

**PROGRAM *COACHING* UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN INTERPERSONAL PADA INDIVIDU
DENGAN MASALAH EMOSIONAL**



TESIS

**ANNISA DWI RACHMAWATI
1006796052**

**PEMINATAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI PROFESI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS INDONESIA
DEPOK
JULI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**PROGRAM *COACHING* UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN INTERPERSONAL PADA INDIVIDU
DENGAN MASALAH EMOSIONAL**

*Coaching Program for Developing Interpersonal Skills
on Individual with Emotional Problem*

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister Psikologi

**ANNISA DWI RACHMAWATI
1006796052**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI PROFESI
PEMINATAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN**

**DEPOK
JULI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis yang berjudul “Program *Coaching* untuk Mengembangkan Keterampilan Interpersonal pada Individu dengan Masalah Emosional” adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil karya orang lain.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi apapun dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Depok, Juli 2012

Yang menyatakan,

METERAI
TEMPEL

20BEBAAF77849476

6000 DJP

Annisa Dwi Rachmawati

(NPM : 1006796052)

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :

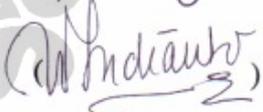
Nama : Annisa Dwi Rachmawati
NPM : 1006796052
Program Studi : Psikologi Profesi
Peminatan : Psikologi Pendidikan
Judul Skripsi : Program *Coaching* untuk Mengembangkan Keterampilan Interpersonal pada Individu dengan Masalah Emosional

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Studi Peminatan Psikologi Pendidikan, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia pada hari Selasa, 3 Juli 2012.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Dr. Lucia R. M. Royanto, M.Si., M.Sp.Ed.,Psi. ()
NIP : 19631202 199110 2 001

Pembimbing 2 : Widayatri Sekka Udaranti, M.Si.,Psi. ()
NIP : 1976 0525 2010 1220 02

Penguji 1 : Dra. Wahyu Indianti, M.Si.,Psi. ()
NIP : 19600322 199802 2 001

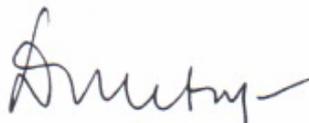
Penguji 2 : Dra. Puji Lestari Prianto, M.Psi., Psi ()
NIP : 19590628 198603 2 002

DISAHKAN OLEH

Depok, Juli 2012

Ketua Program Studi Psikologi Profesi
Fakultas Psikologi UI

Dekan Fakultas Psikologi UI



Dra. Dharmayati Utoyo Lubis, M.A., Ph.D.
NIP 19510327 197603 2 001



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

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah rabbil 'alamin, Puji Syukur saya panjatkan atas berkah, kekuatan dan kelancaran yang Allah SWT berikan dalam membantu saya sampai pada tahap ini. Saya juga hendak menghaturkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam penyelesaian tesis dan perkuliahan saya :

1. Dr. Lucia R. M. Royanto, M.Si., M.Sp.Ed.,Psi. dan Widayatri Sekka Udaranti, M.Si.,Psi. selaku dosen pembimbing atas arahan, motivasi, kebaikan hati dan kesabaran yang diberikan. Saya bersyukur dapat diberikan kesempatan belajar dan dibimbing oleh kedua dosen yang berdedikasi tinggi. Dukungan kedua dosen sangat membantu saya untuk percaya dengan apa yang saya kerjakan. Terima kasih juga untuk Mbak Wida yang telah membimbing saya pada kasus 3 dan 4.
2. Dra. Wahyu Indianti, M. Si., Psi. dan Dra. Puji Lestari Prianto, M.Psi., Psi atas kesediaannya menguji serta memberikan masukan bagi perbaikan tesis ini. Terima kasih juga untuk Mbak Iin yang membimbing saya pada kasus penelusuran bakat-minat klasikal.
3. Drs. Gagan Hartana Tupah Brama, M.Psi.T., Psi. atas bimbingan selama penyelesaian kasus 1 dan 2, serta kepada Airin Y. Saleh, M.Psi.,Psi. untuk bimbingannya pada magang 5 dan 6.
4. A dan keluarga yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini. Untuk kesempatan kepada saya menjalani pengalaman yang berkesan dan telah memperkenalkan saya menjadi bagian kecil dari keluarga kalian.
5. Bapak, ibu dan kakak tersayang: Bambang Koesmarijantono, S.H, Dr. Farida Amin, Sp.PK, dan Drg. Muhammad Eko Wicaksono atas cinta dan dukungan yang tak putus. *You guys are the strenght of my life. Especially to ibu, this one is for you.*
6. Keluarga ProdiX : Banyo, Alfa, Anggi, Carla, Fira, Ingin, Resti, Lukas, Mita, kak Sondang, Stella dan Wikan untuk kebersamaannya selama dua tahun. Pengalaman profesi ini terasa sangat berwarna dengan tawa, tangis dan cerita kita. Semoga warna ini bisa kita bawa ke dunia psikologi pendidikan Indonesia, semangaaat ^_^
7. Hanna Tresya, M.Psi., Psi. atas diskusi yang memberikan banyak *insight*. Serta teman-teman Poeding, Gabyuts, ito, fina, shinta dan keluarga yang mendoakan.
Akhir kata, semoga tesis ini mendatangkan manfaat, amin ya Rabbal 'alamin.

Depok, Juli 2012

Annisa Dwi Rachmawati

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
(Hasil Karya Perorangan)**

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

Nama : Annisa Dwi Rachmawati
NPM/NIP : 1006796052
Program Studi: Profesi Psikologi Peminatan Psikologi Pendidikan
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Tesis

demikian 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 :

“Program *Coaching* untuk Mengembangkan Keterampilan Interpersonal pada Individu dengan Masalah Emosional”

“*Coaching Program for Developing Interpersonal Skills on Individual with Emotional Problem*”

berserta 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 izin 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 : Juli 2012
Yang menyatakan



(Annisa Dwi Rachmawati)

ABSTRAK

Nama : Annisa Dwi Rachmawati
Program studi : Profesi Psikologi Peminatan Psikologi Pendidikan
Judul : Program *Coaching* untuk Mengembangkan Keterampilan Interpersonal pada Individu dengan Masalah Emosional

Penelitian ini berfokus untuk melihat efektivitas metode *coaching* dalam mengembangkan keterampilan sosial yang berhubungan dengan relasi interpersonal, yaitu perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal. Penelitian dilakukan kepada seorang subyek yang berada pada periode perkembangan kanak-kanak madya. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *single-n* dengan tipe A-B-A.

Metode *coaching* ini terdiri dari tiga tahap. Tahap instruksi menggunakan diskusi, cerita bergambar untuk analisis perilaku, tahap performa perilaku dengan bermain peran menggunakan media *puppet* dan bantuan teman (*peer initiation*), serta tahap generalisasi dilakukan pada berbagai *setting*. Pengukuran dilakukan sebelum program dimulai dan sesudah program selesai, menggunakan kuesioner bergambar, observasi terhadap target perilaku dan kuesioner *rating by others*.

Disimpulkan bahwa: 1) metode *coaching* efektif dalam mengembangkan keterampilan interpersonal menyapa; 2) untuk keterampilan bercakap-cakap dan bermain informal, metode *coaching* terbukti cukup efektif sampai tataran kognitif, namun belum dalam bentuk perilaku; 3) diperkirakan terjadi perubahan persepsi yang lebih positif dalam diri subyek ketika menghadapi interaksi sosial.

Kata kunci :

Keterampilan sosial, keterampilan interpersonal, *coaching*, kanak-kanak madya

ABSTRACT

Nama : Annisa Dwi Rachmawati
Program studi : Professional Graduate Degree of Educational Psychology
Judul : Coaching Program to Develop Interpersonal Skills on Individual with Emotional Problem

This study is focused on discovering the effectivity of coaching method in developing social skills related to interpersonal relation; greeting others, making conversation and playing informally. The subject of this study is an individual in the middle childhood period. This study using the single-n design with A-B-A type.

Coaching method consist of three stages. First, the instruction stage involved discussion and comic strip as a mean of behavior analysis. Second, behavior performance stage using paper puppet and peer initiation. Last, generalization stage done in several different settings. This study using three tools to measure its effectiveness; questionnaire in form of comic illustration, behavior check list of target behavior, and rating by others questionnaire. The measurement is conduct on pre and post program.

The following are the results : 1) coaching method is proven to be effective in developing greeting behavior 2) coaching method is proven to be effective on cognitive level but not behavior for making conversation and playing informally behavior, 3) it is estimated that subject has experience a perception changes into a positive state in facing social interaction.

Key words:

Social skills, interpersonal skills, coaching, middle childhood

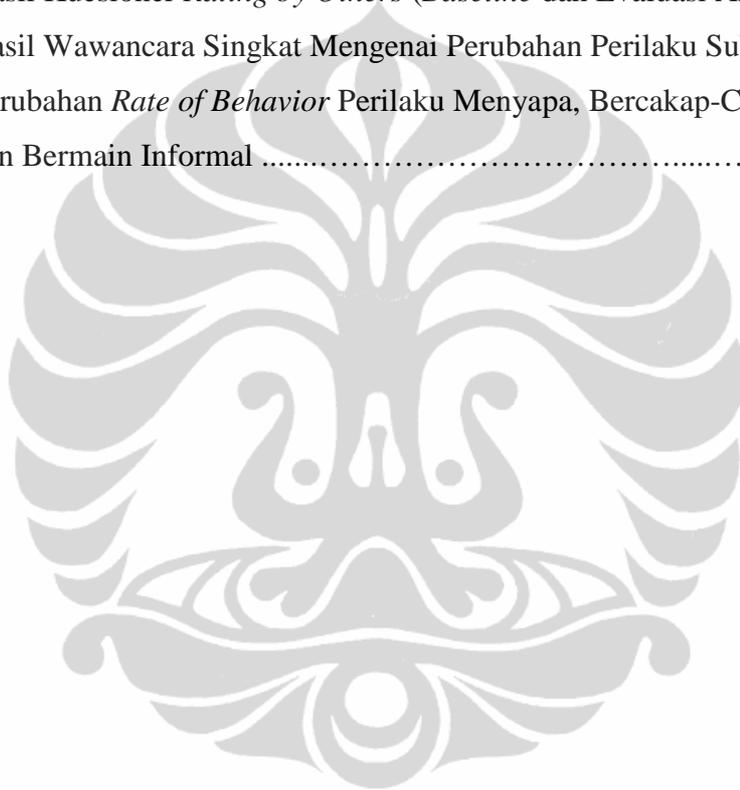
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL DAN GRAFIK	xi
DAFTAR GAMBAR	x
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5. Sistematika Penulisan	8
2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Tugas Perkembangan Masa Kanak-Kanak Madya	9
2.2. Perkembangan Sosioemosional pada Masa Kanak-Kanak Madya (<i>middle childhood</i>).....	10
2.2.1. Dampak Perkembangan Emosional terhadap Beberapa Aspek Kehidupan Anak	12
2.3. Keterampilan Sosial	15
2.3.1. Definisi	15
2.3.2. Faktor yang Mempengaruhi Defisit pada Keterampilan Sosial	16
2.3.3. Kategori Keterampilan Sosial	19
2.3.4. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial	21
2.3.5. Metode untuk Melatih Keterampilan Sosial	22
2.4. Metode <i>Coaching</i>	27
2.4.1. Dasar Pemikiran dari <i>Coaching</i>	27
2.4.2. Tahapan dari Metode <i>Coaching</i>	29
3. METODE PENELITIAN	39
3.1. Desain Penelitian	39
3.2. Variabel Penelitian	40
3.3. Karakteristik Subyek	40
3.4. Rasionalisasi Penelitian	42
3.5. Penyusunan Program	45
3.5.1. Nama Program	45
3.5.2. Tujuan Program	45
3.5.3. Bentuk Program	45
3.5.4. Alat Ukur Penelitian	46
3.5.4.1 Daftar Cek Perilaku Data Dasar dan Evaluasi Akhir	46
3.5.4.2 Kuesioner <i>Rating by Others</i> Data Dasar dan Evaluasi Akhir	46
3.5.4.3 Kuesioner Bergambar untuk Melihat Persepsi terhadap Interaksi Sosial	46
3.5.5. Media dan Alat Bantu	47
3.5.6. Indikator Keberhasilan Program	47

