millburn, 1995), yaitu :

- a. Sesi 1 : Pendahuluan
- b. Tahap 1 : Perilaku menerima interaksi dari orang baru.
 1. Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya (sesi 2).
 2. Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana (sesi 3).
- c. Tahap 2 : Perilaku mempertahankan interaksi dengan orang baru (sesi 4-5).
- d. Tahap 3 : Perilaku memulai interaksi dengan orang baru (sesi 6-7).

Program ini akan dilakukan setiap hari tanpa jeda libur (kecuali untuk libur akhir pekan), dimulai dari tanggal 21 Mei 2012 sampai dengan 3 Juni 2012. Setiap Tahap instruksi dan *skill performance* akan dilakukan dalam satu waktu. Tahap *practice* (generalisasi) akan dilakukan setelah tahap instruksi dan *skill performance* selesai dilaksanakan.

Tahap instruksi dilakukan dengan pemberian materi melalui penayangan film kartun (*modeling*). Pada tahapan *skill performance* (latihan) peneliti akan mengamati sejauhmana subjek berhasil menampilkan perilaku yang telah dipelajari pada tahap instruksi. Peneliti akan memberikan subjek penguatan berupa *token*, bila subjek berhasil menampilkan perilaku yang diharapkan. Pada akhir penutupan program, *token* akan ditukarkan dengan hadiah yang

diinginkan subjek (*backup reinforcement*). Selesai tahap ini, peneliti akan melakukan observasi terhadap target perilaku subjek di lingkungan sekolah dalam rangka melihat apakah target perilaku yang sudah diajarkan dapat digeneralisasi oleh subjek di lingkungan nyata.

Selama program berlangsung peneliti juga meminta kerjasama dari orangtua (ayah subjek) untuk mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari di sekolah dan melatih untuk diterapkannya di situasi lingkungan rumah. Hal ini membantu subjek untuk lebih memahami materi dan lebih mudah dalam membentuk perilaku barunya mengingat karakteristik subjek sebagai penyandang disabilitas intelektual yang membutuhkan pengulangan sesering mungkin.

3. Tahap Evaluasi Akhir (*Post Test*)

Tahap evaluasi akhir akan dilakukan segera setelah program selesai dilakukan. Hal ini untuk mengevaluasi apakah perilaku terkait keterampilan interaksi sosial dengan orang atau lingkungan baru berhasil diterapkan subjek dalam *setting* lingkungan sekolah. Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah sama dengan yang digunakan pada tahap *baseline*, yaitu sesuai dengan desain penelitian yang digunakan (A-B-A desain).

3.6.2 Tahap-Tahap Program

Tahap-tahap program merujuk pada prosedur pengajaran keterampilan sosial pada anak dari Cartledge dan Millburn (1995). Kesemua tahapan harus dilakukan secara konsisten untuk tiap sesi dikarenakan dalam program ini subjek diajarkan sebuah keterampilan baru sehingga subjek harus melewati tahapan dimulai dari pemberian instruksi dan pengenalan terhadap materi sampai dengan mempraktekkan perilaku tersebut pada situasi nyata. Setiap subjek akan mempelajari perilaku baru, maka dilakukan sesi *review* terlebih dahulu terhadap materi-materi yang telah dipelajari pada sesi-sesi sebelumnya. Tabel dan penjelasan dari masing-masing tahapan pada tiap sesinya dapat dilihat pada lampiran 1.

3.6.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Program modifikasi perilaku akan dilaksanakan di sekolah. Meski demikian, peneliti meminta kesediaan ayah subjek untuk mengulang kembali perilaku yang telah dipelajari pada tiap sesi untuk dilakukan di rumah. Hasil penelitian yang dilakukan Schneider dan Byrne menunjukkan bahwa durasi dari program tidak berkaitan dengan hasil. Selain itu, program yang secara umum dilakukan kurang lebih dari 5 sesi, lebih efektif daripada yang dilakukan lebih dari 50 sesi. (dalam Elliot dan Gresham, 1993). Berdasarkan hal itu, maka program ini akan berlangsung selama tujuh sesi dengan waktu sekitar 1,5 minggu.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Alat Ukur

Dalam penelitian ini terdapat dua alat ukur, yaitu lembar observasi perilaku dan kuesioner yang digunakan saat pengukuran *baseline/pretest* dan evaluasi akhir (*post test*).

3.7.1.1 Lembar Observasi Perilaku Data Pretest dan Post Test

Alat ukur digunakan untuk mengetahui perilaku terkait keterampilan sosial pada subjek melalui observasi di lingkungan sekolah. Lembar observasi mengukur keterampilan sosial dengan menggunakan *cek list* pada tiap keterampilan yang mampu ia tampilkan pada kesempatan yang diberikan. Alat ukur dibuat peneliti dengan merujuk pada daftar perilaku keterampilan sosial menurut Carney dan Walker (dalam Cartledge dan Milburn, 1995). Lembar observasi perilaku dapat dilihat pada lampiran 2.

3.7.1.2 Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini akan mengukur perilaku subjek ke dalam empat kategori, yaitu (1) subjek tidak pernah menunjukkan perilaku, (2) subjek jarang melakukan perilaku, (3) subjek sering menunjukkan perilaku, dan (4) subjek selalu melakukan perilaku. Aitem-aitem kuesioner ini terdiri dari perilaku-perilaku yang terkait dengan keterampilan interaksi sosial, khususnya kemampuan penerimaan interaksi, mempertahankan interaksi dan memulai interaksi. Lembar kuesioner dapat dilihat pada lampiran 3.

3.7.2 Instrumen Program

Instrumen lain yang digunakan pada program ini adalah film kartun yang peneliti buat berdasarkan skenario cerita terkait dengan kemampuan interaksi sosial. Peneliti juga membuat buku *token* dan *token* yang akan berfungsi sebagai *reinforcement*. Selain itu, peneliti merancang lembar kerja untuk menguji sejauhmana pemahaman subjek terhadap materi. Gambaran lengkap mengenai instrumen yang digunakan dalam program dapat dilihat pada lampiran 4-9.

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pengolahan data. Berikut penjelasannya :

1. Tahap Persiapan

a. Pemeriksaan Psikologik dan Konseling Hasil

Subjek mengikuti pemeriksaan psikologik lengkap yang terdiri dari tes inteligensi, tes kepribadian, tes informal (mewarnai, menggunting, dan lainnya), dan serangkaian wawancara dari *significant others*, serta observasi baik di sekolah maupun di rumah selama periode 21-30 November 2011. Pada tanggal 10 Februari 2012 diadakan konseling untuk menyampaikan hasil pemeriksaan psikologis kepada orangtua (Ibu dari subjek). Dalam konseling yang dilakukan, peneliti menyampaikan saran-saran untuk meningkatkan keterampilan sosial subjek. Berdasarkan hasil asesmen untuk seleksi target perilaku ditemukan bahwa subjek tetap memiliki keterbatasan dalam keterampilan sosial terutama dalam berhubungan secara interpersonal dengan lingkungan baru.

b. Permohonan Izin

Peneliti kembali menghubungi orangtua subjek untuk menanyakan perkembangan subjek dan menjelaskan mengenai rencana pemberian program bagi subjek. Peneliti juga datang ke sekolah untuk menyampaikan rencana tersebut pada pihak sekolah, yaitu guru wali kelas, dan GPK. Didapatkan informasi bahwa subjek belum menunjukkan perubahan yang signifikan dalam berhubungan secara sosial terutama dengan orang atau lingkungan baru di sekolah. Selain itu, peneliti menghubungi kepala sekolah untuk perizinan agar program dapat dilakukan dengan lancar.

c. Studi Literatur

Peneliti melakukan berbagai studi literatur untuk memilih metode intervensi yang tepat dengan karakteristik subjek.

d. Pembuatan Rancangan Program

Setelah mendapatkan literatur pendukung terkait keterampilan interaksi sosial, peneliti membuat rancangan program berdasarkan informasi-informasi yang diperoleh dari literatur tersebut.

e. Merancang Instrumen Penelitian

Selanjutnya dibuat instrumen penelitian berupa alat ukur *baseline* dan evaluasi, film kartun, buku *token*, dan lembar kerja bagi subjek.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pengukuran *Baseline/Pretest*

Peneliti melakukan observasi subjek dengan menggunakan daftar cek perilaku, meminta guru wali kelas, GPK dan orangtua (ayah) subjek untuk mengisi kuesioner.

b. Pelaksanaan Program

Intervensi akan dilakukan dalam waktu 1,5 minggu sebanyak 7 sesi di lingkungan sekolah subjek.

c. Evaluasi Akhir

Evaluasi dilakukan segera setelah program berakhir. Peneliti melakukan dua kali evaluasi yaitu satu hari setelah program dan tiga hari setelah program.

3. Tahap Pengolahan Data

Setelah program selesai, peneliti melakukan analisis terhadap data-data penelitian dan selanjutnya dilakukan pembuatan laporan penelitian.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dalam program ini akan dilakukan sebagai berikut :

1. Data Observasi Kelas

Data yang diperoleh pada observasi dan pencatatan perilaku berupa frekuensi kemunculan target perilaku selama periode waktu tertentu.

Penghitungan yang paling umum digunakan adalah dengan menggunakan rumus *rate of behavior*, yaitu :

$$\text{Rate of behavior} = \frac{n}{t} \%$$

Frekuensi kemunculan perilaku (n) didasarkan pada banyaknya kesempatan yang diberikan oleh peneliti (manipulasi orang atau lingkungan baru) untuk kemunculan target perilaku :

$$n = \frac{\text{frekuensi}}{\text{kesempatan}} \%$$

2. Data Kuesioner

Data kuesioner digunakan peneliti sebagai pendukung data observasi. Data ini akan diperoleh melalui pengisian guru kelas, GPK, dan orangtua (ayah) sebagai informan. Kuesioner berisi penilaian terhadap subjek mengenai keterampilan berinteraksi sosialnya di lingkungan sekolah terutama saat bertemu dengan lingkungan baru. Interpretasi dari hasil pengisian kuesioner akan dilakukan secara kualitatif.

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS

Pelaksanaan program dilakukan dari tanggal 28 Mei sampai dengan 7 Juni 2012. Sebelumnya peneliti melakukan kunjungan pada tanggal 16 Mei 2012 dengan maksud meminta izin pihak sekolah dalam pelaksanaan program terhadap subjek. Pihak sekolah menyambut baik kehadiran dan maksud peneliti serta memberi kesempatan pada peneliti untuk melaksanakan program. Pihak sekolah menjelaskan bahwa pada tanggal 11 Juni 2012 adalah waktu pelaksanaan UAS sehingga peneliti disarankan untuk memberikan program sebelum tanggal tersebut.

Peneliti melakukan seluruh program pada subjek di sekolah. Hal ini dikarenakan peneliti ingin melihat keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sekolah selain *significant other* subjek, yaitu dalam menerima interaksi dan memulai interaksi dengan orang baru. Peneliti melakukan program modifikasi perilaku terhadap subjek untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosialnya di lingkungan sekolah. Dengan demikian peneliti perlu untuk melakukan observasi di lingkungan sekolah untuk melihat sejauhmana subjek dapat berinteraksi dengan orang-orang yang ada selain *significant other*.

Ketika program berlangsung, peneliti mengajak subjek untuk belajar terpisah dengan teman-teman di kelasnya pada awal pelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mengajarkan materi mengenai pentingnya keterampilan sosial di lingkungan sekolah. Subjek juga diberi kesempatan untuk berlatih memperagakan target-target perilaku bersama peneliti dan beberapa orang yang ada di lingkungan sekolah pada saat pemberian materi. Pemberian materi dilakukan sebelum masuk sekolah dengan pertimbangan bahwa subjek dapat lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Setelah subjek mempunyai pengetahuan dan pemahaman mengenai perilaku yang diharapkan muncul dari dirinya, subjek dibimbing oleh peneliti untuk mempraktekkan secara langsung di lingkungan sekolah. Setelah itu, peneliti akan melakukan pengamatan sejauhmana subjek secara mandiri mampu menerapkan keterampilan sosial yang telah diajarkan pada saat ia berada di

lingkungan sekolah, khususnya ketika waktu sebelum masuk, istirahat dan setelah pulang sekolah.

4.1 Waktu Program

Program dimulai dengan pengambilan data dasar (*baseline*), pelaksanaan program, dan melakukan evaluasi akhir. Pelaksanaan program diawali dengan sesi pendahuluan dan beberapa sesi yang menjadi sasaran target perilaku. Adapun penjelasan mengenai jadwal kegiatan dijelaskan pada tabel berikut, yaitu :

Tabel 4.1 Waktu Program

Tahap	Waktu	Sesi	Lama	Kegiatan Program yang Diberikan
	21 Mei 2012		07.30-09.00	<i>Baseline/Pretest</i>
	28 Mei 2012	1	07.00-08.30	Pendahuluan
Tahap 1	29 Mei 2012	2	07.00-10.00	Penerimaan Interaksi dari Orang Baru
	30 Mei 2012	3	06.45-09.30	Menjawab Pertanyaan Sederhana
Tahap 2	31 Mei 2012	4	07.00-09.45	Mempertahankan Interaksi
	1 Juni 2012	5	07.00-09.45	Generalisasi " <i>Mempertahankan Interaksi</i> "
Tahap 3	4 Juni 2012	6	07.00-10.00	Memulai Interaksi
	5 Juni 2012	7	08.00-10.00	Generalisasi " <i>Memulai Interaksi</i> "
	6 Juni 2012		07.00-10.00	Evaluasi Akhir (<i>Post Test</i>)
	8 Juni 2012		07.00-10.00	Generalisasi

4.2 Analisis Perubahan Perilaku Subjek Saat Sebelum dan Sesudah Program

4.2.1 Hasil Observasi Target Perilaku

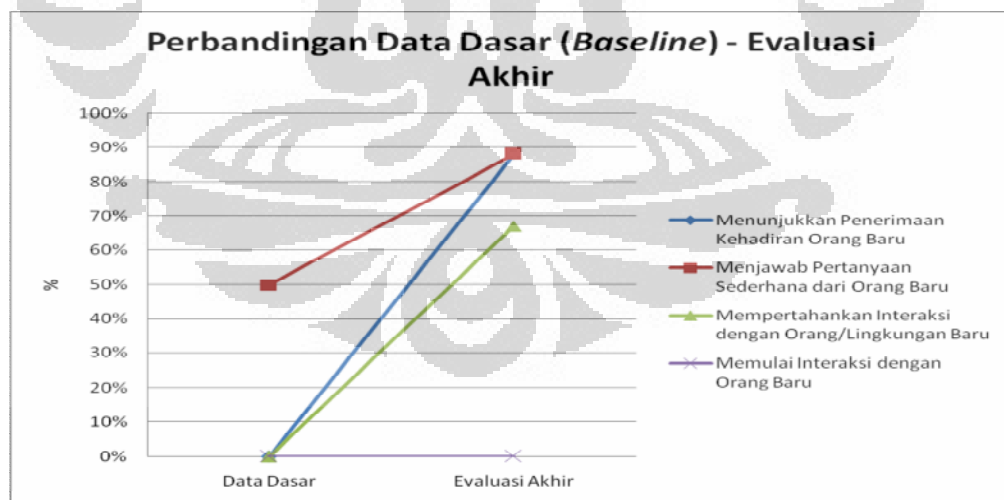
Analisis perubahan perilaku keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan orang baru yang ditunjukkan subjek saat sebelum dan sesudah program diberikan akan didasarkan atas hasil observasi dan kuesioner dari guru, GPK, dan orangtua (ayah). Perubahan frekuensi kemunculan perilaku subjek berdasarkan hasil observasi pada saat sebelum program (*baseline/pretest*) dan setelah program (*post test*) akan dijelaskan dalam tabel 4.2 , yaitu :

Tabel 4.2 Perubahan Keterampilan Sosial dalam Berinteraksi dengan Orang/Lingkungan Baru Saat Sebelum dan Sesudah Program

Keterampilan	Baseline/ Pretest	Evaluasi Akhir (Rata-Rata Post Test dan Generalisasi)	Rentang Perubahan
Penerimaan kehadiran orang baru.	0 %	88 %	88 %
Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru.	50 %	88 %	33 %
Mempertahankan interaksi dengan orang/lingkungan baru.	0 %	67 %	67 %
Memulai interaksi dengan orang baru.	0 %	0 %	0 %

Berdasarkan hasil tabel tersebut, maka akan digambarkan perubahan keterampilan sosial subjek saat sebelum program diberikan (*pretest*) dan saat program telah selesai dilakukan (*post test*) akan dijelaskan dalam grafik berikut :

Grafik 4.1. Perubahan Keterampilan Sosial dalam Berinteraksi dengan Orang/Lingkungan Baru Saat Sebelum dan Sesudah Program



Grafik 4.1 menjelaskan bahwa subjek mengalami peningkatan frekuensi dalam perilaku penerimaan interaksi dari orang baru yaitu menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang tersebut, serta perilaku mempertahankan interaksi dengan

orang/lingkungan baru setelah program diberikan. Subjek mengalami peningkatan yang paling tinggi dalam hal penerimaan interaksi dari orang baru yaitu menerima kehadiran orang-orang baru. Hal ini dikarenakan banyaknya kesempatan interaksi dengan orang-orang baru yang dihadirkan pada subjek saat sesi latihan sehingga ia menjadi terbiasa untuk bertemu dengan orang-orang baru. *Significant other* (ayah) juga memberi kesempatan dengan meninggalkan subjek untuk berinteraksi secara mandiri. Hal ini turut membantu subjek menjadi lebih mau dalam menerima interaksi.

Peningkatan sikap subjek untuk menerima kehadiran baru mempengaruhi peningkatan sikapnya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh lawan bicara dan kemampuan mempertahankan interaksi dalam suatu lingkungan baru (grafik 4.1). Pembiasaan untuk berada di lingkungan baru (kelas 2 dan 3) menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mempertahankan interaksinya di lingkungan baru.