3.6.	Rancangan Desain Program	48
3.6.1.	Tahap Persiapan : Seleksi Target Perilaku dan Persiapan Media	49
3.6.2.	Tahap Pelaksanaan	50
3.6.2.1	Pengukuran Data Dasar (<i>Baseline</i>)	51
3.6.2.2	Pelaksanaan dan Evaluasi Sesi	52
3.6.2.3	Evaluasi Akhir	53
3.6.3.	Tahap Pengolahan Data	54
3.7.	Tempat dan Waktu Pelaksanaan	54
3.8.	Teknik Pengolahan Data	55
3.9.	Prosedur Penelitian	56
4.	HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN	58
4.1.	Gambaran Pelaksanaan Penelitian Hasil Penelitian	58
4.2.	Hasil dan Analisis Penelitian	60
4.2.1.	Persepsi terhadap Interaksi Sosial dan Perilaku Target	60
4.2.2.	Perilaku Target	62
4.2.2.1	Perilaku Menyapa	63
4.2.2.2	Perilaku Bercakap-Cakap	64
4.2.2.3	Perilaku Bermain Informal	65
4.2.2.4	Catatan <i>Anecdote</i> Mengenai Kemunculan Perilaku	67
4.2.3.	Hasil Pengisian Kuesioner Rating by Others	68
5.	KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN	69
5.1.	Kesimpulan	69
5.2.	Diskusi	70
5.3.	Saran	74
5.3.1.	Saran Metodologis	74
5.3.2.	Saran Praktis	75
6.	DAFTAR PUSTAKA	75
7.	LAMPIRAN	76
	Gambaran Kasus	
	Data Observasi	
	Modul Program	
	Hasil Seleksi Perilaku	
	Alat Ukur	
	Kuesioner Bergambar Persepsi terhadap Interaksi Sosial	
	Kuesioner Rating by Others	
	Daftar Cek Perilaku	
	Kontrak Belajar	
	Media dan Alat Bantu	
	Cerita Bergambar	
	Buku Token	
	<i>Puppet</i>	
	<i>Worksheet</i>	
	Perilaku Menyapa	
	Perilaku Bercakap-Cakap	
	Perilaku Bermain Informal	

DAFTAR TABEL DAN GRAFIK

Tabel 2.1.	Sub Perilaku Menyapa, Bercakap-Cakap dan Bermain Informal	21
Tabel 2.2.	Perbandingan Pendekatan dalam Pengajaran Keterampilan Sosial	24
Tabel 3.1.	Target Perilaku Hasil Seleksi	50
Tabel 4.1.	Waktu dan Tempat Pelaksanaan Program	59
Tabel 4.2.	Jawaban dari Kuesioner Bergambar (<i>Baseline</i> dan Evaluasi Akhir) ..	60
Tabel 4.3.	Hasil Kuesioner <i>Rating by Others</i> (<i>Baseline</i> dan Evaluasi Akhir)	68
Tabel 4.4.	Hasil Wawancara Singkat Mengenai Perubahan Perilaku Subyek	68
Grafik 4.1.	Perubahan <i>Rate of Behavior</i> Perilaku Menyapa, Bercakap-Cakap dan Bermain Informal	63



DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1.	Faktor yang Mempengaruhi Defisit pada Keterampilan Sosial	17
Bagan 2.2.	Tahapan dalam Proses <i>Coaching</i>	37
Bagan 2.3.	Proses Pembelajaran Keterampilan Sosial dengan Metode <i>Coaching</i>	38
Bagan 3.1.	Rancangan Desain Program	48



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia sekolah dasar merupakan tahapan krusial dalam perkembangan anak. Anak-anak memasuki periode kanak-kanak madya yang merupakan transisi dari lingkungan rumah menuju lingkungan sekolah dasar. Pada masa ini, anak menghabiskan 10.000 jam di dalam ruang kelas. Sebuah situasi dimana mereka menjadi bagian dari sebuah komunitas kecil yang memiliki tugas untuk diselesaikan, orang-orang yang harus diajak bergaul dan mengajaknya bergaul, serta peraturan tertentu yang harus mereka patuhi (Santrock, 2004). Anak mempelajari berbagai peran baru dalam sebuah lingkungan sosial yang juga baru.

Menurut Hurlock (2008) periode periode usia sekolah dasar ini disebut juga sebagai '*gang age*'. Anak-anak pada periode ini menampakkan peningkatan orientasi terhadap teman sebaya dan mengembangkan pertemanan, keterampilan sosial, perilaku prososial dan norma melalui interaksi dengan teman (Davies, 2009). Mereka juga memiliki sudut pandang dan kesadaran akan lingkungan, ekspektasi dan petunjuk sosial (Davies, 1999). Hal ini terkait dengan tugas perkembangan kanak-kanak madya yang tidak memfokuskan pada perkembangan pribadi semata. Seperti misalnya dalam membangun kemandirian dan sikap yang sehat terhadap diri sendiri, peran gender, mengembangkan hati nurani, moral dan nilai dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung. Pada periode perkembangan ini, anak-anak juga dituntut untuk mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan belajar bergaul baik dengan teman seusia (Hurlock, 2008).

Dengan masuknya anak pada lingkungan sosial baru di luar rumah, anak perlu mengembangkan kemampuan yang menunjang peran mereka. Kemampuan ini berkembang seiring perkembangan emosional anak, yang pada periode ini banyak mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan. Emosi berperan sebagai sumber dari evaluasi diri dan sosial, mewarnai pandangan diri anak mengenai lingkungan dan bagaimana ia akan melakukan interaksi sosial (Hurlock, 2008).

Beberapa perkembangan emosi yang penting untuk dikembangkan anak adalah dalam hal memahami emosi diri dan orang lain, perkembangan kemampuan bereaksi secara emosi, serta strategi untuk mengarahkan perasaan. Anak mengembangkan kesadaran akan pentingnya kontrol dan pengaturan emosi anak dalam memenuhi standar sosial. Anak harus mengembangkan pemahaman akan emosi dan regulasi dirinya (Saarni, 2006; Saarni et al., 2006 dalam Santrock 2008).

Perkembangan emosional dan kognitif anak tampak dalam penggunaan keterampilan sosial, sehingga keterampilan ini dianggap sebagai penentu penting dari kemampuan anak berfungsi secara sosial (Cartledge & Milburn, 1995). Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial tertentu dengan cara yang spesifik dapat diterima atau dihargai dan pada saat yang sama memberikan keuntungan, baik kepada individu, pihak yang saling berhubungan (mutual) atau untuk pihak-pihak lain (Combs & Slaby, 1977 dalam Cartledge & Milburn, 1995). Dengan perkataan lain, individu yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan mampu menjalin dan mempertahankan interaksi yang positif dengan orang lain, dan mampu mencapai tujuan atau keinginan pribadinya melalui interaksi tersebut. Oleh karena itu agar dapat memenuhi tuntutan tugas perkembangan periode kanak-kanak madya yang berfokus pada relasi interpersonal, anak perlu mengembangkan keterampilan sosial yang dapat membantunya berinteraksi dengan orang lain secara tepat, menjalani peran sosialnya dengan baik, dan akan menjadi penentu dari perkembangan diri anak selanjutnya.

Menurut Stephens (1992) keterampilan sosial terdiri dari empat kategori yaitu keterampilan interpersonal, keterampilan yang berhubungan dengan tugas, yang berhubungan dengan diri dan yang berhubungan dengan lingkungan. Dari beberapa kategori keterampilan sosial ini, keterampilan interpersonal merupakan salah satu bagian dari tugas perkembangan mendasar dan penting yang harus dikembangkan oleh kanak-kanak madya. Keterampilan interpersonal ini dibutuhkan dalam berteman dan menjalin interaksi dengan lingkungan luar rumah.

Keterampilan seperti menyapa, bercakap-cakap dan bermain menunjang anak dalam bersosialisasi dengan orang lain.

Tidak semua anak mampu mengembangkan keterampilan sosial dan berinteraksi secara sehat dengan lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, pada anak yang menampilkan masalah emosional dan perilaku yang berat misalnya, masalah yang ia miliki ini akan menyebabkan dirinya tidak direspon oleh lingkungannya. Hal ini membuatnya tidak dilibatkan dalam interaksi sosial oleh teman-teman dan keluarganya (Dishion, Patterson, dan Griesler 1994 dalam McLeod & Kaiser 2004). Begitupun dengan anak dengan *externalizing problems* (temper tantrum, berargumen dengan orang lain, berkelahi) atau *internalizing problems* (kecemasan, depresi, harga diri rendah). Mereka akan menarik diri dari relasi sosial, termasuk dengan guru, dalam usahanya untuk meminimalisir kemungkinan dirinya terpapar interaksi negatif dengan lingkungan (McLeod & Kaiser, 2004). Beberapa contoh ini menunjukkan bahwa anak mungkin mengalami ketidakmampuan anak untuk menampilkan perilaku yang tepat diakibatkan oleh defisit keterampilan sosial dan respon lingkungan memperkuat hal tersebut.

Defisit keterampilan sosial dapat terjadi pada anak tidak hanya karena adanya masalah perilaku, namun dapat pula terjadi karena kurangnya pengetahuan dan latihan akan perilaku seperti apa yang tepat untuk ditampilkan, serta kurangnya kesempatan dan penguatan dari lingkungan. Anak-anak dengan defisit dalam keterampilan sosial akan dapat mengalami penolakan lingkungan dan ketidakmampuan menyesuaikan diri. Mereka membutuhkan bantuan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang menunjang. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan oleh McLeod dan Kaiser (2004) mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan untuk penanganan anak dengan masalah emosional dan perilaku, harus ditargetkan pada anak-anak semenjak usia yang masih dini.

Sebuah program pengembangan keterampilan sosial, dalam pengajarannya harus bertujuan untuk dapat melakukan kontrol perilaku terhadap emosi yang anak rasakan. Program ini dapat berjalan efektif bila anak diajarkan untuk

mengembangkan kesadaran akan perasaannya pada situasi tertentu, akan evaluasi yang ia buat atas dasar situasi dan perasaannya itu, serta penguasaan akan perilaku yang berhubungan dengan situasi yang terjadi (Cartledge & Milburn, 1995). Sejumlah besar prosedur intervensi diidentifikasi sebagai cara efektif untuk mengajarkan keterampilan sosial pada anak. Seperti menurut Cartledge dan Milburn (1995), dimana dalam mengajarkan keterampilan sosial dapat dilakukan dengan *social learning modeling*, *coaching* dan metode kognitif afektif. Untuk anak dengan masalah emosional yang mengalami kesulitan dalam menguasai dan menampilkan keterampilan sosial yang tepat, maka diperlukan metode *coaching*.

Menurut Elliott dan Gresham (1993) *coaching* merupakan teknik menggunakan instruksi verbal secara langsung yang melibatkan seorang *coach* (seringkali guru, psikolog atau terkadang teman sebaya) yang memiliki pengetahuan mengenai bagaimana memicu perilaku yang diharapkan dan apa yang dibutuhkan anak dalam usahanya mencapai perilaku yang diinginkan. Biasanya *coaching* melibatkan tiga tahap yaitu pemberian peraturan dan standar perilaku kepada anak, melatih perilaku yang dipilih bersama dengan *coach* dan adanya pemberian umpan balik yang spesifik sepanjang latihan perilaku dan memberikan saran-saran untuk perilaku yang akan datang.

Oden dan Asher (1977, dalam Elliot & Gresham, 1993) menggunakan metode *coaching* untuk mengajarkan partisipasi, komunikasi, kerjasama dan penguatan terhadap teman sebaya kepada siswa kelas 3 dan 4 sekolah dasar. Dari studi yang dilakukan terhadap metode *coaching*, diketahui bahwa metode ini telah memiliki prosedur dan pilihan hasil terukur yang baik sehingga dianggap sebagai cara yang paling efektif dan valid dalam melatih dan mengukur keterampilan sosial. *Coaching* secara dapat digunakan dalam melatih anak terisolasi berusia 9 dan 10 tahun dalam keterampilan sosial (Gresham & Nagle, 1980). Dalam prakteknya, banyak peneliti dan praktisi yang menggunakan prosedur yang mewakili kombinasi dari *coaching* dan modeling. Gresham dan Nagle (1980, dalam Elliott & Busse, 1991) menerbitkan studi yang menyatakan bahwa *treatment* yang mengandung komponen *coaching* lebih efektif dibandingkan modeling dalam mengurangi angka interaksi sosial yang negatif.

Coaching mengandalkan instruksi verbal membutuhkan keterampilan kognitif dari anak untuk menerjemahkan instruksi tersebut menjadi perilaku yang diharapkan (Cartledge & Milburn, 1995). Anak dengan kecerdasan yang memadai pun masih perlu dibimbing, karena pada dasarnya anak membutuhkan bantuan orang lain dalam membantu mereka mempelajari atau menguasai sebuah keterampilan. Anak sudah memiliki konsep yang kaya tetapi tidak sistematis, tidak teratur dan spontan. Sehingga ia akan bertemu dengan konsep yang lebih sistematis, logis dan rasional yang dimiliki oleh orang yang lebih ahli yang membantunya (Vygotsky 1962, dalam Santrock, 2004).

Dalam penelitian ini, program *coaching* akan diberikan sebagai bentuk pengajaran keterampilan sosial pada subyek yang duduk di kelas 3 sekolah dasar dan berusia 8 tahun. Subyek pada penelitian ini (A) adalah seorang anak perempuan yang berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis, memiliki potensi kecerdasan rata-rata anak seusianya (IQ = 108 skala Wechsler). Ia tidak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan menalar berbagai materi baik verbal maupun non verbal. A mendapatkan posisi 15 besar semenjak kelas I. Namun sayangnya keunggulan A dalam hal akademis ini tidak diimbangi dengan perkembangan sosioemosionalnya. Semenjak A memasuki bangku sekolah, dari masa taman kanak-kanak hingga duduk di kelas 3 saat ini, A tidak pernah berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-teman dan gurunya. A memilih untuk diam dan tidak berinteraksi dengan siapapun di kelasnya, karena ia merasa tidak nyaman dan tidak dapat menemukan sosok yang cocok untuk dijadikan teman. Sapaan, ajakan atau perkataan apapun dari teman dan gurunya tidak pernah Aanggapi.

Di kelas, ia menampilkan bahasa tubuh yang kaku, waspada, dengan tatapan mata yang meneliti lingkungan. Bila ada yang menghampirinya, ia hanya akan memandangi temannya dan menunggu reaksi temannya selanjutnya. Ia nampak kesulitan menanggapi segala bentuk interaksi yang dilakukan temannya padanya. Pada saat istirahat, ia akan duduk diam di kursinya. Ia hanya akan memakan bekalnya atau diam memandangi kegiatan yang dilakukan teman-temannya. Kepasifan A ini tidak hanya dalam berkomunikasi langsung, tetapi juga terjadi

ketika temannya mengirim pesan singkat melalui telepon seluler ataupun meneleponnya. Hal ini membuat teman-temannya lelah mencoba mendekati A, sehingga mereka pun menghentikan usaha untuk mengajak A bermain atau berbincang. Tidak hanya A tidak memiliki teman, namun performanya dalam pelajaran tertentu pun menjadi buruk karena ia menghindari keterlibatan dengan teman sekelasnya dalam bentuk apapun.

Fakta mengenai keadaan A di atas menunjukkan bahwa A belum menampilkan perkembangan emosional yang sesuai dengan periode perkembangannya dan hal ini termanifestasi pada keterampilan sosialnya. Di usianya saat ini, seharusnya A sudah dapat mengembangkan kemampuan evaluasi diri dan sosial, agar ia dapat terlibat dalam interaksi sosial. Reaksi yang A tampilkan dalam menghadapi situasi interaksi sosial di setting kelas dan sekolah secara umum, menunjukkan bahwa A mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, karena ia memiliki defisit dalam hal keterampilan sosial. Defisit dalam keterampilan sosial dapat terjadi karena kurangnya pengetahuan, kesempatan, penguatan, latihan atau umpan balik, serta karena adanya gangguan perilaku (Elliot & Gresham, 1993).

Tidak hanya permasalahan dari dalam dirinya, kurangnya kesempatan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan di luar rumah, membuat A kurang melatih keterampilannya dalam menghadapi situasi sosial serta orang yang berbeda-beda. A memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungannya dan tidak hanya ini dapat mempengaruhi prestasi akademik di masa yang akan datang (Buswell 1953, dalam Conger & Keane, 1981), namun juga perkembangan perilaku yang tidak memadai (Whitman, Mercurio & Caponozio, 1970 dalam Conger & Keane, 1981). Penghindaran secara sosial untuk mengurangi rasa cemasnya seperti yang A lakukan, membuatnya bermain secara soliter dan memiliki kemungkinan diperlakukan secara tidak baik oleh teman sebayanya (O'Connor, 1972 dalam Conger & Keane, 1981).

Melihat hambatan mendasar pada kemampuan A dalam perilaku yang berkaitan dengan hubungan pertemanan dan komunikasi dengan orang lain, dan efek cukup serius yang ditampilkan dalam hal relasi A di sekolah, maka peneliti

memutuskan untuk memberikan intervensi pada keterampilan sosial terkait dengan perilaku interpersonal. Lebih spesifik lagi yaitu dalam hal perilaku menyapa orang lain, bercakap-cakap dan bermain secara informal. Serta melihat bahwa metode *modeling* dan *coaching* terbukti efektif dan valid untuk mengajarkan keterampilan sosial pada anak terisolasi dengan rentang usia kanak-kanak madya (Gresham & Nagle, 1980). Serta *treatment* yang mengandung komponen *coaching* lebih efektif dibandingkan *modeling* dalam mengurangi angka interaksi sosial yang negatif (Elliott & Busse, 1991), maka peneliti memilih metode *coaching* untuk diterapkan pada program intervensi ini.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah “Apakah program *coaching* efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial berhubungan dengan perilaku interpersonal pada individu dengan masalah emosional?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas program *coaching* dalam mengembangkan keterampilan sosial yang berhubungan dengan perilaku interpersonal pada individu dengan masalah emosional.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat :

Manfaat Umum

1. Memberikan manfaat dengan memperkaya khasanah ilmu psikologi mengenai keterampilan berinteraksi sosial pada anak sekolah dasar, khususnya terkait perilaku interpersonal. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.
2. Memberikan gambaran mengenai metode *coaching* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada individu kanak-kanak madya yang mengalami masalah emosional.

Manfaat Khusus

Membantu subyek dalam mengembangkan keterampilan sosial berhubungan dengan perilaku interpersonal. Hal ini diharapkan dapat memunculkan perasaan positif subyek terhadap lingkungan dan dapat membangun interaksi yang sehat dalam dirinya mengenai pertemanan baik di sekolah maupun di luar sekolah.

1.5 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 perkembangan sosioemosional kanak-kanak madya, keterampilan sosial, dan metode *coaching*.