Berdasarkan hasil pada grafik 4.1 juga dapat disimpulkan bahwa subjek gagal mengalami perubahan perilaku dalam hal memulai interaksi dengan orang baru, khususnya dalam menyapa. Subjek sebenarnya sudah memahami mengenai keterampilan untuk menyapa, namun ia masih memerlukan dorongan dan arahan dari orang-orang sekitarnya untuk menampilkan perilaku tersebut. Hal ini terlihat pada saat sesi latihan berlangsung dimana subjek mampu menampilkan perilaku bila ada orang lain di sekitarnya yang memotivasi subjek untuk menyapa.

4.2.2 Hasil Pengisian Kuesioner Tahap Evaluasi Akhir

Berdasarkan hasil asesmen GPK di sekolah terhadap perilaku terkait keterampilan sosial subjek setelah intervensi dilakukan tampak bahwa secara umum perilaku interaksi dengan orang-orang baru di lingkungan mengalami peningkatan. Subjek mulai mau untuk berinteraksi dengan orang-orang baru dan merespon sapaan dari lawan bicaranya. Guru wali kelas juga menilai subjek mulai menampilkan sedikit perubahan perilaku interaksi dengan orang-orang baru di lingkungannya. Ia sudah mau melakukan aktivitas bersama dengan lingkungan baru. Guru wali kelas belum dapat melihat perilaku-perilaku keterampilan sosial subjek lainnya dikarenakan belum adanya kesempatan yang lebih banyak dalam melakukan observasi pada subjek. Ayah subjek menilai anaknya memiliki

beberapa kemajuan setelah mengikuti program, misalnya sudah berani berinteraksi dengan teman-temannya dalam bermain atau jajan bersama. Subjek juga sudah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari orang baru. Meski demikian, subjek terkadang masih belum konsisten dalam melakukan penerimaan interaksi dengan orang baru yaitu dalam hal kontak mata dan melepaskan pegangan dari tubuh ayahnya. Masih diperlukan pembiasaan yang lebih rutin terhadap keterampilan sosial yang telah subjek pelajari.

4.3 Analisis Proses Program

Berikut akan dibahas hasil analisis yang dilakukan terhadap perilaku keterampilan sosial dengan lingkungan baru pada subjek dalam tiap target keterampilan sosial, yaitu keterampilan menerima interaksi, mempertahankan interaksi, dan memulai interaksi yang ditunjukkan oleh subjek pada saat sebelum program (*baseline/pretest*), selama sesi dan setelah program selesai (*post test*). Analisis ini didasarkan hasil observasi subjek dalam lingkungan sekolah dimana kesempatan menghadirkan stimulus dimanipulasi oleh peneliti terhadap frekuensi kemunculan perilaku. Adapun penjelasan lebih rinci dari masing-masing tahapan yang dilakukan pada tiap sesi target keterampilan dapat dilihat pada lampiran 10.

4.3.1 Keterampilan Menerima Interaksi dari Orang Baru di Sekelilingnya

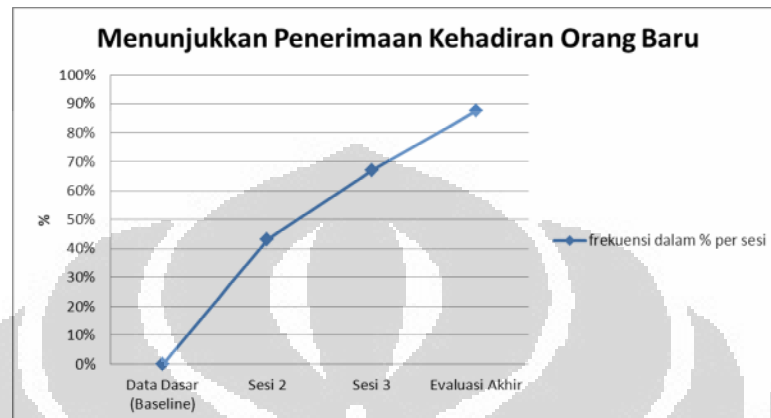
Program untuk meningkatkan keterampilan menerima interaksi dari orang baru di sekelilingnya dibagi menjadi dua subperilaku, yaitu menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemui. Adapun masing-masing subketerampilan dibahas sebagai berikut :

a. Penerimaan Kehadiran Orang Baru

Keberhasilan subjek dalam menampilkan keterampilan menerima kehadiran orang baru didefinisikan pada empat indikator yaitu, (1) tidak bersembunyi di balik *significant other* ketika berhadapan dengan orang baru, (2) menunjukkan kontak mata dengan orang baru yang menyapa, (3) membalas senyuman dari orang baru yang menyapa, (4) membalas jabatan tangan dari orang baru yang menyapa. Berikut merupakan grafik hasil observasi yang

menggambarkan kemunculan perilaku penerimaan kehadiran orang baru pada saat sebelum program berlangsung, masa pelaksanaan, dan setelah program selesai.

Grafik 4.2. Keterampilan Menerima Interaksi
(Penerimaan Kehadiran Orang Baru)



Berdasarkan hasil grafik 4.2 diketahui bahwa subjek mengalami peningkatan dalam hal kemampuan penerimaan interaksi dari orang baru, khususnya menunjukkan sikap positif dalam menerima kehadiran orang baru dari saat program dilakukan hingga evaluasi akhir (*post test*). Perubahan perilaku subjek dalam menerima kehadiran dari orang baru mengalami peningkatan yang signifikan (43%) dari saat sebelum program dibandingkan saat pertama kali program dilakukan. Dari tujuh kesempatan yang ada, subjek mampu menampilkan keterampilan pada tiga kesempatan. Subjek tidak berhasil menampilkan keterampilan yang telah diajarkan pada dua kesempatan pertama. Ia masih bersembunyi di samping tubuh ayah sambil memegang baju ayahnya saat ketiga siswi perempuan kelas 6 SD Menteng Atas 02 secara bersama-sama menghampiri untuk mengajaknya berkenalan. Kedua siswi yang mengajak berkenalan ditolak olehnya. Pada dua kesempatan lainnya, subjek belum sepenuhnya menunjukkan penerimaan interaksi pada orang baru. Ia sudah mampu tidak bersembunyi dari *significant other* dan membalas jabatan dari orang baru yang mengajaknya berkenalan, namun arah pandangan matanya masih menunduk ke bawah dan tidak membalas senyuman dari lawan bicara.

Pada sesi berikutnya mengenai kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru, subjek tampak sudah terbiasa dalam menerima kehadiran orang baru dan mengalami peningkatan 24% dari sesi pertama (67%). Subjek berhasil menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru pada dua dari tiga kesempatan yang diberikan. Pada kesempatan pertama yaitu dengan rekan peneliti. Meski ia terlihat malu pada awal perkenalan, namun berhasil menerima kehadiran orang baru secara mandiri, membalas senyuman dan jabat tangan, serta melakukan kontak mata saat bicara. Penerimaan subjek terhadap kehadiran orang baru juga tampak saat seorang siswi kelas 6 SD Menteng 02 mengajaknya berkenalan. Subjek gagal menampilkan perilaku saat salah seorang mahasiswi PKL dari UNJ yang saat itu sedang berada di sekolah mengajaknya berinteraksi. Subjek menolak karena saat itu mahasiswi tersebut sedang bergerombol bersama rekan-rekan lainnya.

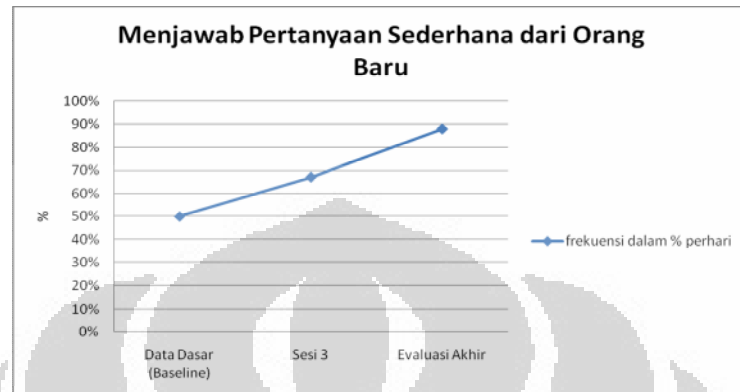
Pada evaluasi akhir, hampir semua kesempatan yang ada direspon subjek dengan menampilkan penerimaan yang positif terhadap hal baru (88%). Subjek berhasil menampilkan lima keterampilan dari enam kali kesempatan yang ada pada orang-orang baru di sekitarnya yang mengajak berinteraksi (guru, teman, orangtua murid dan rekan peneliti). Subjek berhasil menampilkan perilaku tidak bersembunyi dengan *significant others*, membalas senyuman dan jabatan tangan. Meski demikian, subjek kadang belum menampilkan sikap konsisten dalam melakukan kontak mata dengan lawan bicara. Pada satu kesempatan subjek gagal menampilkan perilaku yaitu saat ia diajak berinteraksi oleh orang baru ketika pulang sekolah. Hal ini dikarenakan kondisi subjek yang saat itu tampak lelah sehingga berpengaruh terhadap kondisi emosinya yang menyebabkan subjek mudah marah dan menolak berinteraksi.

b. Menjawab Pertanyaan-Pertanyaan Sederhana dari Orang Baru

Pada keterampilan menjawab pertanyaan sederhana dari orang baru, terdapat tiga indikator yaitu : (1) menjawab salam dari orang baru yang menyapa, (2) menjawab sapaan kabar, (3) menjawab salah satu pertanyaan terkait identitas diri subjek (nama/sekolah/kelas/nama orangtua). Berikut merupakan grafik hasil observasi yang menggambarkan kemunculan keterampilan menjawab pertanyaan-

pertanyaan sederhana dari orang baru pada saat sebelum program berlangsung, masa pelaksanaan, dan setelah program selesai.

Grafik 4.3. Keterampilan Menerima Interaksi
(Menjawab Pertanyaan Sederhana)



Hasil grafik 4.3 memperlihatkan bahwa subjek terus mengalami peningkatan dalam hal kemampuan penerimaan interaksi dari orang baru, khususnya menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari sebelum, saat program dilakukan hingga evaluasi akhir. Subjek sudah memiliki kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana saat sebelum program dilakukan. Kemampuannya meningkat menjadi 67% setelah program dilakukan. Subjek menampilkan keterampilan pada dua dari tiga kesempatan yang diberikan. Ia tampak mampu melakukan cara-cara berinteraksi dan menjawab pertanyaan yang telah diajarkan peneliti pada siswi tersebut. Subjek gagal pada satu kesempatan yaitu dengan salah seorang mahasiswi PKL dari UNJ yang saat itu sedang berada di sekolah. Ketidakmauannya dalam menerima interaksi dari mahasiswi tersebut menyebabkannya juga tidak merespon saat mahasiswi tersebut menyapanya. Ia menggeleng-gelengkan kepalanya saat diajak berkenalan dan segera masuk kelas inklusi untuk belajar.

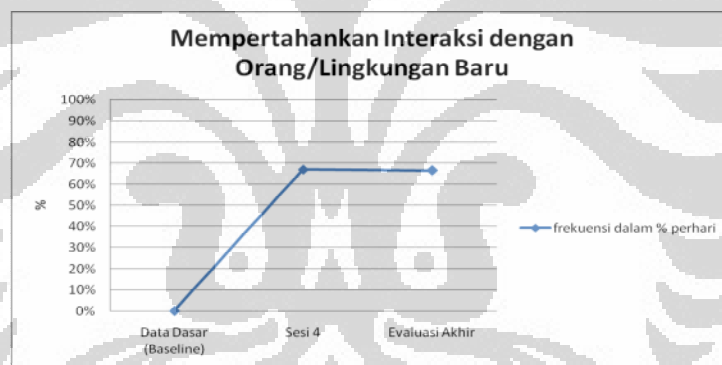
Subketerampilan menjawab pertanyaan sederhana adalah kelanjutan dari keterampilan dalam menerima kehadiran orang baru. Dengan demikian, hasil yang diperoleh subjek pada sesi akhir ini sama dengan sesi akhir subketerampilan penerimaan kehadiran orang baru (88%). Subjek berhasil menampilkan lima keterampilan dari enam kali kesempatan yang ada selama dua kali waktu observasi. Subjek mampu merespon positif ajakan interaksi dari lima orang baru

yang belum dikenalnya dan menjawab sapaan (salam dan pertanyaan kabar) yang diberikan oleh orang baru serta pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait diri, misalnya nama, kabar, kelas, sekolah dan nama orangtua.

4.2.2 Keterampilan Mempertahankan Interaksi dengan Orang/Lingkungan Baru

Program peningkatan keterampilan mempertahankan interaksi dengan orang/lingkungan baru didefinisikan oleh tiga indikator yaitu, (1) menunjukkan kemauan untuk bergabung di lingkungan baru, (2) mempertahankan percakapan dengan orang baru yang ditemui, (3) bersedia melakukan aktivitas bersama. Berikut adalah grafik hasil observasi yang menggambarkan kemunculan keterampilan mempertahankan interaksi pada saat sebelum program berlangsung, masa pelaksanaan, dan setelah program selesai.

Grafik 4.4. Keterampilan Mempertahankan Interaksi



Berdasarkan hasil grafik 4.4 dapat disimpulkan bahwa subjek mengalami peningkatan dalam keterampilan mempertahankan interaksi dari orang/lingkungan baru, sejak saat program dilakukan hingga evaluasi akhir (*post test*). Subjek mengalami peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mempertahankan interaksi bila dibandingkan saat sebelum dan saat pelaksanaan program (67%). Subjek berhasil berinteraksi dengan siswa-siswi kelas 3 pada jam istirahat, mempertahankan percakapan sederhana dan melakukan beberapa aktivitas bersama pada dua dari tiga kesempatan yang ada. Hal tersebut tampak dari kebersamaan subjek dengan teman-teman lain saat makan bersama, bermain bersama meski subjek hanya menjadi penonton ketika teman-teman lain bermain

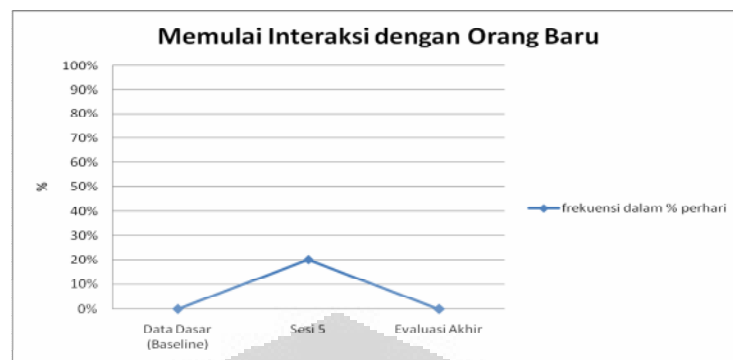
bola bekel, dan belajar bersama tanpa didampingi oleh *significant others*. Subjek gagal pada kesempatan awal yaitu saat pelajaran olahraga dimana ia memilih duduk di depan kelas inklusi bersama ayah dan tidak bergabung berolahraga.

Ketika evaluasi akhir dilakukan, subjek mampu mempertahankan interaksi dengan orang/lingkungan baru dalam lima kali dari total tujuh kesempatan (67%). Subjek bersedia belajar bersama di kelas yang sebelumnya sudah pernah ia coba dalam latihan (kelas 2) dan berinteraksi dengan siswa-siswi di kelas tersebut, misalnya bersama-sama pergi ke kantin dan makan bersama di kelas. Subjek juga mampu mempertahankan interaksi dengan siswa-siswi kelas 3 dimana ia belajar dan bermain bersama saat istirahat. Subjek tampak sulit mempertahankan interaksi dengan kelas 4, dimana kelas ini belum pernah subjek masuki sebelumnya. Awalnya subjek tidak mau dan hanya berdiri di depan pintu kelas, namun ia berhasil masuk dan belajar di dalam kelas ketika guru yang mengajar menarik tangannya untuk masuk. Setelah itu subjek duduk di sebelah siswi perempuan dan mulai mengikuti kegiatan belajar bersama teman-temannya di kelas 4. Subjek gagal saat mempertahankan interaksi dengan siswa-siswi kelas 4 saat istirahat. Ia juga masih gagal dalam mempertahankan interaksi dengan orang-orang di sekelilingnya saat pelajaran olahraga. Ia tidak mau melakukan aktivitas bersama yang diinstruksikan guru olahraga dan hanya berdiri di belakang lapangan.

4.2.3 Keterampilan Memulai Interaksi dengan Orang Baru di Sekelilingnya

Program untuk meningkatkan keterampilan memulai interaksi dengan orang baru didefinisikan sebagai kemampuan subjek dalam mengucapkan kalimat sapaan pada orang-orang selain *significant other* nya di lingkungan sekolah. Grafik hasil observasi yang menggambarkan kemunculan keterampilan memulai interaksi dengan orang baru ketika sebelum program berlangsung, masa pelaksanaan, dan setelah program selesai adalah sebagai berikut :

Grafik 4.5. Keterampilan Memulai Interaksi



Hasil grafik 4.5 menunjukkan keterampilan subjek yang masih rendah pada saat memulai interaksi dengan orang baru. Subjek berhasil menampilkan keterampilan menyapa dengan orang baru pada satu dari lima kesempatan. Ia berhasil menyapa seorang guru olahraga yang berpapasan dengannya. Subjek segera mengulurkan tangannya dan mengucapkan salam pada guru tersebut. Pada empat kesempatan lainnya, subjek tidak berhasil menyapa atas inisiatif sendiri. Peneliti masih perlu mengingatkannya untuk menyapa orang-orang baru yang berada di sekitarnya. Inisiatif subjek menyapa hanya terlihat pada teman-teman sekelas yang ia kenal khususnya sesama anak berkebutuhan khusus.

Pada sesi evaluasi akhir subjek tidak berhasil menampilkan keterampilan dari empat kesempatan yang ada, yaitu pada saat dua orang guru dan dua orang tua murid yang sebelumnya berperan menjadi orang baru dalam sesi latihan. Subjek masih memerlukan bantuan dari orang sekitarnya, misalnya ketika ia ingin menyapa seorang guru di kelas 3 maka ia mengajak salah seorang teman untuk mendampinginya menyapa. Berdasarkan hasil observasi tampak bahwa dorongan dan arahan dari orang-orang sekitarnya masih diperlukan subjek untuk menampilkan inisiatif untuk menyapa.

BAB 5

KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN

Bab ini akan berisi uraian menjawab pertanyaan penelitian mengenai efektivitas program peningkatan keterampilan sosial pada anak disabilitas intelektual ringan. Berikut akan dijelaskan mengenai kesimpulan hasil penelitian, diskusi hasil dan metode penelitian serta saran-saran selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Merujuk pada tujuan penelitian serta hasil yang diperoleh dari pemberian program, maka dapat disimpulkan bahwa program meningkatkan keterampilan sosial dengan modifikasi perilaku teknik *modeling* dan *token economy* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial subjek untuk berinteraksi dengan orang/lingkungan baru. Dari target perilaku yang dibuat, peningkatan terutama terjadi pada keterampilan subjek dalam menerima kehadiran orang baru dimana hal ini merupakan keterampilan sosial dasar yang harus dimiliki subjek sebelum keterampilan sosial lainnya. Pada target keterampilan memulai interaksi (menyapa), subjek belum menunjukkan kemajuan bila dibandingkan dari sesi sebelum dengan sesudah program. Meski demikian, subjek berhasil menampilkan keterampilan dalam berinisiatif menyapa saat sesi latihan.

Efektivitas program juga dapat dilihat dari keberhasilan subjek dalam mencapai indikator target pada setiap target perilaku. Subjek berhasil mencapai indikator keberhasilan perilaku dan mengalami peningkatan hingga evaluasi akhir pada keterampilan menerima interaksi orang baru (menerima kehadiran orang baru dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana) dan keterampilan sosial dalam mempertahankan interaksi dengan orang/lingkungan baru. Pada keterampilan memulai interaksi (menyapa), subjek berhasil meningkatkan dari sesi sebelum dan saat pelaksanaan program sedangkan pada evaluasi akhir keterampilan tersebut kembali menurun (subjek tidak menampilkan perilaku).

5.2 Diskusi

Penelitian ini membuktikan bahwa program meningkatkan keterampilan sosial dengan modifikasi teknik *modeling* melalui menonton film terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan subjek untuk menerima interaksi dari orang baru dan mempertahankan interaksi dengan orang/lingkungan baru. Hal tersebut sejalan dengan dua penelitian yang pernah dilakukan oleh O'Connor (1969), dimana *modeling* simbolik berhasil meningkatkan interaksi sosial pada anak-anak disabilitas intelektual usia prasekolah yang menarik diri dari lingkungan sosial. Efektivitas metode ini juga telah dijelaskan oleh Cartledge dan Milburn (1995) dimana *modeling* terbukti mampu membantu anak-anak yang terisolasi untuk meningkatkan hasrat melakukan kegiatan sosial dan untuk menolong orang lain (Rosenhan & White, 1967), mengembangkan keterampilan bercakap-cakap yang melibatkan pertanyaan dan pemberian informasi (Zimmerman & Pike, 1972).

Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan program meningkatkan keterampilan sosial yang dilakukan oleh peneliti. Faktor pertama ialah kesesuaian antara karakteristik subjek sebagai penyandang disabilitas intelektual ringan dengan metode *modeling* simbolik melalui film yang diberikan oleh peneliti. Penyandang disabilitas intelektual ringan (*mild*) adalah mereka yang digolongkan sebagai anak mampu didik dan memiliki perkembangan kognitif pada tingkat konkrit operasional (Inhelder & Woodward dalam Payne & Patton, 1981). Anak disabilitas intelektual ringan membutuhkan contoh konkrit untuk bisa memahami materi yang diberikan (Gargiulo, 2007). Teknik *modeling* simbolik dengan menggunakan film kartun merupakan alat bantu yang konkrit, dimana subjek dapat melihat contoh-contoh perilaku yang harus ia ikuti melalui tokoh model. Dengan demikian, penggunaan model simbolik film kartun dalam program ini merupakan cara yang tepat untuk membantu subjek mempelajari suatu keterampilan sosial baru.

Selain itu, kebiasaan subjek untuk belajar melalui media visual dengan menonton film merupakan hal yang memperkuat keberhasilan program ini. Cartledge dan Milburn (1995) menyebutkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan suatu pelatihan keterampilan sosial, dimana salah satunya adalah karakteristik subjek yaitu tingkat perkembangan usia dan kematangannya.

Usia subjek yang saat ini tergolong anak-anak, maka penting untuk mempertimbangkan metode yang menarik untuk memotivasinya mengikuti program. Penggunaan metode *modeling* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak yang menarik diri terbukti paling efektif (dalam Jones, Sheridan, & Binns, 1993), terutama pada anak-anak masa pra sekolah dan sekolah dasar (Gresham & Elliot, 1993). Lebih lanjut Bellini (2007) menjelaskan bahwa keuntungan menggunakan video *modeling* adalah lebih mudah menarik perhatian anak karena melibatkan proses informasi secara visual. Hal ini pun terjadi pada diri subjek, dimana tampak motivasi subjek yang tinggi untuk menonton film kartun yang diberikan pada peneliti dalam tahapan instruksi dari awal hingga akhir program. Ketertarikannya melihat gambar-gambar yang ditampilkan dalam film membuatnya terlihat senang setiap mengikuti sesi program.

Faktor lain yang juga mendukung keberhasilan program ialah keunggulan dari pemberian model simbolik berupa film kartun yang dapat ditonton oleh subjek secara berulang-ulang dengan konsisten. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Elliot dan Gresham (1993), yang menjelaskan bahwa sebagian besar hasil penelitian lebih banyak menggunakan model simbolik karena adanya kontrol dari eksperimen sehingga lebih mampu menghadirkan model yang konsisten. Kehadiran model yang konsisten dalam tokoh di film kartun yaitu Aisyah (tokoh model) dan Fia (tokoh yang merepresentasikan diri subjek saat ini), mempermudah subjek untuk mengamati tingkah laku masing-masing model secara berulang-ulang. Dengan demikian, subjek menjadi lebih mudah dalam mengenali perbedaan sikap yang ditampilkan antara kedua model tersebut.

Hal selanjutnya yang menjadi pertimbangan dalam penggunaan film kartun sebagai sarana menghadirkan model simbolik ialah cerita atau narasi yang digunakan dalam film. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin dekat persamaan antara subjek dengan model, maka pengaruh *modeling* akan semakin besar (Bandura, 1969, 1977 dalam Gresham, 1981). Kemiripan tokoh dengan subjek penelitian merupakan hal yang penting karena cerita yang ditulis secara realistis dengan karakter yang signifikan dapat digunakan untuk mengajarkan anak tentang berespon pada berbagai situasi sosial (Cartledge & Milburn, 1995). Dalam menyajikan film kartun pada program, peneliti membuat

cerita yang mirip dengan karakter subjek. Peneliti menceritakan seorang tokoh yang merepresentasikan diri subjek saat ini (Fia), dimana tokoh tersebut mendapat banyak penguatan negatif dari lingkungan karena perilakunya yang sulit berinteraksi. Subjek berhasil memahami karakter yang dimiliki tokoh tersebut dan dapat menyatakan bahwa hal itu merupakan contoh negatif. Subjek memahami bahwa ada contoh positif yang harus ia tiru melalui tokoh model.

Teknik penguatan dalam modifikasi perilaku juga merupakan faktor yang patut untuk dipertimbangkan. Peneliti menggunakan teknik *token economy* untuk memberi penguatan terhadap perilaku baru yang muncul pada subjek. Morris (1985) menjelaskan bahwa karakteristik *token economy* ialah harus sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan dihitung oleh subjek; *token* harus didapatkan dari pemodifikasi perilaku dan bukan dari sumber-sumber lain; serta sejumlah *token* dapat ditukar dengan berbagai macam penguat yang disukainya. Karakteristik tersebut mendukung keberhasilan penggunaan *token economy* dalam program meningkatkan keterampilan sosial pada subjek penyandang disabilitas intelektual ringan. Keterbatasan kognitif pada subjek menyebabkannya memerlukan penjelasan yang konkrit dalam memahami suatu hal. Pemberian *token economy* berupa koin berlambang *smile* yang dilakukan peneliti pada subjek, memudahkannya melihat, menyentuh dan menghitung jumlah *token* yang ia dapatkan setiap kali ia menampilkan perilaku yang diharapkan. Subjek juga memahami bahwa sumber yang dapat memberikan *token* hanyalah peneliti. Hal ini membuatnya senantiasa mengikuti instruksi yang diberikan oleh peneliti. Keinginan subjek untuk mendapat tas *sponge bob* memotivasinya untuk berhasil mengumpulkan *token* sebanyak 30 buah. Subjek menjadi termotivasi mencoba menampilkan perilaku meski pada awalnya ia terlihat enggan karena keinginannya mendapatkan *token*. Hal-hal tersebut menyebabkan *token* berfungsi optimal dalam memperkuat perilaku yang diharapkan tampil dalam program ini.

Keberhasilan subjek dalam menampilkan perubahan perilaku keterampilan sosial setelah program berakhir juga disebabkan oleh latihan yang diberikan dalam situasi nyata oleh peneliti. Mengeluarkan anak dari lingkungan kesehariannya selama program dapat menyebabkan kesulitan anak dalam melakukan generalisasi perilaku di situasi natural (Sheridan, Bush, dan Warnes,

2003). Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendampingi subjek dan memberikan kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan sosial yang telah ia pelajari secara nyata di lingkungan sekolah pada setiap sesi tahap *performance* (latihan). Peneliti berusaha membiasakan subjek agar mampu menampilkan keterampilan yang ia pelajari pada kondisi yang sebenarnya. Selain itu, pembiasaan bergaul yang dilakukan pada situasi nyata diharapkan dapat membantu subjek terbiasa berinteraksi dengan teman-teman lainnya selain anak berkebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan Fielder dan Simpson (1987), penyandang disabilitas intelektual dapat berfungsi maksimal ketika mereka diintegrasikan dengan mereka yang normal, misalnya anak-anak disabilitas intelektual dengan anak normal dalam kelas-kelas di pendidikan reguler (Miller dan Clarke, 1991).

Keberhasilan program meningkatkan keterampilan sosial pada subjek juga dipengaruhi oleh lingkungan yang kondusif selama selama program dilakukan. Budd (dalam L'abate & Milan, 1985) mengatakan bahwa orangtua memiliki pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan sosial anak dan berperan penting dalam mengubah perilaku sosial anak. Dalam hal ini dukungan dari lingkungan subjek terutama ayah, merupakan faktor yang berperan besar dalam peningkatan keterampilan sosial subjek. Ayah subjek memberikan dukungan positif selama program dilakukan. Ia mendampingi subjek untuk mengulang materi yang peneliti ajarkan di sekolah dan mengerjakan lembar kerja yang peneliti tugaskan sebagai pekerjaan rumah. Pengulangan subjek di rumah terhadap materi yang diberikan membantunya untuk lebih mengingat dan memahami mengenai keterampilan sosial yang diajarkan. Westwood (2003) menyebutkan bahwa salah satu yang perlu diperhatikan dalam menciptakan interaksi sosial yang positif adalah adanya kesempatan menjalin kedekatan dengan intensitas yang cukup pada anak-anak lain. Ayah subjek berusaha memberikan kesempatan pada subjek untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya dengan mulai membiasakan subjek sendiri saat jam istirahat di sekolah. Ketidakhadiran ayah disamping subjek saat jam istirahat justru membuat subjek menjadi mandiri dan mau untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

Dari empat perilaku yang ada dalam program, subjek belum menampilkan perubahan pada perilaku memulai interaksi khususnya dalam menyapa orang

baru. Subjek hanya mampu menampilkan perilaku tersebut pada saat sesi pelaksanaan program dan kembali tidak melakukannya saat sesi evaluasi akhir. Cartledge dan Milburn (1995) menyebutkan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan suatu pelatihan keterampilan sosial, yaitu gender. Anak perempuan dan laki-laki cukup berbeda dalam menghadapi hubungan interpersonal, dimana anak perempuan cenderung lebih banyak bersifat pasif. Subjek merupakan anak perempuan yang pemalu sehingga ia cenderung lebih pasif dalam berinteraksi. Meskipun demikian, keterampilan menyapa pada diri subjek masih dapat ditingkatkan mengingat ia mampu untuk menampilkan keterampilan menyapa pada sesi latihan. Dalam hal ini diperlukan waktu yang lebih lama bagi subjek untuk menampilkan perilaku aktif dalam berinisiatif menyapa orang lain di sekitarnya.

Dalam suatu program keterampilan sosial, orang dewasa berperan sebagai kontrol terhadap lingkungan sosial dimana anak berada (Sheridan, Bush, dan Warnes, 2003). Dengan demikian, pendampingan dari orang-orang sekitar untuk meningkatkan keterampilan sosial pada subjek harus melibatkan seluruh pihak. Dalam penelitian ini guru kurang dilibatkan dalam pelaksanaan program sehingga target perubahan perilaku subjek dalam melakukan inisiatif menyapa tidak berhasil. Guru sebagai sosok dewasa yang berperan sebagai kontrol subjek di lingkungan sekolah dapat menjadi pertimbangan dalam keberhasilan program khususnya dalam memotivasi subjek untuk menampilkan perilaku menyapa maupun dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Secara umum subjek memiliki potensi untuk lebih mampu dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini didasari pada penjelasan dari AAMR, 1999-2004 (dalam Hallahan dan Kauffman, 2006) yang menyatakan bahwa tingkah laku adaptif adalah sesuatu yang dipelajari sehingga mereka dapat berfungsi dalam kehidupannya sehari-hari. Penyandang disabilitas intelektual ringan pada usia sekolah 6-20 tahun dapat diarahkan menuju konformitas sosial dengan pelatihan dan Pendidikan (Kirk & Gallagher, 1979). Merujuk pada penjelasan tersebut, keterampilan sosial pada anak penyandang disabilitas intelektual ringan merupakan hal yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran atau suatu pelatihan tertentu. Hal ini penting untuk kemampuan penyesuaian diri

dengan lingkungannya. Kavale (1997) dalam Westwood (2003) mengatakan bahwa keterampilan sosial merupakan kompetensi seorang anak atau remaja untuk mampu diterima dengan baik di kelompoknya, dan mampu beradaptasi dengan baik pada lingkungan sosial yang lebih luas.

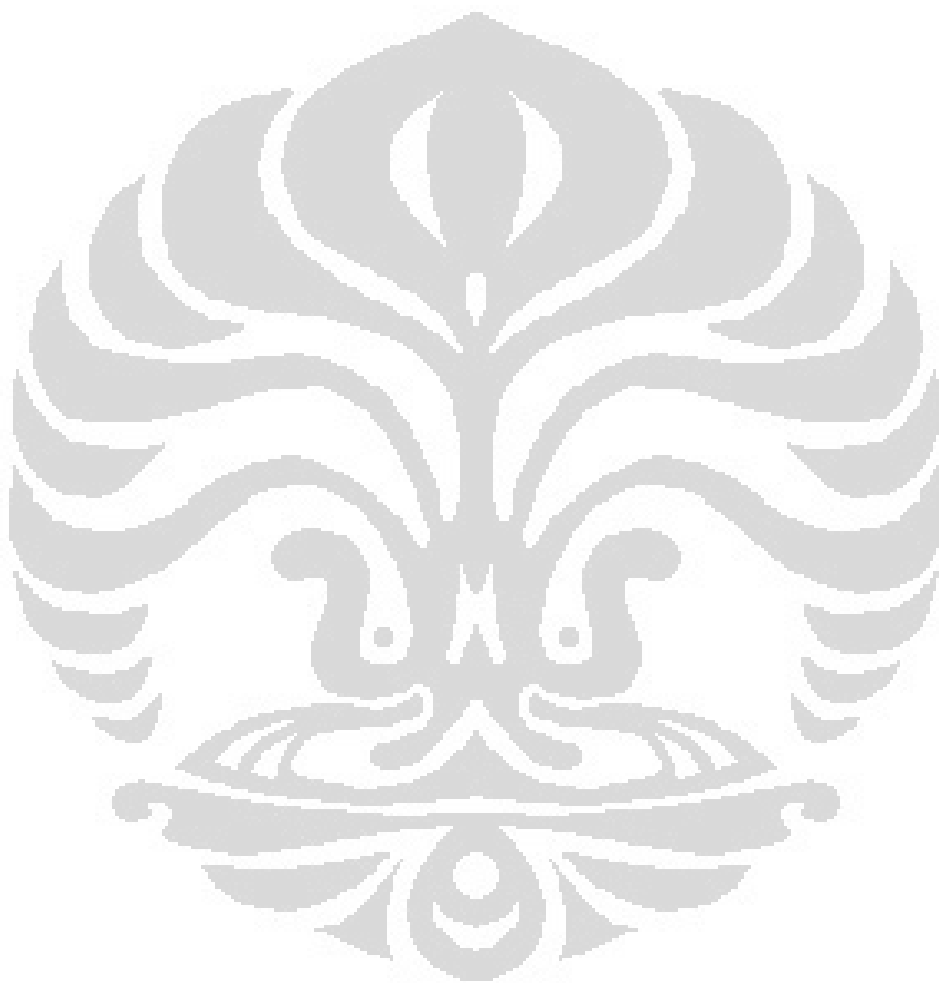
5.3 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan program ini, berikut beberapa hal yang dapat disarankan bagi penelitian selanjutnya dan orangtua :

5.3.1 Saran Metodologis

- Penelitian ini hanya melibatkan orangtua. Penelitian selanjutnya disarankan juga untuk melibatkan guru dalam pemberian program sehingga guru secara langsung dapat berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, guru memiliki pengetahuan yang lebih mengenai cara memotivasi untuk berinteraksi dengan lingkungan pada anak berkebutuhan khusus dan reguler serta teknik-teknik yang dapat dipraktekkan dalam meningkatkan keterampilan sosial. Hal ini dapat membantu guru dalam mengajarkan siswa-siswinya yang memiliki masalah keterampilan sosial, khususnya pada subjek.
- Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada beberapa anak kebutuhan khusus lainnya yang juga mengalami masalah dalam keterampilan sosial di sekolah. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dilihat perbandingan mengenai sejauh mana perbedaan antara anak-anak kebutuhan khusus dengan jenis yang berbeda.
- Penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas. Ada baiknya bila waktu pelaksanaan program ditambah agar subjek mendapatkan kesempatan latihan lebih banyak untuk mempraktekkan perilaku yang telah dipelajari khususnya dalam perilaku yang menuntut keaktifan subjek untuk berinisiatif melakukan interaksi. Selain itu, penambahan waktu dalam jangka waktu 3 atau 4 minggu juga diperlukan untuk proses *maintenance* sehingga dapat dilihat apakah perubahan perilaku subjek sudah menetap dalam waktu lama.
- Subjek dalam penelitian ini adalah siswa berkebutuhan khusus sekolah dasar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada siswa berkebutuhan khusus dengan kategori usia yang berbeda, misalnya pra-sekolah atau pada

siswa usia remaja. Hal ini untuk melihat sejauh mana tingkat usia mempengaruhi efektivitas dari teknik *modeling* dan *token economy* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada siswa-siswi berkebutuhan khusus.