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

Bab IV Hasil dan Analisis Penelitian, yang berisi uraian hasil data dasar, hasil proses intervensi dan hasil evaluasi akhir. Serta pemaparan mengenai analisis terhadap hasil intervensi.

Bab V 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

Dalam bab ini akan dipaparkan beberapa teori yang dijadikan sebagai tinjauan pustaka yang menunjang penyusunan program dalam penelitian ini. Di dalamnya akan dibahas mengenai masa kanak-kanak madya dan perkembangan sosioemosionalnya, keterampilan sosial dan metode *coaching*.

2.1 Tugas Perkembangan Masa Kanak-Kanak Madya

Menurut Hurlock (2008), anak-anak yang masuk ke dalam kategori kanak-kanak madya adalah mereka yang berusia 6-13 tahun untuk perempuan, dan 6-14 tahun untuk lelaki. Periode ini merupakan periode dimana anak akan mulai menuju masa remaja dan mengalami kematangan seksual. Usia sekolah dasar ini disebut juga "*gang age*". Perkembangan sosioemosional yang mewarnai tahapan kanak-kanak madya ini sejalan dengan tugas perkembangan mereka.

Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 2008), tugas perkembangan anak usia 6-12 tahun dimulai dengan anak belajar mengenai keterampilan fisik yang dibutuhkan untuk permainan sederhana, belajar untuk dapat bergaul baik dengan teman seusia, mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan institusi, serta mengembangkan hati nurani, moral dan nilai. Tidak hanya itu, anak juga mulai membangun sikap yang sehat terhadap diri sendiri sebagai seorang organisme yang sedang bertumbuh, belajar peran gender (feminin atau maskulin) yang tepat, mencapai kemandirian secara personal, serta mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung.

Menurut Santrock (2004), pada periode ini anak berada pada tahap konkrit operasional menurut Piaget (usia 7-11 tahun). Pada tahapan ini anak mengembangkan kemampuan *transitivity*, yaitu kemampuan mengkombinasikan dan mengkaitkan logis sehingga dapat menarik sebuah kesimpulan. Meskipun belum seabstrak tahapan kognitif usia yang lebih besar. Kemampuan berpikir kritis juga dikembangkan anak, dimana kemampuan ini melibatkan berpikir reflektif dan produktif, selain juga melakukan evaluasi dari fakta-fakta yang ada.

Universitas Indonesia

Anak juga belajar menggunakan metakognisi, yaitu berpikir tentang berpikir, atau mengetahui tentang mengetahui. Pada masa ini kecerdasan dilihat sebagai kombinasi dari keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman sehari-hari.

2.2 Perkembangan Sosioemosional pada Masa Kanak-Kanak Madya (Middle Childhood)

Menurut Davies (1999), secara umum perkembangan sosial kanak-kanak madya melibatkan beberapa aspek. Terjadi peningkatan orientasi terhadap teman sebaya dan mengembangkan pertemanan, dimana anak mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya dan anak juga mengembangkan norma kelompok serta tingkatan status dalam pertemanan. Anak juga melakukan elaborasi antara peran gender dan perilaku mereka.

Selain itu perkembangan sosial masa kanak-kanak madya menurut Davies (1999) berkaitan dengan perkembangan perilaku prososial, yaitu perilaku yang didasarkan pada internalisasi dari nilai dan meningkatnya kemampuan untuk memiliki sudut pandang sosial. Sudut pandang sosial ini maksudnya adalah meningkatnya pemahaman yang jelas akan sudut pandang, ekspektasi, dan petunjuk sosial. Anak memiliki kesadaran akan niatan dan tujuan psikologis dari orang lain. Anak juga belajar untuk mampu memegang dua pandangan yang berbeda di dalam pikiran, pada waktu yang sama.

Tidak hanya perkembangan sosial secara umum, Davies (1999) juga menyatakan perkembangan pada masa kanak-kanak madya melibatkan perkembangan yang berhubungan dengan bermain dan fantasi. Pada tahap ini, bermain disublimasikan ke dalam bentuk orientasi aktivitas yang menekankan keterampilan fisik dan kompetensi intelektual. Secara kontinyu bermain juga menjadi sumber penting dari kesenangan dan pelampiasan, sehingga anak banyak mengarahkan dirinya pada permainan. Bermain fantasi dilakukan secara rutin dan ada peraturan yang mengendalikannya. Penggunaan fantasi ini melibatkan proses *displacement* (pengalihan) perasaan dan keinginan kepada skenario imajiner dan pembayangan diri di dalam sosok yang lebih kompeten atau dalam peran orang

dewasa. Anak juga menunjukkan minat dalam permainan yang melibatkan perencanaan dan strategi, serta mengkoleksi sesuatu dan hobi.

Dari sisi emosional, pada masa kanak-kanak madya dan lanjut anak mengembangkan pemahaman lebih lanjut dan regulasi diri dari emosi (Saarni, 2006; Saarni et al., 2006 dalam Santrock 2008). Mereka juga mengembangkan kesadaran akan pentingnya kontrol dan pengaturan emosi mereka untuk memenuhi standar sosial. Perubahan perkembangan yang paling penting pada aspek emosi kanak-kanak madya dan lanjut, meliputi hal-hal berikut (Denham, Bassett & Wyatt, 2007; Kuebli, 1994; Thompson & Goodwin, 2005 dalam Santrock, 2008) :

- a. Pemahaman emosional yang meningkat; sebagai contoh seorang anak SD mengembangkan kemampuan yang meningkat dalam memahami emosi yang kompleks seperti bangga dan malu. Emosi ini kurang terikat terhadap reaksi orang lain, mereka lebih berpusat pada diri sendiri dan terintegrasi dengan perasaan tanggung jawab pribadi.
- b. Meningkatnya pemahaman bahwa lebih dari satu macam emosi dapat dialami dalam sebuah situasi tertentu.
- c. Meningkatnya kecenderungan untuk mencari penjelasan mengenai kejadian yang mendahului timbulnya sebuah reaksi emosi.
- d. Perkembangan signifikan dalam kemampuan menekan atau menutupi reaksi emosional negatif; seorang anak SD seringkali secara sengaja menyembunyikan emosi mereka.
- e. Penggunaan strategi inisiasi diri untuk mengarahkan perasaan; dalam usia sekolah dasar anak-anak menjadi lebih reflektif dan mengembangkan strategi yang lebih baik dalam mengatasi permasalahan emosional. Mereka dapat mengatur emosi mereka lebih efektif dengan strategi kognitif, seperti misalnya melibatkan diri dalam pemikiran yang mengalihkan.
- f. Memiliki kapasitas untuk menampilkan empati yang tulus

Sebuah aspek penting dari kehidupan anak adalah belajar bagaimana mengatasi stress (Taylor & Stanton, 2007, dalam Santrock, 2008). Seiring dengan semakin bertambahnya usia anak, mereka dapat lebih akurat dalam menilai sebuah

situasi penuh stress dan menentukan seberapa besar kontrol yang mereka miliki terhadap situasi tersebut.

2.2.1 Dampak Perkembangan Emosional terhadap Beberapa Aspek Kehidupan Anak

Beberapa aspek perkembangan emosional yang sudah dijelaskan diatas memberikan pengaruh terhadap aspek lain dari kehidupan anak. Dimulai dari penyesuaian personal dan sosial mereka (Hurlock, 2005), hingga terhadap pencapaian akademis (McLeod & Kaiser, 2004).

Menurut Hurlock (2005), terdapat beberapa efek dari perkembangan emosional terhadap penyesuaian personal dan sosial pada anak tidak hanya mempengaruhi secara fisik dan mental, tetapi juga sumber evaluasi diri, mewarnai pandangan anak akan lingkungan sosial, membentuk kebiasaan dan bahkan menambah pengalaman sehari-hari anak. Hal ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Emosi terkait dengan aktivitas mental; karena konsentrasi, *recall*, penalaran dan aktivitas mental lain dipengaruhi secara besar oleh emosi yang kuat, anak-anak menampilkan performa diri dibawah kemampuan intelektual mereka ketika mereka terganggu secara emosional.
- b. Emosi merupakan sebuah bentuk dari komunikasi; melalui perubahan ekspresi wajah dan tubuh yang mengiringi emosi, anak dapat mengkomunikasikan perasaan mereka kepada orang lain dan menangkap apa yang orang lain rasakan.
- c. Ketegangan emosional mengganggu keterampilan motorik; kesiapan tubuh untuk melakukan sebuah tindakan menimbulkan gangguan pada keterampilan sosial, menyebabkan anak menjadi canggung dan ceroboh dan menimbulkan gangguan bicara seperti celotehan atau gagap (terbata-bata).
- d. Emosi meninggalkan tanda pada ekspresi wajah; emosi yang menyenangkan membuat penampilan anak lebih menarik, sedangkan emosi tidak menyenangkan mendistorsi wajah mereka dan membuatnya menjadi kurang menarik dibandingkan mereka yang sebenarnya. Karena orang lain bisa

tertarik atau tidak tertarik karena melihat ekspresi wajah, emosi memegang peranan penting dalam penerimaan sosial.

- e. Emosi berperan sebagai sumber dari evaluasi diri dan sosial; orang lain mengevaluasi anak dalam dua hal, yaitu bagaimana mereka mengekspresikan emosinya dan apa emosi yang dominan pada diri mereka. Bagaimana orang lain memperlakukan anak didasarkan pada evaluasi ini, dan evaluasi ini juga menjadi dasari dari evaluasi diri yang anak lakukan.
- f. Emosi mewarnai pandangan diri anak mengenai lingkungan; bagaimana anak memandang mengenai peran mereka di dalam kehidupan dan bagaimana posisi mereka dalam kelompok sosial ditandai dengan pengaruh dari apakah mereka pemalu, ketakutan, agresif, memiliki rasa ingin tahu atau bahagia.
- g. Emosi mempengaruhi interaksi sosial; semua bentuk emosi, senang ataupun tidak senang, mendorong terjadinya interaksi sosial. Dari emosi-emosi ini, anak-anak belajar bagaimana mengubah perilaku mereka untuk dapat menyesuaikan diri dengan ekspektasi dan standar sosial.
- h. Emosi mempengaruhi iklim psikologis; di rumah, di sekolah dan di lingkungan sekitar atau kelompok bermain, emosi anak mempengaruhi iklim psikologis, begitupun sebaliknya. Seorang anak yang temper tantrum dan kekanak-kanakan mengganggu dan mempermalukan orang lain, mewarnai iklim emosional dengan kemarahan dan penolakan. Hal ini membuat anak merasa tidak diinginkan dan tidak dicintai.
- i. Emosi memberikan kepuasan kepada pengalaman sehari-hari; bahkan emosi seperti marah dan takut menambah kesenangan kepada hidup dengan adanya antusiasme yang anak alami. Pada umumnya, kepuasan anak berasal dari efek positif yang menyenangkan yang ia rasakan.
- j. Respon emosi yang diulangi terus menerus akan berkembang menjadi kebiasaan; ekspresi emosional apapun yang memberikan kepuasan terhadap anak akan diulangi, dan seiring dengan waktu akan berkembang menjadi sebuah kebiasaan. Dengan usia anak yang terus bertambah, jika anak melihat bahwa reaksi sosial terhadap ekspresi emosi mereka tidak menyenangkan, mengubah kebiasaan akan sulit, bahkan tidak mungkin. Emosi menyiapkan

tubuh untuk melakukan sebuah tindakan ; semakin intens sebuah emosi, semakin besarlah efek homeostasis yang timbul dalam menyiapkan tubuh untuk melakukan sebuah tindakan.