DAFTAR REFERENSI

- Beirne-Smith, M., Patton, J.R., & Kim, S.H. (2006). *Mental retardation: an introduction to intellectual disabilities*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Cartledge, G. & Milburn, J. F. (1995). *Teaching social skill to children and youth (3rd ed)*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Crane, L. (2002). *Mental Retardation: A community integration approach*. Belmont: Thomson Wadsworth Publishing Company.
- Elliot, S. N. & Gresham, F. M. (1993). Social skills interventions for children. *Behavior Modification Journal*: 17, 287-309.
- Fullmer, W. H. (1972). *Changing the behavior of the retarded in the special education classroom*. Dalam *Behavior Modification of the Mentally Retarded* (Editor: Travis Thompson & John Grabowski). New York: Oxford University Press.
- Gargiulo. (2007). *Special education in contemporary society: an introduction to exceptionality*. Birmingham: Thomson Wadsworth.
- Gresham, F. M. (1981). Social skills training with handicapped children: A review. *Review of Educational Research*: 51, 139-176.
- Gul, S. O., & Vuran, S. (2010). An Analysis of Studies Conducted Video Modelling in Teaching Social Skills. *Journal of Educational Science: Theory and Practice*. Vol. 10 No. 1. Hal 249-274.
- Hallahan, D.P., & Kauffman, J.M. (2006). *Exceptional learner: An introduction to special education (International Edition: 10th ed)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Heiman, T. & Margalit, M. (1998). Loneliness, depression, and social skills among students with mild mental retardation in different educational settings. *The Journal of Special Education*: 32, 154-163
- Jones, R. N., Sheridan, S. M. & Binns, W. R. (1993). Schoolwide social skill training: Providing preventive services to students at risk. *School Psychology Quarterly*, 8, 57-80.

- Kirk, S. A. & Gallagher, J. J. (1979). *Educating Exceptional Children 3rd Edition*. USA: Houghton Mifflin Company.
- Mangunsong, F. (2009). *Psikologi dan pendidikan anak berkebutuhan khusus (Jilid I)*. Depok: LPSP3.
- Martin, G. & Pear, J. (2003). *Behavior Modification: What It Is and How to Do It 7th Ed.* New Jersey: Prantice-Hall, Inc.
- Meese, R. L. (2001). *Teaching learners with mild abilities: integrating research & practice*. Stanford: Wadsworth Thomson Learning.
- Mitchell, Mark L., Jolley. Janina M. (2007). *Research Design Explained*. Australia: Thomson Wadsworth.
- Morris, R.J. (1985). *Behavior Modification with Exceptional Children: Principles and Practices*. Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Nurannissa, R. (2009). *Penerapan Teknik Token Economy untuk meningkatkan Perilaku Duduk di Tempat dan Mengerjakan Tugas pada Anak dengan Gangguan ADHD*. Tugas Akhir. Depok: tidak dipublikasikan.
- Payne, J. R. & Patto, J. R. (1981). *Mental retardation*. Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Sattler, M. Jerome. (2002). *Assessment of Children: Behavioral and Clinical Applications*. San Diego: Jerome M. Sattler Publisher.
- Tekinarslan, I. C. & Sucuoglu, B. (2007). Effectiveness of cognitive process approached social skills training program for people with mental retardation. *International Journal of Special Education*: 22, 7-17.
- Westwood, P. (2003). *Commonsense Method for Children with Special Education Needs: Strategies for the Regular Classroom 4th ed.* New York: RoutledgeFalmer.

LAMPIRAN 1
RINCIAN PROGRAM PELATIHAN KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL

Sesi 1 : Pendahuluan Program

Kegiatan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode	Perlengkapan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami tujuan dan pentingnya program. - Mengetahui gambaran kegiatan yang akan dilakukan selama program. - Mengerti akan adanya sistem penguatan berupa token. 	Peneliti menjelaskan F mengenai keseluruhan program intervensi, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> - pentingnya interaksi dengan lingkungan. - pengenalan tokoh dalam video yang akan diberikan selama intervensi. - contoh perilaku yang diberikan token. - contoh fungsi token yang dapat ditukar dengan suatu hadiah pada akhir intervensi. 		<ul style="list-style-type: none"> - Kontrak Belajar - Gambar Tokoh - Token - Buku Token 	Hari ke 1 30 menit

I. PERILAKU MENERIMA INTERAKSI DARI ORANG BARU DI SEKITAR

Sesi 2 : Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya.

Tahapan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode	Perlengkapan	Waktu
Pemberian Instruksi	Memahami pentingnya penerimaan kehadiran orang lain selain <i>significant other</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti memperlihatkan subjek sebuah video cerita. Dalam video ada 2 tokoh yaitu : Aisyah (tokoh sebagai model) dan Fia (tokoh yang merepresentasikan diri subjek saat ini). 	- <i>Modeling</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Video 	Hari ke 2 10 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Mengajarkan subjek untuk meniru cara yang dilakukan tokoh Aisyah dalam menerima ajakan interaksi dari orang baru yang ditemui, yaitu : <ol style="list-style-type: none"> a. tidak bersembunyi di balik <i>significant other</i>. b. menunjukkan kontak mata c. membalas senyuman d. membalas jabatan tangan 			
Latihan (<i>Skill Performance</i>)	Mengetahui urutan cara bagaimana merespon kehadiran orang baru.	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek diuji pemahamannya terhadap cerita dengan mengisi lembaran kerja 1. Saat subjek kesulitan untuk mengisi, maka peneliti memberi bantuan. - Bermain peran dengan peneliti dan orang baru (guru/teman/orang tua murid) di lingkungan sekolah. Subjek berperan menjadi tokoh Aisyah. - Pemberian umpan balik berupa <i>sticker (token)</i>. <ul style="list-style-type: none"> →hadir (1 token) →mengerjakan LK 1 (1 token) →menunjukkan perilaku <i>modeling</i> dalam <i>role play</i> (1 token per orang baru) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya Jawab - <i>Prompt</i> - <i>Token Economy</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar Kerja 1 - Laptop - Video - Buku token - Token 	<p>Hari ke 2 5 menit</p> <p>10 menit</p> <p>10 menit</p>

Generalisasi (<i>Practice</i>)	Mampu mempraktekkan perilaku menerima kehadiran orang baru.	Peneliti melakukan observasi terhadap munculnya perilaku subjek yaitu menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya. Dalam observasi ini peneliti menghadirkan orang baru pada subjek (selain <i>significant other</i> subjek).		- Lembar Observasi	Hari ke 2 -istirahat -setelah pulang sekolah
-------------------------------------	---	--	--	--------------------	--

Sesi 3 : Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemuinya.

Tahapan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode	Perlengkapan	Waktu
Review Sesi 2	Memahami dan mampu melakukan kembali perilaku sesuai yang dipelajari pada sesi 2.	Peneliti mengajak subjek bermain peran. Program akan dilanjutkan ke sesi 3, bila subjek menampilkan minimal 3 dari 4 perilaku yang diajarkan.	- <i>Role Play</i>		Hari ke 3 10 menit
Pemberian Instruksi	Memahami pentingnya merespon kehadiran orang baru selain <i>significant other</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meminta subjek menonton lanjutan cerita. Dalam cerita diperlihatkan tokoh Aisyah yang mampu merespon pertanyaan-pertanyaan sederhana dari lawan bicara. - Materi dalam sesi ini yaitu : <ol style="list-style-type: none"> a. Menjawab salam b. Menjawab sapaan kabar c. Menjawab pertanyaan identitas diri 	- <i>Modeling</i>	- Laptop - Video	Hari ke 3 10 menit

<p>Latihan (<i>Skill Performance</i>)</p>	<p>Mengetahui cara menjawab pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek diuji pemahamannya terhadap cerita dengan mengisi lembaran kerja 2. Saat subjek kesulitan mengisi, peneliti memberi bantuan. - Dengan didampingi peneliti, subjek diajak untuk mempraktekkan kemampuan tersebut secara nyata di lingkungan sekolah. Subjek menjadi tokoh Aisyah. - Pemberian umpan balik berupa <i>sticker (token)</i>. → hadir (1 token) → berhasil melakukan review (1 token) → mengerjakan LK 2 (1 token) → menunjukkan perilaku <i>modeling</i> dalam <i>role play</i> (1 token per orang baru). 	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya Jawab - <i>Prompt</i> - <i>Token Economy</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar Kerja 2 - Laptop - Video - Buku token - Token 	<p>Hari ke 3 5 menit</p> <p>10 menit</p> <p>10 menit</p>
<p>Generalisasi (<i>Practice</i>)</p>	<p>Mampu mempraktekkan perilaku menjawab pertanyaan dari orang baru di sekitarnya.</p>	<p>Peneliti melakukan observasi terhadap munculnya perilaku subjek yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru di sekelilingnya. Dalam observasi ini peneliti menghadirkan orang baru pada subjek (selain <i>significant other</i> subjek).</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Lembar Observasi 	<p>Hari ke 3 -istirahat -setelah pulang sekolah</p>

II. PERILAKU MEMPERTAHANKAN INTERAKSI.

Sesi 4 : Mempertahankan Interaksi dengan Orang atau Lingkungan Baru.

Tahapan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode	Perlengkapan	Waktu
Review Sesi 2 dan 3	Memahami dan mampu melakukan kembali perilaku sesuai yang dipelajari pada sesi 2 dan 3.	Peneliti mengajak subjek bermain peran. Program akan dilanjutkan ke sesi 4, bila subjek mampu menampilkan perilaku menerima interaksi dan menjawab pertanyaan (salam, sapaan kabar, salah satu tentang identitas dirinya).	- <i>Role Play</i>		Hari ke 4 10 menit
Pemberian Instruksi	Memahami pentingnya menerima ajakan interaksi dari orang baru di sekelilingnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek menonton lanjutan cerita, dimana tokoh Aisyah dan Fia sedang memasuki kelas baru. Subjek ditunjukkan perbedaan perilaku dan konsekuensi yang didapat oleh tiap tokoh. - Bentuk interaksi yang ditampilkan adalah : <ol style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan kemauan untuk bergabung di lingkungan baru. b. Mempertahankan percakapan dengan orang baru yang ditemui. c. Bersedia melakukan aktifitas bersama. 	- <i>Modeling</i>	- Laptop - Video	Hari ke 4 10 menit
Latihan (<i>Skill Performance</i>)	Mengetahui cara menerima ajakan interaksi dari orang baru di sekitarnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Menguji pemahaman subjek dengan mengisi lembar kerja 3. - Peneliti mengajak subjek memasuki kelas baru. 	- Tanya Jawab	- Lembar Kerja 3 - Kelas baru	Hari ke 4 10 menit Waktu

		<p>Peneliti meminta bantuan guru dan teman-teman di kelas baru untuk mengajak subjek melakukan suatu aktivitas bersama. Bila subjek kesulitan menampilkan perilaku, maka peneliti membantu (<i>prompt</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian umpan balik berupa <i>sticker (token)</i>. <ul style="list-style-type: none"> →hadir (1 token) →berhasil melakukan review (1 token) →mengerjakan LK 4 (1 token) →menampilkan perilaku berinteraksi dengan lingkungan baru (1 token). 	- <i>Token Economy</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru baru - Teman baru (2-3 siswa) - Buku token - Token 	<p>Istirahat</p> <p>10 menit</p>
Generalisasi (<i>Practice</i>)	Mampu menerima ajakan interaksi dari orang baru di sekelilingnya.	Peneliti melakukan observasi terhadap munculnya perilaku subjek yaitu menerima ajakan interaksi dari orang baru di sekelilingnya. Dalam observasi ini peneliti menghadirkan lingkungan baru pada subjek.		- Lembar Observasi	Hari ke 5 -sebelum masuk sekolah -saat istirahat

III. PERILAKU MEMULAI INTERAKSI DENGAN ORANG LAIN DI SEKITARNYA

Sesi 5 : Menyapa teman atau guru atau orang selain *significant other* di lingkungannya.

Tahapan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode	Perlengkapan	Waktu
Review Sesi 2-3-4	Memahami dan mampu melakukan kembali perilaku sesuai yang dipelajari pada sesi 2,3,dan 4.	Peneliti meminta guru dan teman untuk membantu bermain peran dengan subjek. Kegiatan ini dilakukan di lingkungan baru bagi subjek (kelas baru).	- <i>Role Play</i>	- Kelas baru - Guru baru - Teman baru (2-3 siswa)	Hari ke 6 10 menit
Pemberian Instruksi	Memahami pentingnya menyapa orang lain di lingkungannya.	- Menampilkan lanjutan cerita tokoh Aisyah pada subjek. Pada sesi ini subjek diperlihatkan kebiasaan Aisyah untuk menyapa. “ <i>Assalammualaikum/Halo/Hai/Selamat Pagi-Siang-Sore-Malam</i> ”	- <i>Modeling</i>	- Laptop - Video	Hari ke 6 10 menit
Latihan (<i>Skill Performance</i>)	Mengetahui cara menyapa orang lain di lingkungannya.	- Peneliti menguji pemahaman subjek tentang kemampuan menyapa melalui lembar kerja 4. - Peneliti mengajak subjek berkeliling sekolah dan meminta menyapa orang baru di lingkungannya (minimal 3 orang).	- <i>Tanya Jawab</i>	- Lembar kerja 4 - Lingkungan Sekolah	Hari ke 6 10 menit Jam istirahat

		<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian umpan balik (<i>token</i>). <ul style="list-style-type: none"> → hadir (1 token) → berhasil melakukan review (1 token) → mengerjakan LK 5 (1 token) → menunjukkan perilaku menyapa pada 3 orang baru di lingkungannya (2 token). Penambahan satu perilaku menyapa oleh subjek, maka penambahan 1 token bagi subjek. - Saat subjek kesulitan, peneliti melakukan <i>prompt</i> hingga subjek berhasil menampilkan perilaku. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Token Economy</i> - <i>Prompt</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Token - Buku Token 	10 menit
Generalisasi (<i>Practice</i>)	Mampu mempraktekkan perilaku menyapa orang lain di sekitarnya.	Peneliti melakukan observasi terhadap munculnya perilaku subjek yaitu menyapa orang lain di sekelilingnya.		- Lembar observasi	Hari ke 7 -sebelum masuk sekolah -istirahat -setelah pulang sekolah

LAMPIRAN 2
INSTRUMEN UKUR INTERVENSI KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL
(OBSERVASI)

Daftar Cek Perilaku Data (*Baseline/Evaluasi*)

Waktu Observasi :

Tandai (V) bila subjek menampilkan perilaku.

1. Perilaku Menerima Interaksi dari Orang Baru di Sekelilingnya.

Subperilaku	Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Frekuensi	<i>Rate of Behavior</i>
Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya.		Tidak bersembunyi di balik <i>significant other</i> ketika berhadapan dengan orang baru.		
		Menunjukkan kontak mata dengan orang baru yang menyapa.		
		Membalas senyuman dari orang baru yang menyapa.		
		Membalas jabatan tangan dari orang baru yang menyapa.		
Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemuinya.		Menjawab salam dari orang baru yang menyapa (<i>Hai/Halo/Selamat Pagi-Siang/Assalammualaikum</i>).		
		Menjawab sapaan kabar dengan mengucapkan " <i>baik/tidak baik</i> "		
		Menjawab salah satu pertanyaan identitas diri, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa Namamu? → "<i>F</i>" 2. Dimana sekolahmu? → "<i>SD Menteng Atas 04</i>" 3. Kelas berapa kamu? → "<i>kelas 3</i>" 4. Siapa nama ibumu? → "<i>Salma</i>" 5. Siapa nama ayahmu? → "<i>Muhammad Nur</i>" 		

2. Perilaku Mempertahankan Interaksi dengan Orang Baru.

Perilaku	Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Frekuensi	<i>Rate of Behavior</i>
Mempertahankan interaksi dari orang baru di sekelilingnya.		Menunjukkan kemauan untuk bergabung di lingkungan baru.		
		Mempertahankan percakapan dengan orang baru yang ditemui.		
		Bersedia melakukan aktivitas bersama.		

3. Perilaku Memulai Interaksi dengan Orang Baru di Sekitarnya.

Subperilaku	Kesempatan	Indikator Perilaku	Frekuensi	<i>Mean of Behavior</i>
Menyapa teman/guru/orang lain selain <i>significant other</i> di lingkungan.		Mengucapkan kalimat sapaan pada teman/guru/orang lain selain <i>significant other</i> di lingkungannya, yaitu : "Assalammualaikum / Halo / Hai / Selamat Pagi-Siang"		

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN UKUR INTERVENSI KETERAMPILAN INTERAKSI (KUESIONER)

Berikut adalah sejumlah pernyataan tentang perilaku yang berkaitan dengan kemampuan interaksi sosial anak. Anda diminta untuk memberikan penilaian obyektif berdasarkan pengamatan anda terhadap anak tersebut. Berikan penilai tentang frekuensi munculnya perilaku oleh siswa tersebut saat berinteraksi di lingkungan sekolahnya. Anda diminta untuk memberikan tanda cek (V) diantara empat pilihan jawaban yang tersedia.

- Tidak Pernah : siswa tidak pernah menunjukkan perilaku tersebut.
- Jarang : siswa sudah menunjukkan perilaku, namun masih jarang ditampilkan.
- Sering : siswa sudah sering menampilkan perilaku.
- Selalu : siswa selalu menampilkan perilaku.

Seberapa sering subjek melakukan perilaku seperti di bawah ini?