Dari sisi akademis diketahui bahwa keberhasilan pendidikan anak tidak hanya ditentukan oleh kondisi sosial awal mereka, tetapi juga oleh respon emosional dan perilaku mereka (Aber et al. 1997; McLeod & Kaiser 2004). Sebuah studi di bidang sosiologi pendidikan menyatakan bahwa perilaku anak di dalam kelas adalah penentu penting dari pengalaman bersekolah mereka (Birch & Ladd 1998; Ensminger & Slusarcick 1992 dalam McLeod & Kaiser 2004).

Anak yang menampilkan masalah emosional dan perilaku yang berat, dapat menyebabkan dirinya tidak direspon oleh lingkungannya. Hal ini membuatnya tidak dilibatkan dalam interaksi sosial oleh teman-teman dan keluarganya (Dishion, Patterson, dan Griesler 1994 dalam McLeod dan Kaiser 2004). Sebuah penelitian dimana dilakukan terhadap anak-anak dengan masalah emosional, menyatakan bahwa respon lingkungan akan mengikuti anak sepanjang pendidikan mereka lewat catatan sekolah kumulatif. Catatan ini akan memberikan label kepada anak, dan ini juga akan mempengaruhi ekspektasi guru, meskipun disaat perilaku anak membaik (Entwisle & Hayduk 1988, dalam McLeod & Kaiser 2004). Tradisi pemberian label ini menekankan peran dari penolakan interpersonal yang nyata. Hal ini merupakan salah satu hal yang membuat masalah emosional dan perilaku menjadi bertahan sepanjang waktu (Link dan Phelan 1999 dalam McLeod dan Kaiser 2004).

Diketahui bahwa anak-anak yang mengalami kegagalan pada pendidikan lanjutannya memiliki asosiasi kuat dengan kegagalan yang mereka alami pada tahun-tahun yang dijalani selama SD dan SMP. Berdasarkan argumen ini, anak dengan *internalizing* dan *externalizing problems* juga melakukan penarikan diri dari relasi sosial, termasuk dengan guru, dalam usahanya untuk meminimalisir kemungkinan dirinya terpapar interaksi negatif dengan lingkungan (McLeod dan Kaiser, 2004). Tidak hanya dari sisi sekolah, ekspektasi orang tua juga dapat berubah sebagai respon dari masalah yang dialami anak (Collins dan Luebker 1994; Patterson, Reid, and Dishion 1992, dalam McLeod dan Kaiser 2004),

dimana hal ini membuat anak yang sedang mengalami masalah merasa semakin tidak memiliki dukungan akademis dari pihak di luar sekolah.

Sedikitnya perhatian yang diberikan kepada proses dimana anak dengan masalah emosional dan perilaku, membuat kesulitan untuk keluar dari masalah akademis mereka. Oleh karena itu, hasil dari penelitian yang dilakukan oleh McLeod dan Kaiser (2004) mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan untuk penanganan anak dengan masalah emosional dan perilaku, harus ditargetkan pada anak-anak semenjak usia yang masih dini.

2.3 Keterampilan Sosial

Seiring dengan tahapan dimana perkembangan pertemanan dan relasi dengan teman sebaya menjadi kebutuhan utama, diperlukan sebuah kemampuan yang dapat menunjang anak untuk dapat terlibat dalam sebuah interaksi dengan tepat. Anak perlu mengembangkan keterampilan sosial.

2.3.1 Definisi

Terdapat beberapa definisi mengenai keterampilan sosial. Menurut Combs dan Slaby (1977, dalam Cartledge dan Milburn, 1995) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial tertentu dengan cara yang spesifik diterima atau dihargai secara sosial. Pada saat yang sama memberikan keuntungan baik kepada individual, pihak yang saling berhubungan (mutual) atau untuk pihak lain. Sejalan dengan definisi dari Combs dan Slaby di atas, menurut Quaschnick (2005, dalam Elliot & Gresham, 1993), keterampilan sosial adalah perilaku yang dipelajari, yang memungkinkan seseorang untuk dapat diterima dan berinteraksi dengan orang lain dengan cara tertentu sehingga menghasilkan respon yang positif dan menghindari respon yang negatif.

Secara lebih spesifik, Gresham dan Elliot (1984, dalam Cartledge & Milburn, 1995) menjelaskan mengenai respon sosial ini. Mereka menggunakan istilah validasi sosial, yaitu sebuah perilaku yang di dalam situasi tertentu dapat memprediksi *outcome* sosial seperti a) penerimaan dari teman sebaya atau

popularitas, b) penilaian perilaku dari sosok *significant others*, atau c) perilaku sosial lain yang diketahui memiliki korelasi secara konsisten dengan penerimaan teman sebaya atau penilaian dari sosok *significant others*. 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 pada lingkungan sosial yang lebih luas.

Menurut Elliott dan Busse (1991), paling tidak ada tiga kondisi yang harus hadir untuk mendukung adanya interaksi sosial dan perkembangan persahabatan diantara anak-anak, baik yang memiliki keterbatasan maupun tidak. Tiga kondisi tersebut, yaitu :

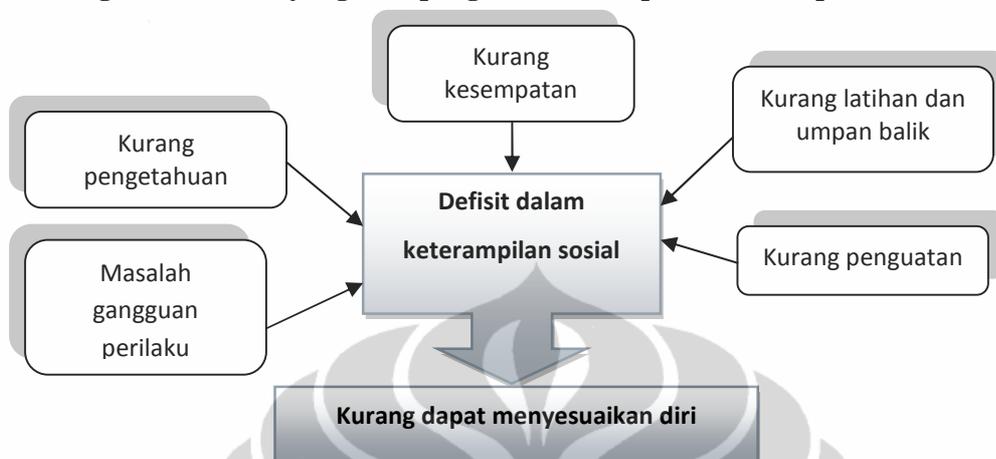
1. Kesempatan; yaitu berada pada kedekatan posisi dengan anak lain, secara cukup sering sehingga kontak yang bermakna dapat dilakukan.
2. Kontinuitas; terlibat dengan sekelompok teman yang sama dalam periode waktu yang lama, seperti misalnya beberapa tahun berturut-turut dan menemui anak-anak yang sama di dalam lingkungan tempat tinggal di luar jam sekolah.
3. Dukungan; dibantu untuk melakukan kontak dengan anak lain dalam bekerja dan bermain dengan mereka, dan bila memungkinkan dapat diberikan dukungan secara langsung untuk mempertahankan persahabatan di luar jam sekolah.

2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Defisit pada Keterampilan Sosial

Tidak semua anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dengan lancar, terdapat beberapa hambatan yang dapat menyebabkan hal ini. Elliot dan Gresham (1993) menjelaskan bahwa terdapat lima faktor yang mempengaruhi defisit pada keterampilan sosial.

Kelima faktor tersebut dapat dilihat pada bagan berikut :

Bagan 2.1 Faktor yang mempengaruhi defisit pada keterampilan sosial



Berdasarkan gambar diatas, terdapat 5 variabel yang mempengaruhi defisit keterampilan sosial pada anak. Defisit keterampilan sosial ini nantinya akan menyebabkan anak kurang dapat menyesuaikan diri.

Bagaimana kelima variabel tersebut dapat mempengaruhi defisit keterampilan sosial akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Kurangnya pengetahuan

Banyak anak menampilkan kesulitan dalam bersosialisasi karena mereka kurang memiliki pengetahuan sosial tentang bagaimana cara berperilaku yang tepat di situasi sosial tertentu. Defisit pada pengetahuan ini berhubungan dengan tiga area kekurangan. Pertama, beberapa anak mungkin akan kesulitan dalam mengenali tujuan yang sesuai dalam interaksi kelompok (Ladd & Mize, 1983 dalam Elliot & Gresham, 1993). Kedua, beberapa anak mungkin kurang pengetahuan tentang konteks penggunaan strategi yang sesuai. Anak-anak ini tidak bisa mencocokkan strategi pada konteks yang sesuai. Sebagai contohnya, anak yang memilih duduk diam di mejanya mungkin tidak mengetahui apa yang dapat ia lakukan untuk dapat bergabung dengan teman-temannya yang sedang bercakap-cakap. Ia hanya dapat memandangi teman-temannya sesekali, berharap ada yang mendatangnya.

b. Kurangnya tanda-tanda atau kesempatan

Beberapa anak mengalami kekurangan dalam keterampilan sosial karena tidak adanya tanda tertentu yang dapat mendorong perilaku sosial yang tepat. Penyebab kegagalan pada anak kemungkinan dikarenakan ketiadaan tanda-tanda yang familiar dengannya, seperti misalnya teman-teman familiar. Oleh karena itu, keterampilan sosial seharusnya diajarkan dalam kondisi sosial yang beragam untuk membantu generalisasi keterampilan sosial pada berbagai setting dan situasi. Sebagai contoh, anak yang terbiasa bergaul dengan sekelompok teman yang sama secara terus-menerus ketika diajak bermain oleh teman lesnya yang baru ia kenal, maka ia tidak akan berpartisipasi dan memilih diam.