Perilaku	Tidak Pernah	Jarang	Sering	Selalu
Tidak bersembunyi di balik <i>significant other</i> ketika berhadapan dengan orang baru.				
Menunjukkan kontak mata dengan orang baru yang menyapa.				
Membalas senyuman dari orang baru yang menyapa.				
Membalas jabatan tangan dari orang baru yang menyapa.				
Menjawab salam dari orang baru yang menyapa (<i>Hai/Halo/Selamat Pagi-Siang/Assalammualaikum</i>).				
Menjawab sapaan kabar dari orang baru dengan mengucapkan " <i>baik/tidak baik</i> ".				
Menjawab pertanyaan dari orang baru tentang identitas diri, seperti nama, sekolah, kelas, nama orangtua.				
Menunjukkan kemauan untuk bergabung di lingkungan baru.				
Mempertahankan percakapan dengan orang baru yang ditemui.				
Bersedia melakukan aktivitas bersama.				
Memberikan salam pada teman/guru/orang lain selain <i>significant other</i> di lingkungan.				

LAMPIRAN 4
TOKEN DAN BUKU TOKEN

I. *TOKEN*



II. CONTOH LEMBARAN BUKU *TOKEN*

Ayo...Tempelkan AKU !!



	1	2	3
	4	5	6

The form is a large rectangle divided into six cells by a horizontal line and two vertical lines. The cells are numbered 1 through 6. The top row contains cells 1, 2, and 3. The bottom row contains cells 4, 5, and 6. The corners of the rectangle are marked with yellow stars. A large, faint watermark of the Indonesian national emblem (Garuda Pancasila) is visible in the background of the form.

PENUKARAN TOKEN

JUMLAH TOKEN	HADIAH
 → 30	 TAS SPONGEBOB
 → 25	 TEMPAT PENSIL SPONGEBOB
 → 18	 PENSIL

LAMPIRAN 5
KONTRAK BELAJAR

KONTRAK BELAJAR

Saya : F
Usia : 10 tahun
Pendidikan : Kelas 3 SDN Inklusi Menteng Atas 04

Saya berjanji mau mengikuti semua aktivitas dalam program yang telah disepakati, dari hari Senin hingga Jumat selama tujuh kali pertemuan. Program akan dimulai dari tanggal 28 Mei - 5 Juni 2012. Aktivitas program akan dimulai setiap pagi hari pukul 06.30 WIB sampai selesai di sekolah. Tidak menutup kemungkinan bila ada perubahan waktu dan banyaknya pertemuan, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata saat pelaksanaan program.



Dalam program ini saya berjanji akan :	Cek List (V) Oleh F
❖ Selalu hadir di sekolah selama program berjalan.	
❖ Mengikuti keseluruhan program yang berlangsung di sekolah hingga selesai.	
❖ Memperhatikan dengan seksama pada aktivitas yang sedang berlangsung.	
❖ Mengerjakan tugas yang diberikan, baik saat program berlangsung maupun tugas rumah yang diberikan.	
❖ Memberanikan diri untuk mencoba hal-hal baru yang telah diajarkan dalam program.	

Dalam program ini saya akan mendapatkan tanda keberhasilan, yaitu gambar (*token*) yang akan saya kumpulkan selama program bila saya :



- 1. Hadir di sekolah untuk mengikuti program sesuai waktu yang ditentukan.**
- 2. Mengerjakan tugas tertulis dengan benar dan sesuai instruksi.**
- 3. Mau melakukan latihan untuk menerima interaksi dari kehadiran orang baru.**
- 4. Mau memberanikan diri untuk menyapa orang baru.**
- 5. Berhasil melakukan kembali hasil belajar pada sesi *review*.**

Setiap gambar yang didapatkan akan saya tempelkan di buku *token*. Gambar tersebut akan ditukarkan pada akhir program (Tanggal 4 Juni 2012), dengan :

JUMLAH <i>TOKEN</i>	HADIAH
 → 30	 TAS SPONGEBOB
 → 25	 TEMPAT PENSIL SPONGEBOB
 → 18	 PENSIL

Demikian kontrak ini saya setuju, dengan turut mengetahui Bapak dan Ibu Alfa.

Jakarta, 28 Mei 2012

(F)

Mengetahui :

(Bapak MN)

(Peneliti)

LAMPIRAN 6
KONTRAK BELAJAR ORANGTUA

KONTRAK BELAJAR ORANGTUA

Saya : Bapak MN

Hubungan dengan F : Ayah Kandung

Saya berjanji mau mendampingi dan mendukung semua aktivitas dalam program yang akan diberikan pada F, dari hari Senin hingga Jumat selama tujuh kali pertemuan. Program akan dimulai dari tanggal 28 Mei - 5 Juni 2012. Aktivitas program akan dimulai setiap pagi hari pukul 06.30 WIB sampai selesai di sekolah. Tidak menutup kemungkinan bila ada perubahan waktu dan banyaknya pertemuan, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata saat pelaksanaan program.

Dalam program ini saya berjanji akan :	Cek List (V) Oleh Bapak
❖ Mengijinkan F untuk mengikuti keseluruhan program dari sesi awal hingga sesi akhir.	
❖ Mengantarkan F ke sekolah selama program berjalan dan sesuai waktu yang telah disepakati.	
❖ Memotivasi F untuk selalu mengikuti program dari awal hingga akhir.	
❖ Mendampingi F dalam mengikuti program, bila dibutuhkan.	
❖ Menjadi fasilitator bagi F dalam mengerjakan tugas rumah yang akan diberikan selama program berjalan.	
❖ Mengerjakan tugas yang diberikan, baik saat program berlangsung maupun tugas rumah yang diberikan.	

Demikian kontrak ini saya setuju, dengan turut mengetahui Ibu Alfa Restu.

Jakarta, 28 Mei 2012

Mengetahui :

(Alfa Restu)

(Bapak MN)

LAMPIRAN 7
SKENARIO FILM KARTUN

Sesi 2 : Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya.

LATAR	ALUR CERITA
<p><u>Tempat :</u> Sekolah (Kelas 3)</p> <p><u>Waktu :</u> - Pagi Hari - Istirahat</p> <p><u>Tokoh :</u> - Aisyah - Fia - Ika - Ibu Wati (Guru kelas 3)</p>	<p>➤ Hari ini kelas 3 kedatangan seorang siswa baru yang bernama Ika. Ibu guru memperkenalkan Ika di depan seluruh siswa sebelum pelajaran dimulai. Teman-teman menyambut kehadiran Ika dengan riang gembira. Setelah itu, Ika menuju tempat duduk dan mengikuti pelajaran bersama teman-teman lainnya.</p> <p>➤ Saat istirahat, Ika menghampiri beberapa teman untuk berkenalan. Saat ia mengajak Fia untuk berkenalan, namun Fia menolak dan lebih memilih bermain sendiri. Ika merasa sedih karena Fia tidak membalas senyuman serta jabatan tangannya dan justru pergi menuju ibunya yang saat itu ada di depan kelas. Ketidakmauan Fia untuk bergaul dengan teman-temannya membuat ia tidak memiliki teman di kelas dan sering merasa sedih.</p> <p>➤ Lalu Ika menghampiri Aisyah. Ia mengajak Aisyah berkenalan. Aisyah sebagai anak yang ramah dan memiliki banyak teman, segera menyambut ajakan Ika untuk berkenalan. Aisyah menatap mata Ika, membalas senyuman sambil menjabat tangan Ika sebagai tanda awal perkenalan.</p>

Sesi 3 : Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru.

LATAR	ALUR CERITA
<p><u>Tempat :</u> Sekolah (Kelas 3)</p> <p><u>Waktu :</u> Pulang Sekolah</p> <p><u>Tokoh :</u> - Aisyah - Fia - Ibu Ani (guru baru kelas 4) - Ibu Wati (guru kelas 3)</p>	<p>➤ Saat jam pulang sekolah, tinggalah di kelas Aisyah dan Fia yang sedang menunggu dijemput orangtua mereka. Tiba-tiba masuklah ke kelas seorang guru baru kelas 4 (Ibu Ani) bersama Ibu Wati.</p> <p>➤ Ibu Ani menyapa Fia dengan salam, namun Fia segera berlari dan bersembunyi di balik tubuh Ibu Wati. Ibu Ani berusaha memberikan beberapa pertanyaan pada Fia, tapi Fia hanya diam. Akhirnya Ibu Ani pun pergi menuju Aisyah.</p> <p>➤ Saat menghampiri Aisyah, Ibu Ani mendapat respon positif. Aisyah menyambut ajakan Ibu Ani untuk berkenalan (menatap mata, membalas senyuman sambil menjabat tangan Ibu Ani). Aisyah juga menjawab beberapa pertanyaan dari Ibu Ani (salam, kabar baik, nama, kelas, nama ibu dan nama ayah). Ibu Ani merasa senang dengan sikap Aisyah sehingga ia pun memberi Aisyah hadiah pensil.</p>

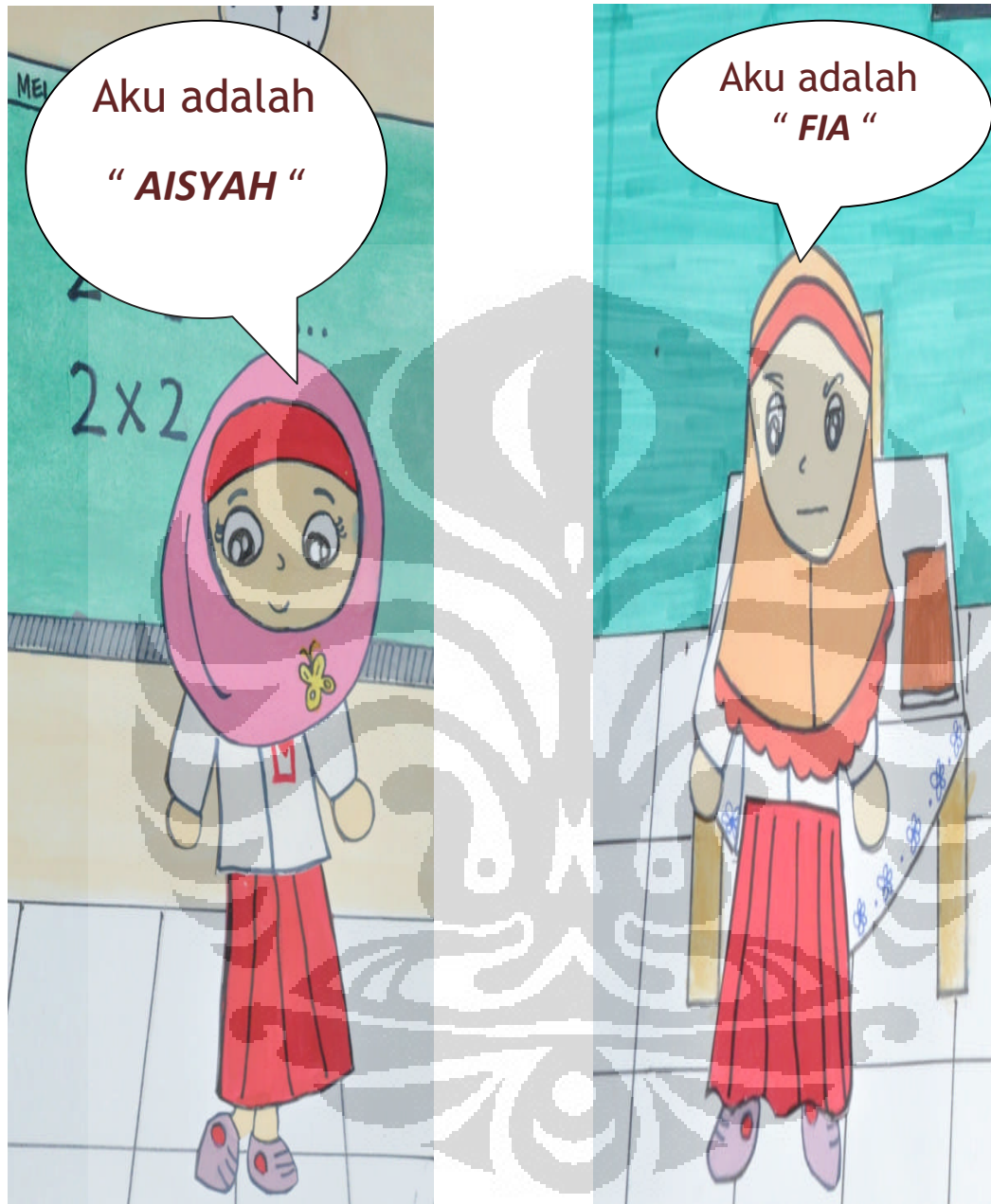
Sesi 4 : Menerima ajakan interaksi dari orang baru di sekelilingnya.

LATAR	ALUR CERITA
<p>Tempat : Sekolah (kelas 4)</p> <p>Waktu : Pagi Hari</p> <p>Tokoh : - Aisyah - Fia - Ibu Ani (guru baru kelas 4) - Teman kelas 4</p>	<p>➤Pagi ini siswa-siswi kelas 3 akan digabung kelasnya bersama dengan kelas 4. Beberapa murid kelas 3 ada yang belajar di kelas 4 bersama Ibu Ani dan sebagian bersama Ibu Wati. Fia dan Aisyah termasuk siswa kelas 3 yang terpilih secara acak untuk belajar di kelas 4 bersama Ibu Ani.</p> <p>➤Aisyah dan Fia pun mendapat suasana kelas yang berbeda dari biasanya. Fia menangis-nangis tidak mau berpisah dengan Ibu Wati. Meski Ibu Ani dan beberapa teman berusaha membujuk, namun Fia tetap tidak mau. Akhirnya teman-teman di kelas pun menjauhi Fia dan takut untuk bergaul dengannya.</p> <p>➤Berbeda dengan Fia, Aisyah justru senang berada di lingkungan baru. Ia mau untuk bergabung dengan teman-teman dan guru barunya. Aisyah melakukan beberapa percakapan (menjawab sapaan dari teman, menjawab nama dan kelas) serta mau untuk melakukan kegiatan kelompok saat ibu guru meminta. Saat istirahat pun, Aisyah bermain bersama teman-temannya. Ibu Ani kembali memberikan Aisyah hadiah boneka karena ia mudah berinteraksi.</p>

Sesi 5 : Menyapa teman/guru/orang selain *significant other* di lingkungannya.

LATAR	ALUR CERITA
<p>Tempat : Lingkungan Sekolah</p> <p>Waktu : Sebelum masuk, istirahat, pulang sekolah</p> <p>Tokoh : - Aisyah - Fia - Teman - Guru</p>	<p>➤Keramahan Aisyah selalu ditunjukkan dengan kebiasaannya menyapa guru-guru, teman-teman atau beberapa orangtua siswa lain yang ada di sekolah. Saat menyapa biasanya Aisyah mengucapkan “<i>Assalammualaikum/ Halo/ Hai/ Selamat Pagi-Siang-Sore-Malam</i> ”. Hal ini membuat banyak orang senang dengan keberadaan Aisyah.</p> <p>➤Suatu hari Aisyah terjatuh di depan kelas. Sikap ramahnya membuat ia banyak teman dan dikenal guru-guru. Mereka pun dengan sigap memberi obat merah, membalut luka, dan membopong Aisyah ke ruang UKS.</p> <p>➤Peristiwa jatuh juga pernah dialami Fia. Sikap Fia yang sering menyendiri dan tidak mau bergaul membuatnya kurang disenangi oleh teman-temannya. Akibatnya, saat itu teman-temannya hanya melihatnya dan mengacuhkannya. Fia pun menangis sendirian kesakitan.</p>

LAMPIRAN 8
TOKOH DALAM FILM



LAMPIRAN 9
LEMBAR KERJA SUBJEK

LEMBAR KERJA 1

➤ SIAPAKAH DIA ?



AISYAH

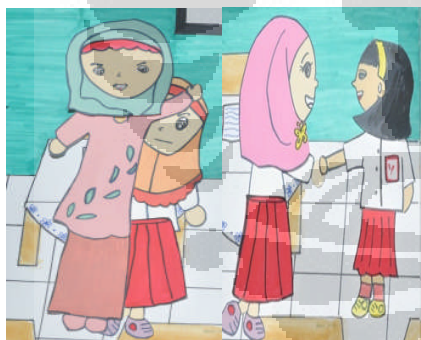
IKA

FIA



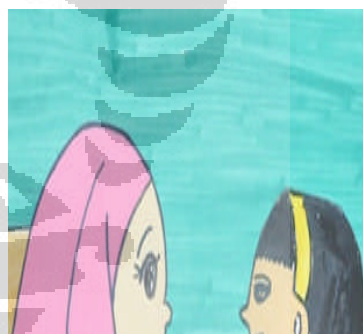
➤ Beri tanda  pada tokoh yang ramah

➤ Apa yang dilakukan Aisyah saat diajak berkenalan dengan Ika?



Tidak bersembunyi

Menatap mata



Membalas senyum

Berjabat tangan



LEMBAR KERJA 2



Siapakah gambar di samping ?

- a. Ibu Wati
- b. Ibu Ani
- c. Fia
- d. Aisyah



Aisyah dapat
karena mau berkenalan dengan Ibu Ani

LEMBAR KERJA 3

Fia
dan tidak mau masuk kelas
baru. Fia sendiri dan tidak
punya teman baru.

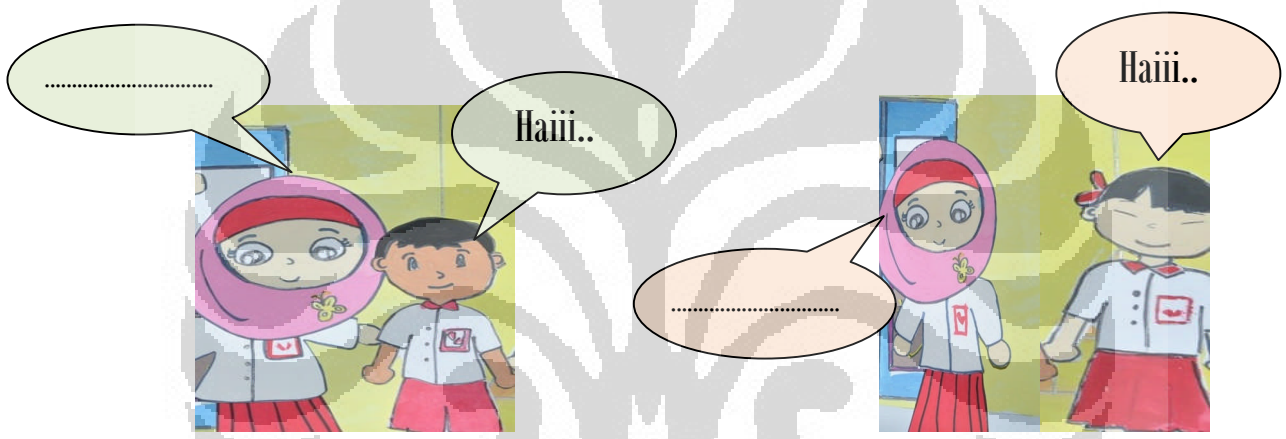
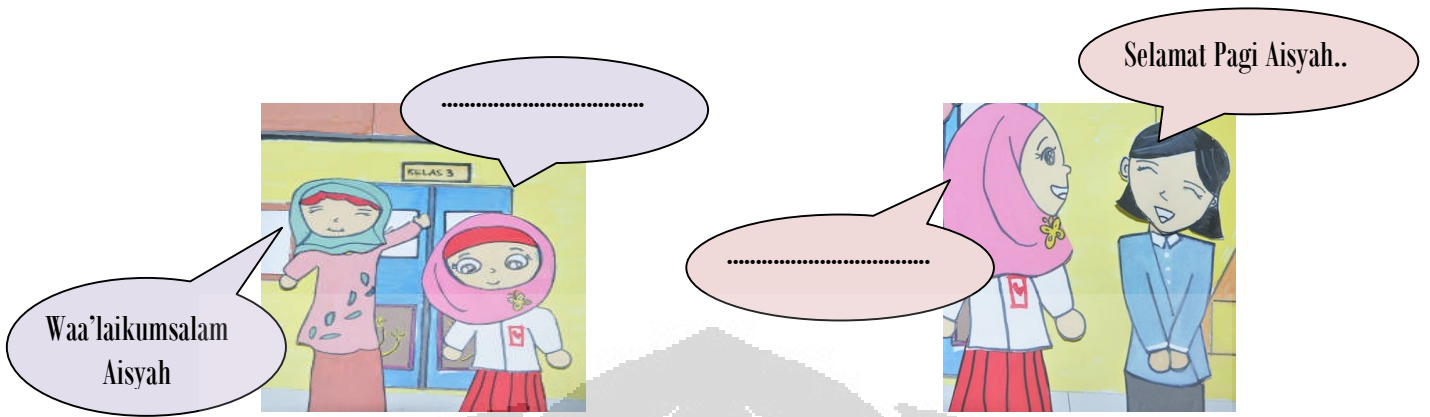


Aisyah tidak
saat masuk kelas baru. Aisyah
memanggil teman baru dengan
berkata “.....”
Aisyah mempunyai banyak
teman-teman baru.

Aisyah mendapat hadiah
.....
dari Ibu Ani karena berani
dan mau belajar di kelas 4
bersama teman-teman baru.



LEMBAR KERJA 4



Aisyah anak yang ramah sehingga banyak teman menolongnya saat ia jatuh.

Fia anak yang tidak ramah dan sering menangis. Akibatnya, teman-teman tidak mau menolong saat ia jatuh.



LAMPIRAN 10
DESKRIPSI PELAKSANAAN PROGRAM

4.1 Hasil *Baseline/Pretest*

4.1.1 Hasil Observasi Target Perilaku

Hari, Tanggal : Senin, 21 Mei 2011

Waktu : 07.30-09.00 WIB (1 hari)

Berikut adalah hasil dari observasi target perilaku :

Tabel 1. Hasil Observasi *Baseline/Pretest*

1. Keterampilan Menerima Interaksi dari Orang Baru di Sekelilingnya.

Subketerampilan	Kesempatan Munculnya Keterampilan	Indikator Keterampilan	Frekuensi	<i>Rate of Behavior</i>
Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya.	2	Tidak bersembunyi di balik <i>significant other</i> ketika berhadapan dengan orang baru.	0	0%
		Menunjukkan kontak mata dengan orang baru yang menyapa.		
		Membalas senyuman dari orang baru yang menyapa.		
		Membalas jabatan tangan dari orang baru yang menyapa.		
Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemuinya.	2	Menjawab salam dari orang baru yang menyapa (<i>Hai/Halo/Selamat Pagi-Siang/Assalammualaikum</i>)	1	50 %
		Menjawab sapaan kabar dengan mengucapkan " <i>baik/tidak baik</i> "		
		Menjawab salah satu pertanyaan identitas diri, yaitu: 6. Siapa Namamu? → " <i>F</i> " 7. Dimana sekolahmu? → " <i>SD Menteng Atas 04</i> " 8. Kelas berapa kamu? → " <i>kelas 3</i> "		

		9. Siapa nama ibumu? →” <i>Salma</i> ” 10. Siapa nama ayahmu? →” <i>Muhammad Nur</i> ”		
--	--	---	--	--

2. Keterampilan Mempertahankan Interaksi dengan Orang Baru.

Keterampilan	Kesempatan Munculnya Keterampilan	Indikator Keterampilan	Frekuensi	<i>Rate of Behavior</i>
Mempertahankan interaksi dari orang baru di sekelilingnya.	2	Menunjukkan kemauan untuk bergabung di lingkungan baru.	0	0%
		Mempertahankan percakapan dengan orang baru yang ditemui.		
		Bersedia melakukan aktivitas bersama.		

3. Keterampilan Memulai Interaksi dengan Orang Baru di Sekitarnya.

Keterampilan	Kesempatan Munculnya Keterampilan	Indikator Keterampilan	Frekuensi	<i>Mean of Behavior</i>
Menyapa teman/guru/orang lain selain <i>significant other</i> di lingkungan.	2	Mengucapkan kalimat sapaan pada teman/guru/orang lain selain <i>significant other</i> di lingkungannya, yaitu : ” <i>Assalamualaikum / Halo / Hai / Selamat Pagi-Siang</i> ”	0	0 %

Berdasarkan hasil observasi pada tahap *baseline*, diperoleh gambaran bahwa untuk keterampilan menerima interaksi dari orang baru di sekeliling, khususnya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana, subjek berhasil menjawab satu kali. Respon tersebut diberikan saat salah seorang guru di sekolah menghampirinya dan mengajaknya bicara. Subjek menjawab salam, kabar dan menyebutkan namanya saat ditanya. Meski demikian ia menjawab sambil memalingkan wajahnya ke arah tembok kelas dan tidak menatap lawan bicara. Subjek belum menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya, menerima ajakan interaksi dari orang baru selain *significant other* dan menyapa orang lain di lingkungan. Subjek sama sekali tidak menampilkan perilaku yang diharapkan pada tiap kesempatan yang ada. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa kemampuan subjek dalam melakukan interaksi sosial masih kurang sehingga perlu diberikan suatu program untuk membantu meningkatkan kemampuannya tersebut.

4.1.2 Hasil Pengisian Kuesioner

Berdasarkan penghitungan skor asesmen oleh GPK di sekolah terhadap keterampilan sosial yang dimiliki subjek, diperoleh hasil bahwa secara umum keterampilan interaksi dengan orang-orang baru di lingkungan tidak pernah muncul pada subjek. Hal ini menunjukkan bahwa ia memiliki keterampilan sosial yang rendah. Subjek selalu bersembunyi di dekat *significant others* ketika bertemu dengan orang-orang baru dan cenderung tidak merespon sapaan dari orang baru yang mengajaknya berinteraksi. Subjek juga sulit untuk bergabung di lingkungan baru bila tidak ada *significant others* yang mendampinginya. Berbeda dengan siswa-siswi berkebutuhan khusus lainnya yang selalu menyalami guru ketika mereka bertemu atau berpapasan, subjek justru tidak pernah menampilkan perilaku tersebut dengan inisiatif sendiri. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh GPK, guru wali kelas menilai subjek jarang menampilkan keterampilan interaksi dengan orang-orang baru di lingkungannya. Subjek masih sulit menerima interaksi dari orang-orang baru di sekelilingnya dan cenderung bergantung akan adanya pendampingan dari *significant others* dalam berinteraksi dengan lingkungan. Subjek mau melakukan aktivitas bersama bila lingkungan tersebut memberikan kenyamanan yaitu mau mengikuti apa yang ia inginkan. Ayah subjek juga menilai anaknya jarang menampilkan interaksi sosial dengan lingkungannya. Subjek masih sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan baru. Dengan demikian, guru wali kelas mengatakan bahwa perlu program pengembangan keterampilan sosial yang dimiliki subjek agar ia lebih mampu dalam berinteraksi dengan lingkungan.

4.2 Hasil Program

4.2.1 Sesi Pertama : Pendahuluan

Hari, Tanggal : Senin, 28 Mei 2012

Waktu : 07.00 – 08.30 WIB

Hari ini adalah sesi pendahuluan dari program terhadap subjek dan orangtua. Peneliti menjelaskan akan adanya kontrak belajar yang harus disepakati antara peneliti dan subjek maupun peneliti dan orangtua. Subjek mau untuk mengikuti pembelajaran bersama peneliti dengan mengangguk-anggukan kepalanya tanda setuju. Peneliti membantu subjek untuk melakukan cek list terhadap apa yang menjadi perjanjian pada kontrak belajar. Dalam memberikan penjelasan, peneliti berusaha untuk menggunakan bahasa sederhana dan penjelasan berulang-ulang mengingat keterbatasan intelektual yang dimiliki oleh subjek.

Dalam penjelasan kontrak belajar, peneliti juga menjelaskan mengenai adanya sistem *token economy* dalam memperkuat perilaku yang ditampilkan subjek. Peneliti akan memberikan *token* setiap kali subjek berhasil menampilkan perilaku yang diharapkan muncul oleh peneliti. Ketika subjek mendapatkan token maka ia akan menempelkannya di buku *token* yang telah disediakan oleh peneliti. Bila subjek berhasil mengumpulkan *token* dalam jumlah yang telah ditentukan oleh peneliti, maka subjek dapat menukarkannya dengan hadiah tertentu. Subjek memilih untuk mendapatkan hadiah tas bergambar *sponge bob*.

Peneliti juga memperkenalkan dua tokoh melalui gambar, dimana tokoh tersebut akan selalu subjek lihat dalam film kartun selama program berlangsung. Tokoh itu adalah Aisyah (model) dan Fia (gambaran subjek saat ini). Peneliti beberapa kali secara bergantian memperlihatkan gambar pada subjek sambil menyebutkan nama masing-masing tokoh. Subjek terlihat konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan peneliti. Ia pun mampu membedakan nama masing-masing tokoh dari kedua gambar tersebut.

Peneliti juga menjelaskan mengenai kontrak belajar yang harus dilakukan oleh orangtua bersama dengan peneliti selama intervensi berlangsung. Peneliti meminta kesediaan orangtua untuk terus memotivasi subjek agar ia mau mengikuti program hingga selesai. Selain itu, orangtua disarankan oleh peneliti untuk mengulangi materi yang telah diberikan di sekolah agar dipelajari kembali di rumah. Dalam hal ini peneliti memberikan CD film kartun dan lembar kerja yang sama dari tiap sesi yang dipelajari di sekolah untuk dijadikan tugas rumah bagi subjek. Dengan demikian subjek diharapkan lebih memahami mengenai apa yang telah dipelajari di sekolah mengingat pengulangan materi secara intensif merupakan salah satu cara efektif belajar bagi subjek sebagai anak disabilitas intelektual.

4.2.2 Keterampilan Menerima Interaksi dari Orang Baru di Sekelilingnya

4.2.2.1 Sesi Kedua

Perilaku : Menunjukkan Penerimaan Kehadiran Orang Baru di Sekelilingnya

Hari, Tanggal : Selasa, 29 Mei 2012

Waktu : 07.00-10.00 WIB

Tahap Pemberian Instruksi

Waktu : (07.00 - 07.10 WIB)

Tempat : Ruang inklusi dan UKS

Kegiatan	Hasil
Peneliti memperlihatkan subjek dua gambar dimana masing-masing adalah tokoh utama. Tokoh Aisyah (model) dan Fia (representasi diri subjek saat ini).	Awal mulanya subjek masih mengenali nama tokoh dengan membaca tulisan pada gambar. Setelah peneliti tanya berulang-ulang, subjek berhasil mengingat nama masing-masing tokoh tanpa membaca terlebih dahulu. Subjek juga mampu membedakan respon positif dari Aisyah dan respon negatif dari Fia.
Peneliti memperkenalkan subjek mengenai cara dalam menerima ajakan interaksi dari orang baru (<i>modeling</i>) melalui video kartun.	Sambil menonton film dan dibantu oleh peneliti, subjek mampu memperagakan sikap-sikap yang ditunjukkan Aisyah dalam menerima ajakan interaksi dari orang baru. Saat pemeriksa mengarahkan untuk menatap mata, subjek mengikutinya. Subjek juga membalas senyuman dan jabatan tangan dari peneliti.

Tahap Skill Performance

Waktu : 07.10 - 07.40 WIB

Tempat : Ruang inklusi dan Lingkungan Sekolah

Pada tahapan ini, peneliti memberikan subjek lembar kerja 1. Peneliti meminta subjek untuk menjawab soal. Subjek berhasil untuk menjawab nama masing-masing tokoh utama dan memberi tanda pada tokoh yang ramah yaitu Aisyah. Saat peneliti menanyakan subjek untuk memilih gambar sesuai dengan yang peneliti maksud, ia mengalami sedikit kesulitan saat menentukan gambar “menatap mata” dan “membalas senyuman”. Hal ini disebabkan karena perbedaan gambar yang kurang jelas antara kedua perilaku tersebut. Sedangkan pada gambar “tidak bersembunyi” dan gambar “membalas jabatan tangan”, subjek mampu menunjuk. Selesai mengerjakan, peneliti memberikan 1 token. Subjek tampak senang untuk menerima *token* dan segera menempelkannya di buku *token*.

Peneliti meminta subjek untuk memperagakan sikap-sikap yang telah diajarkan oleh peneliti dalam menerima interaksi dari orang baru dengan bermain peran (*role play*) bersama Ibu Guru T dan dua siswi perempuan kelas 3 yang bernama D serta A. Ibu Guru T dan dua orang siswi tersebut secara bergantian berpura-pura menjadi orang baru yang mengajak F untuk berinteraksi. Pertama, Ibu T mengajak subjek untuk berkenalan dengan menyapanya sambil mengulurkan tangan. Subjek awalnya diam saja dan melihat ke arah peneliti. Ia masih enggan untuk mempraktekannya hingga peneliti mengingatkannya dengan sebuah *token* yang saat itu peneliti perlihatkan padanya. Subjek pun akhirnya mau merespon tangan Ibu T dengan menyalaminya. Saat peneliti mengingatkannya untuk menatap mata Ibu T dan tersenyum, ia pun

segera mengikuti. Meski demikian, peneliti harus mengingatkan subjek untuk menatap mata Ibu T hingga perkenalan selesai. Selanjutnya perkenalan dilanjutkan dengan D dan A (siswi kelas 3). Subjek terlihat lebih mampu dalam menerima interaksi dari kedua siswi tersebut. Ia berani untuk menerima interaksi, menatap kontak mata masing-masing siswa tersebut saat berkenalan, membalas senyuman dan jabat tangan mereka. Peneliti memberikan dua *token* karena ia berhasil menampilkan perilaku dengan baik pada kedua temannya.

Saat peneliti mengajak subjek ke luar ruangan, tampak seorang ibu sedang menemani anaknya yang juga tergolong sebagai anak berkebutuhan khusus. Peneliti meminta subjek untuk kembali mempraktekkan sikapnya dalam menerima interaksi dari ibu tersebut. Subjek menolak dan meminta untuk bermain peran dengan anaknya. Peneliti tidak memberikan subjek *token* karena siswa tersebut sudah dikenal sebelumnya. Selesai sesi ini, subjek kembali ke kelas untuk mengikuti pelajaran.

Tahap *Practice* (Generalisasi)

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Tempat : Lingkungan Sekolah

Peneliti melakukan observasi saat istirahat dan pulang sekolah terhadap kemunculan target perilaku yang sudah diajarkan pada subjek, yaitu menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya. Berikut ada hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Observasi Sesi 2
Keterampilan Menerima Interaksi dari Orang Baru di Sekelilingnya.

Target Keterampilan :	Kesempatan Munculnya Keterampilan	Indikator Keterampilan	Frekuensi	<i>Rate of Behavior</i>
Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya.	7	Tidak bersembunyi di balik <i>significant other</i> ketika berhadapan dengan orang baru.	3	43%
		Menunjukkan kontak mata dengan orang baru yang menyapa.		
		Membalas senyuman dari orang baru yang menyapa.		
		Membalas jabatan tangan dari orang baru yang menyapa.		

Subjek tidak berhasil menampilkan perilaku yang telah diajarkan pada 2 kesempatan pertama. Ia masih bersembunyi di samping tubuh ayah sambil memegang baju ayahnya saat ketiga siswi perempuan kelas 6 SD Menteng Atas 02 secara bersama-sama menghampiri untuk mengajaknya berkenalan. Kedua siswi yang mengajak berkenalan ditolak olehnya. Subjek baru merespon ajakan interaksi dari siswi ketiga (kesempatan 3) setelah ayahnya mengingatkan agar ia mau untuk berkenalan. Subjek mampu menunjukkan penerimaan dengan menatap mata, membalas senyuman dan menyalami tangannya.

Subjek belum sepenuhnya menunjukkan penerimaan interaksi pada orang baru di kesempatan lima dan tujuh. Pada kesempatan lima, ia sudah mampu tidak bersembunyi dari *significant other* dan membalas jabatan dari orang baru yang mengajaknya berkenalan. Meski demikian, arah pandangan matanya masih menunduk ke bawah dan ia tidak membalas senyuman dari lawan bicara. Hal ini juga terjadi pada kesempatan tujuh dimana subjek sudah mampu untuk tidak bersembunyi di balik *significant other* meski saat itu ia didampingi ayahnya dan membalas jabat tangan. Disisi lain kontak matanya masih menghindari lawan bicara dengan menatap ke bawah dan tidak membalas senyuman.