c. Kurangnya latihan atau umpan balik

Anak menunjukkan hambatan dalam bersosialisasi karena mereka tidak mendapatkan cukup latihan dalam menampilkan keterampilan sosial yang telah diperoleh. Komponen penting dari latihan adalah adanya umpan balik terhadap performa perilaku sehingga anak dapat mengubah perilaku sosialnya. Seperti misalnya ibu dari anak yang pemalu, ia dapat mengajak anaknya bermain dengan beragam teman yang berbeda agar anak mendapatkan pengalaman menghadapi berbagai sifat yang berbeda. Keberhasilan atau kegagalan anak menjalin pertemanan dapat dibahas bersama orang tua dan anak mendapatkan umpan balik akan perilakunya yang dapat dipertahankan atau yang harus diperbaiki.

d. Kurangnya penguatan

Sejumlah anak menunjukkan kesulitan dalam keterampilan sosial karena perilaku mereka menghasilkan sedikit atau tidak ada penguatan dari lingkungan sehingga mereka akan jarang menunjukkan perilaku yang sesuai. Sebagai contoh, anak yang tidak bergaul dengan teman-temannya kemungkinan pernah mengalami bahwa berinteraksi dengan teman tidak menghasilkan keuntungan bagi mereka. Mungkin juga anak yang tidak bergaul ini ketika mencoba menyapa temannya mengalami pengabaian dan menerima komentar kasar yang melukainya.

e. Masalah gangguan perilaku

Anak dapat gagal dalam memperoleh atau menampilkan keterampilan sosial tertentu karena adanya gangguan perilaku yang menahan atau mencegah keterampilan tersebut (Coie & Koepl, 1990 dalam Elliot & Gresham, 1993). Dengan kata lain, kehadiran dari masalah perilaku ini menghambat anak dalam mempelajari atau menampilkan sebuah keterampilan sosial. Terdapat beberapa gangguan perilaku yang secara potensial dapat mengganggu pencapaian dan ditampilkannya keterampilan sosial. Beberapa contoh dari perilaku ini dapat ditemukan dalam skala perilaku yang umum yang mengukur *externalizing problems* (temper tantrum, berargumen dengan orang lain, berkelahi) atau *internalizing problems* (kecemasan, depresi, harga diri rendah), dan masalah hiperaktivitas (impulsif, gelisah). Penting untuk membedakan antara masalah perilaku yang mencegah pencapaian keterampilan, dengan masalah yang menghalangi tampilnya perilaku. Strategi intervensi yang digunakan untuk kedua masalah ini berbeda. *Modeling, coaching* dan latihan perilaku dapat digunakan untuk memperbaiki masalah pencapaian keterampilan, sedangkan *operant procedures* dan prosedur sosial kognitif nampak efektif digunakan ketika anak mengalami masalah dalam menampilkan perilaku.

Dari kelima bagan penyebab defisitnya keterampilan sosial di atas, subyek dalam penelitian ini mengalami beberapa faktor diantaranya, yaitu kurangnya pengetahuan, kurangnya petunjuk dan kesempatan, serta masalah gangguan perilaku. Dalam gangguan perilaku ini, subyek terhambat dalam penguasaan sebuah keterampilan sosial dan dalam menampilkannya dalam *setting* interaksi sosial karena ia mengalami masalah internal kecemasan dan rasa khawatir yang besar akan evaluasi dari lingkungan.

2.3.3 Kategori Keterampilan Sosial

Stephens (1992) adalah salah satu tokoh yang menjabarkan kategori dari keterampilan sosial dengan membuat *Stephen's Social Skills Inventory and*

Curriculum. Stephens (dalam Cartledge & Milburn, 1995) membagi keterampilan sosial menjadi empat kategori yang dijelaskan secara lebih detail ke dalam 30 sub kategori dan 136 keterampilan yang spesifik. Empat kategori tersebut adalah perilaku dalam hubungan interpersonal (*interpersonal behavior*), perilaku yang berhubungan dengan tugas (*task related behavior*), perilaku yang berhubungan dengan diri (*self-related behavior*), dan perilaku yang berhubungan dengan lingkungan (*environmental behavior*).

Penelitian ini akan berfokus pada kategori keterampilan sosial dari Stephens (1992) yang berkaitan dengan hubungan interpersonal. Berdasarkan kategorinya sendiri, keterampilan sosial yang berkaitan dengan hubungan interpersonal terdiri dari: penerimaan akan pihak otoritas, penyelesaian konflik, perilaku mencari perhatian, perilaku menyapa orang lain, perilaku bercakap-cakap, perilaku menolong, perilaku dalam situasi bermain dengan aturan, sikap yang positif terhadap orang lain, dan perilaku menjaga barang milik sendiri dan orang lain. Setiap perilaku ini berdiri secara independen sehingga intervensi dapat dilakukan kepada perilaku manapun secara terpisah maupun bersama-sama (Stephens, 1992).

Dengan banyaknya kategori perilaku hubungan interpersonal ini, peneliti memfokuskan pada kategori yang paling sederhana dan mendasar, yaitu perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain. Hal ini dikarenakan kategori lain yang lebih kompleks banyak melibatkan ketiga perilaku tersebut dalam prosesnya. Pemilihan perilaku ini juga berkaitan dengan hasil pemeriksaan psikologis sebelumnya dan wawancara perkembangan interaksi sosial A saat ini, dimana ia masih mengalami kesulitan dalam berperilaku secara alami dengan temannya di lingkungan sekolah dalam situasi menyapa, bercakap-cakap dan bermain.

**Tabel 2.1 Sub Perilaku Menyapa, Bercakap-Cakap dan Bermain Informal
(Stephens, 1992)**

Perilaku menyapa orang lain (<i>greeting others</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menatap mata orang lain ketika menyapa - Tersenyum saat bertemu dengan orang lain - Menyapa orang dewasa dan teman dengan nama - Merespon jabat tangan saat berkenalan dengan orang lain dan mau bertanya 'apa kabar' - Menyebutkan nama ketika ditanya - Memperkenalkan diri kepada orang lain - Memperkenalkan teman kepada orang lain
Perilaku bercakap-cakap (<i>making conversation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara - Memulai percakapan dengan teman dalam situasi informal - Berbicara dengan suara yang tepat saat berbicara dengan orang lain - Dapat menunda atau berhenti bicara saat bercakap-cakap - Memberikan komentar yang tepat saat bercakap-cakap dengan orang dewasa - Mengabaikan gangguan saat sedang bercakap-cakap
Bermain dalam situasi informal (<i>playing informally</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajak siswa lain untuk bermain di tempat bermain - Meminta agar diikutsertakan dalam permainan - Berbagi mainan dalam situasi bermain - Mengikuti harapan dari kelompok bermain dalam situasi permainan - Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama

Dari beberapa sub perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal diatas masih akan dilakukan penyeleksian lagi menjadi perilaku dasar atau minimal yang perlu dikuasai. Hal ini dilakukan agar penelitian disesuaikan dengan situasi yang spesifik, sehingga target pencapaian dan pengukuran perilaku lebih sesuai dengan realita.

2.3.4 Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial

Sebuah pengembangan keterampilan sosial yang pengajarannya ditujukan untuk dapat melakukan kontrol perilaku terhadap emosi yang anak rasakan, akan menjadi efektif bila mengajarkan untuk mengembangkan kesadaran akan perasaan yang ia rasakan pada situasi tertentu, akan evaluasi yang ia buat atas dasar situasi dan perasaannya saat itu, serta penguasaan akan berbagai perilaku yang berhubungan dengan situasi yang terjadi (Cartledge & Milburn, 1995).

Intervensi keterampilan sosial dapat dilakukan kepada individual atau sekelompok siswa, dan karena tujuan utamanya terkait dengan meningkatkan perilaku prososial, maka semua siswa dapat berpartisipasi dan mengambil manfaat dari intervensi. Mengajarkan keterampilan sosial pada anak banyak melibatkan metode yang sama dengan mengajarkan konsep akademis. Guru yang efektif memberikan model perilaku yang tepat baik dalam hal akademis maupun keterampilan sosial, memicu respon imitatif dari siswa dan keterampilan baru (Cartledge & Milburn, 1986 dalam Elliott & Busse, 1991).

Elliott dan Busse (1991) menyatakan bahwa dalam memilih sebuah intervensi pengajaran keterampilan sosial, terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan. Faktor tersebut adalah tipe masalah dan perilaku pengiring yang mungkin terlibat di dalamnya, sumberdaya yang tersedia, *setting* dan situasi, serta efektivitas dari intervensi tersebut dan sejauh mana intervensi itu akan dapat diterima. Oleh karena itu program-program ini dapat dibangun kepada struktur yang sudah ada di dalam ruang kelas atau lingkungan rumah, sehingga meminimalisir waktu yang dibutuhkan untuk implemmentasi hingga berhasil dan memaksimalkan generalisasi dari *treatment*.

Menurut Westwood (2003), beberapa penelitian yang telah dilakukan terhadap penerapan latihan keterampilan sosial tidak dapat menentukan secara pasti durasi atau intensitas dalam intervensi keterampilan sosial agar dapat diterapkan secara efektif. Begitupun dengan kombinasi persis dari komponen yang harus ditambahkan dalam program, yang diberikan untuk mencapai efek yang maksimal. Dalam mengajarkan keterampilan sosial, akan menjadi tak berguna bila keterampilan yang diajarkan tidak dapat digunakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari anak.

2.3.5 Metode untuk Melatih Keterampilan Sosial

Sejumlah besar prosedur intervensi diidentifikasi sebagai cara efektif untuk mengajarkan keterampilan sosial pada anak. Intervensi terhadap keterampilan sosial ini memfokuskan pada perilaku positif dan penggunaan metode non-aversif (contoh : modeling, *coaching* dan penggunaan penguatan)

untuk meningkatkan perilaku anak. Karakteristik seperti ini yang lebih disukai oleh orang tua dan guru dari sebuah intervensi (Elliott, 1988 dalam Elliott & Busse, 1991). Oleh karena itu penggunaan metode ini dapat meningkatkan integritas dari program intervensi.

Bila melihat dari sisi orientasi pengajar, maka terdapat tiga macam strategi yang dapat dilakukan dalam memilih pelatihan keterampilan sosial yang umum (Elliott & Busse, 1991). Strategi pertama difokuskan pada terapis yaitu modeling (positif dan negatif, hidup dan simbolik), *coaching*, *operant* (manipulasi anteseden dan konsekuensi), latihan pemecahan masalah (bermain peran) dan *self-system* (*self-talk*, *self-monitoring*, evaluasi diri). Strategi lain yang difokuskan pada terapis dan teman sebaya dapat dilakukan melalui terapi kelompok (termasuk modeling, pemecahan masalah dan latihan dengan bimbingan). Serta strategi terakhir adalah yang memfokuskan pada teman sebaya, dapat dilakukan melalui inisiasi dan penguatan yang dimediasi oleh teman sebaya.

Ketiga prosedur ini dapat diklasifikasikan kepada tiga pendekatan teoritis yang merupakan garis besar dari karakteristik dan asumsi intervensi yang umum tentang bagaimana perilaku sosial dipelajari. Pendekatan ini adalah *operant*, pembelajaran sosial dan kognitif-perilaku. Menurut Elliott dan Busse (1992), *coaching* termasuk kedalam pendekatan kognitif-perilaku. Yaitu sebuah bentuk intervensi yang melibatkan prosedur yang menempatkan penekanan signifikan pada regulasi internal individu terhadap perilakunya. Secara khusus, pendekatan kognitif-perilaku dalam mengajarkan keterampilan sosial menekankan pada kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dan perilaku regulasi diri. Dua prosedur kognitif-perilaku yang paling sering digunakan dalam *coaching* dan pemecahan masalah sosial.

Berikut ini perbandingan dari ketiga pendekatan tersebut dilihat dari berbagai dimensi :

Tabel 2.2 Perbandingan Pendekatan dalam Pengajaran Keterampilan Sosial
(Elliott dan Busse, 1991)

Karakteristik Dasar	<i>Operant</i>	Pembelajaran Sosial	Kognitif –Perilaku
Fokus Intervensi	Perilaku yang dapat diamati serta anteseden dan konsekuensi dari sebuah kejadian	Perilaku yang dapat diamati dan proses yang memediasinya	Keterampilan pemecahan masalah dan hubungannya dengan perilaku yang dapat diamati
Prosedur Intervensi	Penguatan	Modeling; bermain peran; <i>self-instruction</i>	<i>Coaching</i> ; pemecahan masalah; <i>self-instruction</i>
Kondisi Intervensi	Individual atau kelompok; <i>direct</i> ; lingkungan alami	Individual atau kelompok kecil; <i>direct</i> atau <i>peer-mediated</i> ; <i>analogue</i> atau lingkungan alami	Individual atau kelompok kecil; <i>direct</i> ; <i>analogue</i>
Kontrol dari Performa	Eksternal	Internal dan eksternal	Internal
Evaluasi Hasil	Perubahan pada frekuensi dari target perilaku	Perubahan dalam respon pembelajaran dan performa dari respon tersebut	Perubahan dalam pemikiran tentang perilaku dan kemampuan untuk menampilkan perilaku yang sesuai

Dalam prakteknya, banyak peneliti dan praktisi yang menggunakan prosedur yang mewakili kombinasi dari dua atau lebih pendekatan dasar ini.

Berbeda dengan Elliott dan Busse (1991), Cartledge dan Milburn (1995) menyatakan beberapa metode instruksional untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada anak. Dia membaginya menjadi 1) *social learning modeling* dan *role playing*, 2) *coaching*, serta 3) metode kognitif dan afektif. Paradigma yang lebih spesifik mengantarkan kepada *social skills training* (SST) yang didalamnya terdapat *social modeling*, latihan perilaku, dan (biasanya) kondisi penguatan.

Metode tersebut adalah :

1. *Social Learning Modeling dan Role Playing*

Merupakan proses memberikan contoh atau model perilaku sosial yang memungkinkan untuk dipelajari melalui observasi dan imitasi. *Social modeling* merupakan metode yang digunakan untuk mempelajari perilaku sosial, terutama pada tahun-tahun perkembangan anak yang sedang belajar mengimitasi perilaku sosok signifikan di dalam kehidupan mereka seperti orang tua, guru dan teman sebaya.

Kekuatan *social modelling* dalam memodifikasi dan mengembangkan perilaku baru telah didokumentasikan secara komprehensif melalui penelitian laboratorium. Para peneliti awal menggunakan prosedur ini untuk membantu anak mengembangkan perilaku seperti meningkatkan interaksi sosial pada anak yang mengisolasi diri (O'Connor, 1973), meningkatkan kecenderungan untuk memberi bantuan dan menolong orang lain (Rosenhan & White, 1967), dan peningkatan keterampilan bercakap-cakap yang melibatkan pemberian dan meminta informasi dari orang lain (Zimmerman & Pike, 1972). *Social Modeling* juga digunakan secara ekstensif untuk mengembangkan perilaku asertif (McFall & Lillesand, 1971) dan terbukti efektif dalam mengeliminasi atau mengurangi perilaku maladaptif, seperti agresi pada anak (Chittenden, 1942).

2. *Coaching*

Merupakan metode yang berkaitan erat dengan *social modeling* dimana prosedurnya melibatkan pemberian instruksi, latihan perilaku, dan umpan balik sebagai cara untuk mengembangkan keterampilan sosial. Letak perbedaan dari *coaching* dengan *social modeling* adalah bahwa *coaching* lebih sering diberikan secara *one-on-one* dan penekanan diberikan kepada instruksi verbal.

3. *Metode Kognitif dan Afektif*

Sebuah pengembangan keterampilan sosial yang pengajarannya ditujukan untuk dapat melakukan kontrol perilaku terhadap emosi yang anak rasakan, akan menjadi efektif bila mengajarkan anak untuk mengembangkan kesadaran akan

perasaan yang ia rasakan pada situasi tertentu, akan evaluasi yang ia buat atas dasar situasi dan perasaannya saat itu, serta penguasaan akan berbagai perilaku yang berhubungan dengan situasi yang terjadi (Cartledge & Milburn, 1995).

Tujuannya adalah agar membantu anak menjadi sadar akan perasaan dan pemikirannya, sehingga ia mampu mengembangkan sebuah gaya berperilaku yang memfasilitasi terbentuknya interaksi yang positif. Anak diajarkan untuk menyadari efek dari pemikiran dan perasaannya terhadap perilaku sosialnya, agar anak dapat mengembangkan perilaku yang lebih adaptif. Anak harus mampu menginterpretasi situasi sosial, memahami perasaannya sendiri, perasaan orang lain, dan untuk menggunakan berbagai strategi kognitif yang dibutuhkan. Yang termasuk didalam metodenya adalah mengembangkan persepsi sosial, mengembangkan perilaku afektif, dan menggunakan strategi kognitif.

4. *Operant Intervention Procedures*

Selain dari tiga metode yang disampaikan oleh Cartledge dan Milburn (1995), terdapat sebuah metode lain menurut Elliot dan Gresham (1993), yaitu *operant intervention procedures*. Metode ini berfokus pada perilaku yang tampak dan anteseden serta konsekuensi dari situasi yang melingkupi perilaku. Kontrol terhadap perilaku seringkali dicapai melalui aplikasi dari penguatan atau hukuman ketika observasi dilakukan terhadap perilaku. Manipulasi terhadap anteseden dan konsekuensi merupakan prosedur yang berharga untuk intervensi keterampilan sosial dalam setting yang bervariasi dan dengan defisit perilaku apapun.

Beberapa anak mengalami kesulitan dalam hubungan interpersonal karena lingkungan sosial tidak dibentuk untuk memfasilitasi pertukaran sosial yang positif. Kontrol anteseden untuk perilaku sosial ini dapat mendukung terjadinya interaksi sosial, dan memiliki keuntungan karena mengurangi waktu guru untuk selalu memonitor. Namun metode ini mengasumsikan bahwa anak sudah memiliki keterampilan sosial yang diperlukan, namun tidak menampilkannya pada tingkatan yang dapat diterima.

Strain et al (Strain, 1977; Strain, Shores & Timm, 1977; Strain & Tim, 1974 dalam Cartledge & Milburn, 1995) sudah menggunakan prosedur kontrol

anteseden ini dengan istilah “*peer social initiations*” untuk meningkatkan jumlah interaksi sosial pada anak yang menarik diri, dimana prosedurnya melibatkan seorang teman (yang menjadi partner) yang sudah terlatih untuk memulai interaksi sosial yang positif kepada anak yang menarik diri di dalam situasi bermain bebas. Teman yang menjadi partner ini diberikan *coaching* sebelum intervensi untuk memulai dan mempertahankan interaksi sosial dengan tepat. Prosedur ini secara efektif meningkatkan jumlah interaksi sosial pada anak menarik diri.

2.4 Metode Coaching

2.4.1 Dasar Pemikiran dari Coaching

Bila melihat dari definisi yang beberapa literatur sampaikan mengenai *coaching*, maka diketahui bahwa prinsip dasar dari metode ini melibatkan adanya pemberian instruksi secara langsung dari yang memiliki pengetahuan kepada anak, mengenai bagaimana memicu perilaku yang diharapkan dan apa yang dibutuhkan anak dalam usahanya mencapai perilaku yang diinginkan (Elliott & Busse, 1991). Hal ini dilakukan lewat pemberian pengetahuan mengenai standar perilaku yang diinginkan, latihan perilaku bersama *coach* dan adanya umpan balik. Oleh karena adanya penekanan signifikan pada regulasi internal individu terhadap perilakunya, *coaching* dimasukkan ke dalam kategori pendekatan kognitif-perilaku oleh Elliott dan Busse (1991). Secara khusus, pendekatan kognitif-perilaku dalam mengajarkan keterampilan sosial menekankan pada kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dan perilaku regulasi diri.

Seiring dengan pengkategorian dari Elliott dan Busse tersebut, proses bagaimana sebuah keterampilan sosial dapat diinternalisasi oleh anak, dapat dibahas menggunakan teori dari Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky (dalam Santrock, 2004) anak aktif dalam menyusun pengetahuan mereka. Anak, orang lain dan konteks sosial menyatu di dalam sebuah aktivitas (Vygotsky 1962, dalam Miller, 1989), dimana pengetahuan akan dipengaruhi situasi dan bersifat kolaboratif (Bearison & Dorval, 2001; Maynard, 2001, dalam Santrock 2004). Dengan kata lain, anak memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain dalam kegiatan bersama. Konsep unik Vygotsky (dalam Santrock, 2004) yang

disebut sebagai *zone of proximal development* merupakan penjelasan yang menunjang gagasannya mengenai hubungan antara pembelajaran dan perkembangan yang berasal dari situasi sosial ini.