Subjek berhasil menunjukkan penerimaan interaksi pada kesempatan empat dan enam. Saat seorang teman lelaki kelas 4 menyapanya pada jam istirahat, subjek mampu merespon dengan kontak mata, tersenyum, membalas jabatan tangan. Saat itu ia mampu melakukannya sendiri karena tidak ada sosok *significant other* yang ada di dekatnya. Subjek juga berhasil menunjukkan keempat perilaku tersebut pada kesempatan enam, yaitu saat seorang guru kelas 4 menyapanya.

4.2.2.2 Sesi Ketiga : Menjawab Pertanyaan-Pertanyaan Sederhana dari Orang Baru yang Ditemui

Hari, Tanggal : Rabu, 30 Mei 2012

Waktu : 06.45 – 09.30 WIB

Review Materi Sesi 2

Waktu : 06.50-07.00 WIB

Tempat : Ruang Inklusi

Di awal mulai kegiatan, peneliti memberikan sebuah token pada subjek sebagai *reinforcement* karena ia sudah datang tepat waktu pagi ini. Sebelum diberikan materi baru di sesi 3, peneliti melakukan *review* terhadap apa yang telah dipelajari oleh subjek pada sesi 2. Peneliti mengeluarkan dua kartu bergambar tokoh utama dan menanyakan pada subjek secara bergantian.

Subjek mampu menjawab nama masing-masing tokoh dengan tepat. Subjek juga dapat menyebutkan tokoh yang ramah dan tokoh yang tidak mau bergaul. Setelah itu peneliti mengajak subjek untuk kembali mempraktekkan bagaimana perilaku yang harus ia tampilkan dalam berinteraksi dengan orang baru. Subjek dapat melakukan keempat indikator perilaku yang diharapkan dengan baik. Secara umum dapat disimpulkan bahwa subjek mampu mengulangi perilaku-perilaku yang diajarkan pada sesi sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa subjek sudah memahami bagaimana cara-cara dalam menerima interaksi dari orang baru.

Tahap Pemberian Instruksi

Waktu : 07.00-07.10 WIB

Tempat : Ruang Inklusi

Kegiatan	Hasil
Peneliti menyajikan video kartun yang memperlihatkan adanya perbedaan sikap antara tokoh Aisyah dan Fia dalam berinteraksi dengan orang baru.	Subjek berhasil membedakan adanya perbedaan perilaku antara tokoh Aisyah dan Fia setelah menonton 3 kali video kartun. Subjek menyebutkan pada peneliti bahwa tokoh yang baik adalah Aisyah.
Peneliti memperkenalkan subjek mengenai cara-cara menjawab pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemui melalui video kartun (<i>modeling</i>).	Subjek sudah mengetahui beberapa hal terkait data dirinya sehingga peneliti tidak kesulitan ketika merefleksikan pertanyaan-pertanyaan di video pada diri subjek. Misalnya, menjawab salam, menjawab kabar, nama diri, kelas, sekolah, nama orangtua dan usia.

Tahap Skill Performance

Waktu : 07.10-07.30 WIB

Tempat : Ruang Inklusi dan Lingkungan Sekolah

Awal mula tahap ini, peneliti meminta subjek untuk mengerjakan lembar kerja 2. Saat peneliti bertanya mengenai gambar pertama, F menjawab gambar tersebut adalah Ibu Wati. Peneliti melakukan *prompt* dengan memberikan *prompt* kata “*Ibu A....*”, dan subjekpun menjawab Ibu Ani. Subjek lalu diminta untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan sederhana dari Ibu Ani di video. Keterbatasan intelektual pada subjek menyebabkannya memerlukan bantuan video sebelum menjawab soal.

Setelah subjek mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait diri pribadi, peneliti mengajaknya bermain peran (*role play*) di lingkungan sekolah. Pertama, bermain peran dibantu oleh Ibu I (guru inklusi subjek). Subjek sudah bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang

ditanyakan namun kontak mata seringkali masih tidak menatap mata lawan bicara. Bermain peran kedua dibantu oleh guru kelas 4 (Pak P), yang saat itu sedang berada di depan kelas inklusi. Subjek sudah lebih baik dalam menampilkan perilaku karena ia telah mempraktekkan dengan guru tersebut satu hari sebelumnya. Subjek mampu menerima interaksi tanpa berpegangan dengan peneliti, menatap kontak mata lawan bicara, tersenyum, membalas jabat tangan, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Peneliti mengajak subjek ke lantai atas, dimana gedung sekolah berbatasan dengan kelas 6 SDN Menteng Atas 02. Saat itu terdapat salah seorang guru SD Menteng Atas 02 yang sedang melintas (Ibu R). Peneliti meminta bantuan guru tersebut untuk bermain peran dengan subjek. Ibu R pun menyapa, mengulurkan tangan dan menanyakan beberapa pertanyaan pada subjek. Awalnya subjek terlihat malu untuk merespon. Setelah peneliti motivasi dengan pemberian token, subjek pun menerima ajakan interaksi dari Ibu R dengan membalas jabatan tangan, tersenyum dan menjawab beberapa pertanyaan. Selama menjawab pertanyaan, subjek masih sering melihat ke arah peneliti daripada melakukan kontak mata dengan Ibu R. Bermain peran juga dilakukan dengan salah seorang siswi kelas 6 SD Menteng Atas 02 yang bernama N. Subjek terlihat lebih mampu menampilkan perilaku penerimaan interaksi dibandingkan dengan Ibu R. Selesai berkenalan dengan N, subjek berinisiatif memberi tahu peneliti dengan menunjuk salah satu siswi kelas 6 lain yang saat itu sedang berada di samping N untuk diajak berkenalan. Subjek pun berkenalan dengan anak tersebut.

Tahap *Practice* (Generalisasi)

Waktu : Istirahat (08.30 – 09.00 WIB) dan Pulang Sekolah (09.20 - 09.30 WIB)

Tempat : Lingkungan Sekolah

Tabel 3. Hasil Observasi Sesi 3

Subperilaku	Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Frekuensi	Rate of Behavior
Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya.	3	Tidak bersembunyi di balik <i>significant other</i> ketika berhadapan dengan orang baru.	2	67 %
		Menunjukkan kontak mata dengan orang baru yang menyapa.		
		Membalas senyuman dari orang baru yang menyapa.		
		Membalas jabatan tangan dari orang baru yang menyapa.		
Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemuinya.	3	Menjawab salam dari orang baru yang menyapa (<i>Hai/Halo/Selamat Pagi-Siang/Assalammualaikum</i>).	2	67 %
		Menjawab sapaan kabar dengan mengucapkan " <i>baik/tidak baik</i> "		
		Menjawab salah satu pertanyaan identitas diri, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa Namamu? → "<i>F</i>" 2. Dimana sekolahmu? → "<i>SD Menteng Atas 04</i>" 3. Kelas berapa kamu? → "<i>kelas 3</i>" 4. Siapa nama ibumu? → "<i>Salma</i>" 5. Siapa nama ayahmu? → "<i>Muhammad Nur</i>" 		

Subjek nampak mulai menunjukkan keberaniannya dalam berinteraksi dengan orang baru. Dari 3 kesempatan yang ada subjek mampu menampilkan perilaku menerima interaksi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru yang diberikan dalam 2 kali kesempatan. Pada kesempatan pertama yaitu dengan rekan peneliti, subjek sempat terlihat malu pada awal perkenalan. Meski demikian, ia sudah berhasil untuk menerima kehadiran orang baru secara mandiri, membalas senyuman dan jabat tangan, serta melakukan kontak mata dengan lawan bicara. Subjek juga mampu menjawab salam, pertanyaan-pertanyaan (kabar, nama, kelas,

nama ibu guru dan nama orangtua). Subjek belum mau untuk melakukan aktivitas bersama rekan peneliti saat ia diajak untuk pergi ke kantin bersama. Penerimaan subjek terhadap kehadiran orang baru juga tampak saat seorang siswi kelas 6 SD Menteng 02 mengajaknya berkenalan. Ia mampu melakukan cara-cara berinteraksi dan menjawab pertanyaan yang telah diajarkan peneliti pada siswi tersebut.

Pada kesempatan ketiga, subjek menolak berinteraksi dengan salah seorang mahasiswi PKL dari UNJ yang saat itu sedang berada di sekolah. Pada waktu itu mahasiswi tersebut sedang bersama-sama rekan lainnya sehingga mereka tampak bergerombol. Subjek hanya melihat mahasiswa tersebut dan menggeleng-gelengkan kepalanya saat diajak berkenalan. Ia pun segera masuk ke kelas inklusi dan belajar bersama siswa-siswi berkebutuhan khusus lainnya.

4.2.3 Sesi Keempat : Mempertahankan Interaksi dengan Orang Baru

Hari, Tanggal : Kamis, 31 Mei 2012

Waktu : 07.00-09.45 WIB

Review Materi Sesi 3

Waktu : 07.00-07.10 WIB

Tempat : Ruang Inklusi

Sebelum peneliti melanjutkan pada sesi 4, peneliti memberikan subjek sebuah token karena ia hadir tepat waktu untuk mengikuti kegiatan. Peneliti menanyakan kembali nama tokoh-tokoh yang ada di video kartun sebelumnya. Subjek dapat menjawab dengan benar meski terkadang ia masih membutuhkan *prompt* dari peneliti, misalnya “*coba lihat, ini Ibu A....* Subjek pun menjawab “*Ibu Ani*”. Peneliti juga menanyakan, “*Ibu Ani berkata: Selamat Pagi, lalu apa yang dijawab Aisyah?*”. Subjek menjawab “*Selamat Pagi*”. Subjek juga mampu menjawab data tentang tokoh, yaitu nama dan kelas.

Peneliti melanjutkan sesi review dengan meminta subjek mempraktekkan kembali apa yang telah dipelajari pada peneliti dan salah satu orangtua murid yang sudah memiliki hubungan dekat dengan subjek secara bergantian. Subjek berhasil menampilkan keseluruhan perilaku pada peneliti. Saat ia mempraktekkan dengan salah satu orangtua murid, subjek mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan namun dengan pandangan mata menunduk. Subjek melakukan kontak mata dengan lawan bicara hanya saat peneliti ingatkan. Peneliti memintanya untuk mengulang perilaku tersebut sambil mengingatkannya bahwa peneliti akan memberi *token* bila ia berhasil menampilkan perilaku dengan lebih baik. Subjek pun berhasil menampilkan perilaku dengan lebih baik pada kesempatan kedua. Peneliti memberikannya *token* dan ia segera

menempelkannya di buku token. Secara umum subjek sudah mampu mengulangi perilaku-perilaku yang diajarkan pada sesi sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa subjek sudah mengerti cara-cara dalam menerima interaksi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru meski terkadang ia masih membutuhkan *reinforcement* untuk menampilkan perilakunya.

Tahap Pemberian Instruksi

Waktu : 07.00-07.10 WIB

Tempat : Ruang Inklusi

Kegiatan	Hasil
<p>Peneliti memperlihatkan subjek mengenai perilaku kesediaan berinteraksi dan ketidakmauan berinteraksi dengan lingkungan baru melalui cerita dalam video (<i>modeling</i>).</p>	<p>Peneliti menonton video kartun bersama subjek sambil menjelaskan perbedaan perilaku yang ditampilkan antara tokoh Aisyah dan Fia saat memasuki kelas baru. Peneliti menanyakan pada subjek mengenai tokoh mana yang harus ia ikuti dan subjek pun menjawab Aisyah. Peneliti menanyakan mengenai bagaimana perilaku yang ditampilkan oleh Fia saat memasuki kelas baru, subjek menjawab "<i>cengeng</i>". Saat peneliti tanya "<i>boleh atau tidak seperti Fia?</i>", subjek menggeleng-gelengkan kepalanya.</p>
<p>Peneliti menjelaskan perbedaan konsekuensi yang diperoleh dari perilaku berinteraksi dengan lingkungan baru.</p>	<p>Subjek dijelaskan oleh peneliti mengenai perbedaan konsekuensi yang diperoleh tokoh Aisyah dan Fia pada cerita dalam video. Peneliti menanyakan hadiah apa yang didapat oleh Aisyah, subjek pun menjawab boneka. Peneliti juga menanyakan alasan mengapa Aisyah mendapat boneka, subjek mengatakan karena tidak menangis. Peneliti mengatakan "<i>Fia dapat hadiah?</i>". Subjek menggeleng-gelengkan kepala dan mengatakan "<i>cengeng</i>". Subjek juga berhasil mengatakan bahwa Aisyah memiliki empat teman baru sedangkan Fia tidak.</p>

Tahap Skill Performance

Waktu : 07.10-09.45

Tempat : Ruang Inklusi, Kelas 2, Kelas 3, Lingkungan Sekolah

Pada awal tahap ini peneliti memberikan lembar kerja 3 untuk dikerjakan oleh subjek. Peneliti meminta subjek untuk membaca sambil melihat gambar yang ada untuk mengisi jawaban pada tiap soal. Subjek dapat menjawab dengan benar meski ia kesulitan saat mengisi kalimat siapa yang dilakukan Aisyah saat masuk kelas baru. Peneliti pun memperlihatkan film dan meminta

subjek untuk mendengarkan ulang. Setelah itu subjek berhasil dengan menjawab “*hai kakak-kakak*”.

Pukul 07.40 WIB peneliti mengajak subjek untuk belajar di kelas baru yaitu kelas 2. Peneliti telah membuat kesepakatan sebelumnya dengan guru wali kelas 2 bahwa subjek akan belajar bersama guru tersebut dan teman-temannya di kelas 2 sampai jam istirahat. Saat peneliti dan subjek sudah berada di depan kelas 2, subjek tidak mau masuk kelas sambil memegang baju peneliti. Peneliti mengingatkan subjek bahwa ia harus mengikuti apa yang dilakukan Aisyah saat masuk kelas baru dan tidak boleh menangis seperti Fia. Peneliti memotivasi subjek dengan pemberian *token* bila subjek berhasil belajar di kelas baru. Subjek mengangguk-anggukan kepala tanda setuju sambil melepaskan tangannya dari baju peneliti. Subjek mau untuk menyapa teman-teman di kelas dan memperkenalkan dirinya dengan bimbingan peneliti. Subjek dan peneliti duduk di barisan belakang. Peneliti memberi tugas menyalin kalimat “*F anak pintar*” hingga 10 baris. Sebelum subjek selesai menulis, peneliti keluar kelas dan meninggalkan F sendiri di dalam kelas selama 15 menit. Setelah peneliti kembali, subjek sudah selesai mengerjakan tugas dari peneliti dan sedang mengerjakan tugas baru dari guru kelas 2.

Saat istirahat, beberapa anak menghampiri tempat duduk subjek. Peneliti meminta teman-teman tersebut untuk saling bergantian berkenalan dengan subjek. Salah seorang teman mengajak subjek bersalaman dan subjek pun membalasnya sambil tersenyum. Teman tersebut mengatakan bahwa ia pernah sekelas dengan subjek di kelas 1. Subjek mengiyakan dan menyebut nama teman tersebut pada peneliti. Subjek juga berkenalan dengan 1 orang teman lelaki. Peneliti meminta siswa-siswi kelas 2 untuk bermain dan membeli jajan bersama-sama dengan subjek. Mereka pun pergi ke lantai dasar sekolah untuk pergi jajan bersama. Peneliti memberikan *token* karena subjek mau melakukan aktivitas bersama dengan teman-teman barunya.

Setelah jam istirahat selesai, peneliti mengajak subjek untuk berpindah ke kelas 3. Peneliti juga telah membuat kesepakatan dengan guru wali kelas 3 untuk memberikan kesempatan pada subjek dalam mencoba belajar di lingkungan yang baru. Subjek masuk ke kelas 3 dan menyapa siswa-siswi teman kelas 3 serta memperkenalkan diri di depan kelas dengan bimbingan dari peneliti. Beberapa siswa kelas 3 sudah mengenal subjek karena mereka pernah sekelas dengan subjek di kelas 1. Subjek dan peneliti duduk di barisan belakang. Peneliti kembali memberikan tugas kalimat pada subjek untuk disalin, kemudian peneliti meninggalkannya di kelas tersebut selama 15 menit. Subjek mampu untuk mempertahankan interaksi dengan orang-orang dan lingkungan baru yaitu di kelas 3.

Tahap *Practice* (Generalisasi)

Hari, Tanggal : Jumat, 1 Juni 2012

Tempat : Lapangan sekolah, Kelas 2 dan Kelas 3

Tabel 4. Hasil Observasi Sesi 4

Perilaku	Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Frekuensi	<i>Rate of Behavior</i>
Mempertahankan interaksi dari orang baru di sekelilingnya.	3	Menunjukkan kemauan untuk bergabung di lingkungan baru.	2	67%
		Mempertahankan percakapan dengan orang baru yang ditemui.		
		Bersedia melakukan aktivitas bersama.		

Tahap generalisasi dilakukan satu hari setelah subjek mengikuti tahap *skill performance*. Subjek sudah mampu menampilkan perilaku mempertahankan interaksi dari orang baru di sekelilingnya dalam 2 dari 3 kesempatan yang ada. Subjek mau membaur berinteraksi dengan siswa-siswi kelas 3 pada jam istirahat, mempertahankan percakapan sederhana dan melakukan beberapa aktivitas bersama. Subjek membawa bekal makanan dari rumah dan ia pun memakan bersama-sama dengan teman-teman lain di kelas 3. Setelah itu mereka terlihat bermain bersama meski subjek hanya menjadi penonton saat teman-teman lainnya bermain bola bekel. Subjek juga mampu bergabung dengan siswa-siswi kelas 3 untuk belajar bersama tanpa didampingi oleh *significant others*. Meski demikian, guru yang mengajar di kelas 3 mengatakan bahwa pelajaran yang diberikan pada subjek masih harus disesuaikan dengan kemampuannya. Bila tidak maka subjek enggan untuk mengerjakan tugas tersebut.

Subjek gagal pada kesempatan awal yaitu saat pelajaran olahraga. Ia tidak mau bergabung di kelas olahraga dan memilih duduk di depan kelas inklusi bersama ayah. Saat peneliti menanyakan padanya mengenai alasan ketidakmauannya untuk mengikuti kelas olahraga, subjek hanya tersenyum dan mengatakan tidak bisa. Setelah peneliti meminta subjek untuk mengikuti pelajaran olah raga, ia pun mau dengan syarat harus didampingi oleh ayahnya ke lapangan. Ayahnya keluar dari lapangan dan berdiri di pinggir lapangan agar subjek tetap mau berolahraga. Ketika permainan bola dilakukan, subjek berkelahi dengan salah satu anak berkebutuhan khusus lainnya hingga ia menangis. Subjek pun keluar lapangan dan tidak mengikuti pelajaran olahraga hingga selesai.

4.2.3 Perilaku Memulai Interaksi dengan Orang Baru di Sekitarnya.

Hari, Tanggal : Senin, 2 Juni 2012

Waktu : 07.00-10.00 WIB

Review Materi Sesi 4

Waktu : 07.00- 07.15 WIB

Tempat : Ruang Inklusi

Seperti pada sesi-sesi sebelumnya, peneliti memberikan *sticker* pada subjek di awal sesi sebagai penguatan bahwa ia telah datang tepat waktu. Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan mengenai materi sebelumnya melalui lembar kerja yang telah dikerjakan pada sesi 4. Subjek berhasil menjawab dengan mengatakan “*Fia cengeng, Aisyah tidak menangis*”. Peneliti memuji sikap subjek yang tidak menangis dan berani untuk belajar di kelas baru seperti Aisyah. Bila subjek terus mempertahankan perilaku positif tersebut, maka peneliti juga akan memberikannya hadiah melalui penukaran *token*. Subjek tersenyum sambil mengangguk-anggukkan kepalanya.

Peneliti meminta bantuan dua orangtua murid yang saat itu ada di depan kelas untuk melakukan interaksi dengan subjek. Saat salah seorang orangtua murid teman sekelas subjek menghampirinya, subjek langsung menyebutkan “*mama faisal*”. Subjek berhasil menampilkan perilaku penerimaan dan kemauan berinteraksi dari kedua orangtua tersebut. Subjek juga mampu mempertahankan percakapan dengan menjawab beberapa pertanyaan lawan bicara, misalnya membalas sapaan selamat pagi, menjawab kabar baik dan mengatakan “*nasi*” saat ditanya mengenai sarapan.

Tahap Pemberian Instruksi

Waktu : 07.15-07.25 WIB

Tempat : Ruang Inklusi

Kegiatan	Hasil
Peneliti menunjukkan tokoh yang bersikap ramah di lingkungan dan konsekuensi dari perilaku tersebut (<i>modeling</i>).	Peneliti menunjukkan perbedaan sikap yang dilakukan oleh tokoh Aisyah dan Fia. Aisyah sebagai anak yang ramah, yaitu senang menyapa orang-orang di sekelilingnya. Peneliti juga menjelaskan konsekuensi yang diperoleh Aisyah saat terjatuh karena sikap ramahnya. Lalu peneliti menanyakan kembali beberapa pertanyaan pada subjek, yaitu “ <i>kenapa aisyah?</i> ”. Subjek menjawab “ <i>jatuh</i> ”. Peneliti melakukan <i>probing</i> “ <i>apa yang dilakukan teman-temannya?</i> ”. Subjek menjawab “ <i>nolong</i> ”.

	Secara umum subjek memahami perbedaan konsekuensi yang terjadi pada Aisyah dan Fia.
Peneliti memperkenalkan subjek mengenai cara memulai interaksi khususnya dalam menyapa orang baru di sekelilingnya.	Peneliti menjelaskan pada subjek mengenai cara-cara memulai interaksi khususnya dalam menyapa orang baru. Peneliti memberitahu akan perbedaan penggunaan kata sapaan selamat pagi, assalamualaikum, dan hai. Sambil melihat ulang video, subjek mencoba mengikuti perkataan Aisyah dalam menyapa orang-orang di sekelilingnya.

Tahap Skill Performance

Waktu : 07.25-10.00 WIB

Tempat : Ruang Inklusi dan Lingkungan Sekolah

Peneliti memberikan subjek lembar kerja 4 untuk menguji sejauhmana mengenai pemahaman subjek dalam menyapa orang lain. Subjek kesulitan menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai kalimat sapaan. Peneliti memberikan bimbingan (prompt) sambil memperlihatkan kembali video kartun pada subjek. Subjek dapat menjawab setelah peneliti putar dua sampai tiga kali penayangan. Subjek lebih mampu memasangkan gambar dengan cerita singkat yang ia baca pada lembar kerja.

Kegiatan selanjutnya adalah bermain peran (*role play*) pada situasi nyata yaitu di ruang inklusi dan lingkungan sekolah. Pertama, peneliti meminta subjek untuk menyapa GPK yang saat itu berada di kelas inklusi. Awalnya subjek tidak mau menyapa GPK dan mengatakan “takut”. Peneliti mengingatkannya akan *token* yang harus ia kumpulkan untuk mendapat hadiah tas. Subjek pun mengatakan “iya..iya” sambil bergerak mendekati GPK. Subjek berhasil menyapa GPK sambil berdiri dan mengulurkan tangan untuk menyalami.

Peneliti dan subjek berpapasan dengan seorang guru lelaki ketika berada di halaman sekolah. Peneliti meminta subjek untuk menyapa guru tersebut dan memotivasinya dengan pemberian *token*. Subjek mau menyapa meski cara berdirinya tampak tidak tegak dan tubuh bersandar di tembok dengan pandangan mata seringkali tidak menatap lawan bicara. Terlihat bahwa subjek masih menampilkan sikap malu-malu. Peneliti meminta subjek untuk mengulangi perilaku menyapa dengan berdiri tegak dan pandangan mata menatap lawan bicara. Subjek mau untuk mengikuti instruksi peneliti dan ia berhasil menyapa sambil menatap mata pak guru. Peneliti memberi *token* pada subjek atas keberhasilannya.

Subjek berpapasan dengan orangtua teman sekelasnya yang juga sudah dekat dengannya. Subjek berani dan langsung menyalami orangtua tersebut. Peneliti tidak memberikan *token* karena orangtua tersebut dianggap sebagai salah satu *significant others* subjek di sekolah. Subjek juga bertemu dengan salah satu orangtua murid di kelas 2 yang pada sesi sebelumnya subjek ikut belajar di kelas tersebut. Orangtua tersebut belum mengenal subjek dan begitupula sebaliknya. Peneliti meminta subjek untuk menyapa sambil memperlihatkan sebuah token padanya. Subjek pun segera menyapa ibu tersebut dengan mengucapkan “*Assalammualaikum*” sambil menyodorkan tangannya. Ibu tersebut menjawab salam dan menanyakan nama pada subjek. Subjek menjawab “*F*” sambil menatap matanya. Peneliti memberikan satu token sebagai *reinforcement* bagi subjek.

Peneliti mengajak subjek ke arah pintu gerbang sekolah dan dari kejauhan tampak seorang satpam yang biasa berada disana. Peneliti meminta subjek menyapa satpam tersebut. Awalnya subjek tidak mau dan malu untuk menghampiri satpam. Setelah peneliti mengingatkan akan pemberian *token* dan menukarkan dengan tas bila berhasil mengumpulkan token sebanyak 30, subjek menganggukkan kepala dan mengatakan “*mau*”. Subjek menghampiri satpam lalu menyapa dan menyodorkan tangannya untuk bersalaman dengan satpam. Peneliti melihat dari kejauhan satpam tersebut membalas uluran tangan dari subjek.

Selanjutnya subjek diminta peneliti untuk menyapa seorang guru olahraga SD Menteng Atas 02 yang saat itu sedang berada di halaman sekolah. Awal mulanya subjek tampak takut dan mengajak peneliti untuk menemani menyapa. Peneliti tidak mau dan mengatakan pada subjek bahwa peneliti akan menunggunya dari kejauhan. Peneliti juga mengingatkan bahwa subjek membutuhkan 1 *token* lagi untuk ditukar dengan hadiah tas *spongebob*. Subjek termotivasi untuk menampilkan perilaku menyapa dan segera menghampiri guru tersebut. Subjek menyapa sambil menyodorkan tangannya untuk mengajak bersalaman. Pak guru merespon positif dan membalas sapaan subjek sambil mengusap-ngusap kepalanya dan mengatakan “*anak yang pintar*”. Setelah itu, subjek segera menempelkan token dan berhasil mengumpulkan sejumlah 30 untuk ditukar dengan tas *spongebob*. Subjek terlihat bergembira dengan menunjukkan wajah tersenyum lebar.

Tahap *Practice* (Generalisasi)

Hari, Tanggal : Selasa, 3 Juni 2012

Waktu : 08.00-10.00 WIB

Subperilaku	Kesempatan	Indikator Perilaku	Frekuensi	<i>Rate of Behavior</i>
Menyapa teman/guru/orang lain selain <i>significant other</i> di lingkungan.	5	Mengucapkan kalimat sapaan pada teman/guru/orang lain selain <i>significant other</i> di lingkungannya, yaitu : “ <i>Assalammualaikum / Halo / Hai / Selamat Pagi-Siang</i> ”	1	20 %

Tahap ini dilakukan satu hari setelah subjek melakukan latihan perilaku menyapa. Subjek berhasil menampilkan perilaku memulai interaksi dengan menyapa orang baru sebanyak 1 kali dari 5 kesempatan yang ada. Subjek menunjuk tangannya pada seorang guru olahraga yang berpapasan, lalu setelah peneliti iyaikan ia berhasil menyapa guru olahraga SD Menteng Atas 04 atas inisiatifnya sendiri. Subjek pun segera mengulurkan tangannya dan mengucapkan salam pada guru tersebut. Sedangkan pada empat kesempatan lainnya, subjek tidak berhasil menyapa atas inisiatif sendiri. Peneliti masih perlu mengingatkannya untuk menyapa orang-orang baru yang berada di sekitarnya. Meski demikian, subjek tampak berinisiatif menyapa teman-teman sekelasnya yang ia kenal khususnya sesama anak berkebutuhan khusus.

4.3 Hasil Evaluasi (*Post Test*)

Dalam rangka memperoleh data yang memadai, peneliti melakukan manipulasi dengan menghadirkan orang-orang baru dan lingkungan baru (kelas baru) bagi subjek. Peneliti menghadirkan sosok yang belum pernah subjek lihat maupun kenal dan sebagian yang sudah pernah ia lihat namun bukan merupakan *significant others* subjek. Hal ini untuk melihat sejauhmana perkembangan perilaku subjek dalam keterampilan sosialnya. Selain observasi, peneliti juga melakukan asesmen melalui ayah subjek, guru kelas, dan GPK sebagai data tambahan.

4.3.1 Hasil Observasi Target Perilaku

Hari, Tanggal : Rabu (6-6-2012) dan Jumat (8-6-2012)

Waktu : 07.00-10.00 WIB

Tempat : Lingkungan Sekolah

Tabel 5. Hasil Observasi *Post Test*

1. Keterampilan Menerima Interaksi dari Orang Baru di Sekelilingnya.

Subketerampilan	Kesempatan Munculnya Keterampilan		Indikator Keterampilan	Frekuensi		Rate of Behavior
	Hari 1	Hari 2		Hari 1	Hari 2	
Menunjukkan penerimaan kehadiran orang baru di sekelilingnya.	2	4	Tidak bersembunyi di balik <i>significant other</i> ketika berhadapan dengan orang baru.	2	3	88,0%
			Menunjukkan kontak mata dengan orang baru yang menyapa.			
			Membalas senyuman dari orang baru yang menyapa.			
			Membalas jabatan tangan dari orang baru yang menyapa.			
Menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari orang baru yang ditemuinya.	2	4	Menjawab salam dari orang baru yang menyapa (<i>Hai/Halo/Selamat Pagi-Siang/Assalammualaikum</i>).	2	3	88,0%
			Menjawab sapaan kabar dengan mengucapkan " <i>baik/tidak baik</i> "			
			Menjawab salah satu pertanyaan identitas diri, yaitu: 1. Siapa Namamu? → " <i>F</i> " 2. Dimana sekolahmu? → " <i>SD Menteng Atas 04</i> " 3. Kelas berapa kamu? → " <i>kelas 3</i> " 4. Siapa nama ibumu? → " <i>Salma</i> " 5. Siapa nama ayahmu? → " <i>Muhammad Nur</i> "			

Berdasarkan hasil tabel diperoleh bahwa untuk perilaku menerima interaksi dari orang baru, subjek berhasil menampilkan 5 perilaku dari 6 kali kesempatan yang ada selama dua kali waktu observasi. Subjek mampu merespon positif ajakan interaksi dari 5 orang baru yang belum dikenalnya dengan tidak bersembunyi pada *significant others*, membalas senyuman dan jabatan tangan. Meski demikian, subjek terkadang belum menampilkan perilaku yang konsisten dalam melakukan kontak mata dengan lawan bicara. Subjek juga dapat menjawab sapaan yang diberikan oleh orang baru dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana tentang dirinya, misalnya nama, kabar, kelas, sekolah, nama guru, tempat tinggal, dan nama orangtua.

2. Keterampilan Mempertahankan Interaksi dengan Orang Baru.

Subketerampilan	Kesempatan Munculnya Perilaku		Indikator Keterampilan	Frekuensi		Rate of Behavior
	Hari 1	Hari 2		Hari 1	Hari 2	
Mempertahankan interaksi dengan orang atau lingkungan baru.	4	3	Menunjukkan kemauan untuk bergabung di lingkungan baru.	4	1	67,0%
			Mempertahankan percakapan dengan orang baru yang ditemui.			
			Bersedia melakukan aktivitas bersama.			

Subjek mau menampilkan keterampilan mempertahankan interaksi dengan orang baru di sekelilingnya dalam 5 kali dari total 7 kesempatan. Subjek bersedia belajar bersama di kelas yang sebelumnya sudah pernah ia coba dalam latihan (kelas 2) tanpa bimbingan *significant others*. Subjek mampu berinteraksi dengan siswa-siswi di kelas tersebut, misalnya bersama-sama pergi ke kantin dan makan bersama di kelas. Selain kelas 2, subjek mampu mempertahankan interaksi dengan siswa-siswi kelas 3 dimana ia belajar dan bermain bersama saat istirahat. Subjek hanya menjadi penonton ketika teman-temannya bermain bola bekel. Ia belum bisa menangkap bola saat diberi kesempatan oleh teman-temannya untuk mencoba ikut bermain. Saat teman-temannya mengganti permainan “do mi ka do”, subjek mampu mengikuti aturan permainan dan wajahnya tampak riang ketika bermain bersama. Peneliti juga meminta subjek bergabung di kelas baru (kelas 4) dimana sebelumnya subjek tidak pernah masuki. Awal mula memasuki kelas 4, subjek tidak mau dan hanya berdiri di depan pintu kelas. Subjek berhasil masuk saat guru kelas yang

mengajar menariknya untuk masuk. Setelah itu subjek duduk di sebelah siswi perempuan dan mulai mengikuti kegiatan menyanyi bersama teman-temannya di kelas 4. Peneliti meninggalkan subjek untuk berinteraksi dengan lingkungan barunya. Sepuluh menit setelah jam istirahat, beberapa siswa-siswi kelas 4 memanggil peneliti karena subjek menangis di dalam kelas. Ejekan dari salah seorang siswi menyebabkan subjek marah dan menangis. Subjek meminta peneliti untuk menemaninya. Peneliti menganggap subjek gagal dalam berinteraksi dengan teman-teman di kelas 4 pada waktu istirahat. Subjek juga gagal dalam mempertahankan interaksi dengan orang-orang di sekelilingnya saat pelajaran olahraga. Ia tidak mau melakukan aktivitas bersama yang diinstruksikan guru olahraga dan hanya berdiri di belakang lapangan.

3. Keterampilan Memulai Interaksi dengan Orang Baru di Sekitarnya.

Subketerampilan	Kesempatan Munculnya Keterampilan		Indikator Keterampilan	Frekuensi		Rate of Behavior
	Hari 1	Hari 2		Hari 1	Hari 2	
Menyapa teman/guru/orang lain selain <i>significant others</i> di lingkungan.	2	2	Mengucapkan kalimat sapaan pada teman/guru/orang lain selain <i>significant others</i> di lingkungannya, yaitu : "Assalammualaikum / Halo / Hai / Selamat Pagi-Siang "	0	0	0 %

Berdasarkan hasil pada tabel terlihat bahwa dari empat kesempatan yang ada, subjek belum menampilkan perilaku memulai interaksi dengan orang baru di sekitarnya khususnya dalam menyapa. Subjek masih memerlukan bantuan dari orang sekitarnya, misalnya ketika ia ingin menyapa seorang guru di kelas 3 maka ia mengajak salah seorang teman untuk mendampingi menyapa. Dorongan dan arahan dari orang-orang sekitarnya masih diperlukan subjek untuk menampilkan perilaku menyapa.

4.3.2 Hasil Pengisian Kuesioner Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil asesmen GPK di sekolah terhadap perilaku terkait keterampilan sosial subjek setelah intervensi dilakukan tampak bahwa secara umum perilaku interaksi dengan orang-orang baru di lingkungan mengalami peningkatan. Subjek mulai mau untuk berinteraksi dengan

orang-orang baru dan merespon sapaan dari lawan bicaranya. Guru wali kelas juga menilai subjek mulai menampilkan sedikit perubahan perilaku interaksi dengan orang-orang baru di lingkungannya. Ia sudah mau melakukan aktivitas bersama dengan lingkungan baru. Guru wali kelas belum dapat melihat perilaku-perilaku keterampilan sosial subjek lainnya dikarenakan belum adanya kesempatan yang lebih banyak dalam melakukan observasi pada subjek. Ayah subjek menilai anaknya memiliki beberapa kemajuan setelah mengikuti program, misalnya sudah berani berinteraksi dengan teman-temannya dalam bermain atau jajan bersama. Subjek juga sudah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari orang baru. Meski demikian, subjek terkadang masih belum konsisten dalam melakukan penerimaan interaksi dengan orang baru yaitu dalam hal kontak mata dan melepaskan pegangan dari tubuh ayahnya. Masih diperlukan pembiasaan yang lebih rutin terhadap keterampilan sosial yang telah subjek pelajari.