Zone of proximal development adalah serangkaian tugas yang terlalu sulit untuk dikuasai anak secara sendirian tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dari orang dewasa atau anak yang lebih mampu. Anak yang sudah memiliki konsep yang kaya tetapi tidak sistematis, tidak teratur dan spontan akan bertemu dengan konsep yang lebih sistematis, logis dan rasional bila dibantu oleh orang yang lebih ahli dan memiliki pengetahuan tersebut (Vygotsky 1962, dalam Santrock, 2004). Zona yang dimaksud disini mengacu kepada situasi dimana anak terlibat dalam beberapa aktivitas yang mengarahkannya mencapai tingkatan diatas kemampuan mereka sekarang. Anak mencari konteks sosial tertentu, meminta bantuan orang dewasa yang lebih terlatih untuk membantunya dalam konteks ini, dan perlahan mengambil tanggung jawab dalam *setting* ini. Oleh karena itu zona ini dapat terjadi sepanjang saat bermain, bekerja, belajar di sekolah, atau aktivitas penting lainnya (Griffin & Cole, 1989, dalam Miller, 1989).

Penekanan Vygotsky pada ZPD terletak pada keyakinannya akan arti penting dari pengaruh sosial, terutama pengaruh instruksi atau pengajaran, terhadap perkembangan kognitif anak (Hasse, 2001 dalam Santrock, 2004). Belajar merupakan hasil sampingan alami dari keterlibatan anak dalam tugas yang dilakukan bersama orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten (Vygotsky dalam Miller, 1989). Proses belajar terjadi ketika anak mendapatkan bentuk penjelasan verbal apapun yang terjadi secara natural ketika bekerja bersama, bukan dari instruksi yang disengaja. Instruksi baik secara implisit maupun eksplisit didasarkan pada asumsi bahwa dengan mengubah interaksi sosial lah seseorang dapat mengubah bagaimana seorang anak menampilkan dirinya. Harus ditekankan bahwa instruksi yang diberikan pada zona ini tidak bersifat satu arah. Perilaku anak mempengaruhi perilaku orang dewasa sebanyak orang dewasa memberikan pengaruh pada anak. Anak-anak membagi pandangan dan nilai dari partner yang lebih ahli, menawarkan sudut pandang mereka, dan terlibat dalam “proses memperluas konsep mereka untuk mencapai kesamaan

pemikiran”. Anak dibantu dengan menunjukkan, mengajukan pertanyaan, dan memperkenalkan elemen awal dari solusi. Anak terdorong untuk mencobakan keterampilan yang sedang dikembangkan untuk mengerjakan tugas.

ZPD melibatkan kemampuan kognitif anak yang berada dalam proses pendewasaan dan sesuai dengan tingkat kinerja mereka dengan bantuan orang yang lebih ahli (Panofsky, 1999 dalam Santrock, 2004). Dalam prosesnya, anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru yang dibantu oleh orang lain yang lebih terlatih, sehingga anak memberikan kontribusi, termotivasi untuk belajar, serta ‘mengundang’ orang dewasa untuk berpartisipasi dan secara bertahap mengambil lebih banyak tanggung jawab dalam melakukan aktivitas tersebut. Lebih jauh lagi Vygotsky menekankan pada internalisasi dari interaksi antara anak dan lingkungan, dimana struktur dari percakapan menjadi struktur pikiran dan proses kolaborasi serta dialog diantara dua orang akan mengarahkan pada aktivitas mental di dalam pemikiran pribadi individual. Hanya saja proses dan struktur intramental tidak dapat meniru secara sempurna apa yang terjadi secara intermental. Melainkan, proses intermental ditransformasi sepanjang proses internalisasi. Rogoff (dalam Miller, 1989) menekankan bahwa anak secara aktif membatasi apa yang mereka pertahankan atau simpan dari sebuah pertukaran sosial. Keputusan individu untuk menggunakan pemahaman bersama ini tidaklah sama dengan hasil dari konstruksi yang digabungkan, ini merupakan penyalahgunaan dari aktivitas bersama.

2.4.2 Tahapan dari Metode Coaching

Berikut ini akan dibahas lebih mendalam mengenai tahapan dalam intervensi *coaching*. Terdapat beberapa ahli yang memberikan penjelasan yang serupa mengenai *coaching*. Elliot dan Gresham (1993) menjelaskan bahwa *coaching* biasanya melibatkan tiga tahap : 1) anak diberikan peraturan dan standar perilaku, 2) perilaku yang dipilih kemudian dilatih bersama dengan *coach*, 3) *coach* memberikan umpan balik yang spesifik sepanjang latihan perilaku dan memberikan saran-saran untuk perilaku yang akan datang.

Tidak hanya Elliott dan Gresham (1993), Oden (1986, dalam Cartledge & Milburn, 1995) mendeskripsikan *coaching* sebagai berikut : “Anak pertama kali diinstruksikan mengenai konsep sosial oleh orang dewasa yang kemudian mendorong anak untuk memberikan contoh perilaku spesifik dan menambahkan contoh bila anak tidak dapat menyebutkannya. Sepanjang prosesnya, *coach* mengulang dan melakukan *review* mengenai konsep dan memberikan umpan balik mengenai sejauh mana anak sudah memahami penerapannya. Konsep sosial sesuai realita yang umum dapat dimasukkan, seperti mempertimbangkan untuk melihat sudut pandang dan persepsi orang lain dan konsekuensi dari berbagai perilaku terhadap individu yang terlibat di dalamnya.”

Sejalan dengan Oden (1986, dalam Cartledge & Milburn, 1995) serta Elliott dan Gresham (1993), Westwood (2003) menjelaskan metode *coaching* dalam beberapa tahapan yang umum, yaitu 1) definisi; dimana anak diberikan deskripsi dari keterampilan yang akan diajarkan. Anak diajak berdiskusi mengapa keterampilan tertentu penting dan bagaimana keterampilan itu dapat membantunya dalam melakukan interaksi sosial. 2) memberi contoh keterampilan; memecah keterampilan target menjadi komponen yang lebih sederhana dan mendemonstrasikan secara jelas. Dapat dilakukan oleh *coach* itu sendiri atau meminta bantuan anak lain, 3) imitasi dan latihan; anak mencobakan keterampilan yang sama dalam situasi terstruktur, 4) umpan balik dalam bentuk informasi yang mendetail, 5) menyediakan kesempatan untuk menggunakan keterampilan yang dapat digunakan kelompok kecil atau secara berpasangan dalam memungkinkan keterampilan tersebut untuk diaplikasikan dan digeneralisasi ke dalam setting alami atau setting kelas, serta yang terakhir 6) *intermittent reinforcement*; yaitu memperhatikan situasi dimana anak menampilkan perilaku tanpa *prompt*, lalu memberikanlah anak pujian dan hadiah untuk mempertahankan perilaku yang sudah dipelajari.

Menurut Jones, Sheridan dan Binns (1993) serta Conger dan Keane (1981) yang membahas berbagai intervensi sosial mengatakan bahwa *coaching* merupakan metode yang biasanya dikombinasikan dengan metode lain seperti, *modeling*. Sehingga dalam beberapa situasi latihan perilaku, prosedur modeling

dapat menjadi bagian dari metode yang digunakan oleh *coach*, dan jika pujian diberikan kepada tampilnya perilaku yang benar dari anak, maka metode penguatan juga sudah digunakan. Oleh karena itu, meskipun *coaching* merupakan metode yang dikonseptualisasikan sebagai prosedur menggunakan instruksi verbal yang membutuhkan keterampilan kognitif dari anak untuk menerjemahkan instruksi menjadi perilaku yang diharapkan, *coaching* dapat pula ditambahkan dengan prosedur behaviorial atau *social learning*. Hal ini sejalan dengan Cartledge dan Milburn (1995) yang menyatakan bahwa metode *social modeling* dan *coaching* yang berkaitan erat. Menurut Cartledge dan Milburn (1995), kedua metode ini mengadaptasi dari metode dalam *social skills training* yang tahapannya biasanya terdiri atas :

1. Instruksi

Identifikasi dari komponen keterampilan secara spesifik, termasuk di dalamnya rasional atau penjelasan mengapa sebuah keterampilan sosial perlu diajarkan, dan informasi mengenai performa keterampilan yang akan diajarkan termasuk di dalamnya instruksi secara verbal atau *social modeling*.

a. Pemberian informasi atau rasionalisasi dari pelatihan keterampilan sosial

Bertujuan untuk memberikan siswa informasi mengenai kegunaan dan keuntungan internal yang didapatkan dari mempelajari keterampilan tersebut, tidak hanya memberikan mereka sebuah tugas yang diharapkan akan mampu mereka lakukan. Anak dengan defisit keterampilan seringkali bertahan dengan respon maladaptif mereka karena mereka gagal untuk melihat hubungan dari perilaku mereka dengan konsekuensi tidak menyenangkan dari lingkungan, atau mereka tidak mampu mengidentifikasi dan menampilkan perilaku alternatif yang mampu menghasilkan reaksi yang lebih menyenangkan dan sesuai harapan.

Pemberian informasi ini dapat dilakukan melalui cerita, dan kemudian pertanyaan mengenai tokoh cerita utama digunakan untuk membantu anak memahami tindakan spesifik mana yang produktif dan mana yang non-produktif. Hal ini melibatkan dimensi afektif dan kognitif dalam pemecahan masalah sosial. contoh yang digunakan oleh Cartledge dan Kleefed (dalam Cartledge & Milburn,

1995) adalah menggunakan cerita rakyat, karena melibatkan instruksi sosial yang diperoleh dari norma sosial dan perilaku yang berlaku di masyarakat. Tanpa melihat bentuk dari aktivitas motivasi di awal program, akan lebih bermakna bagi siswa bila mereka dibantu dalam mengaitkan situasi bermasalah yang ditampilkan dalam cerita dengan kehidupan mereka sehari-hari.

b. Mengidentifikasi komponen keterampilan sosial

Keterampilan sosial individu sebenarnya merupakan proses kompleks yang seringkali melibatkan serangkaian perilaku. Penting bagi anak untuk dapat mengidentifikasi sub-keterampilan yang menyusun sebuah keterampilan sosial yang utuh. Salah satu metode yang digunakan untuk membantu anak menentukan komponen keterampilan ini adalah dengan melibatkan mereka dalam melakukan analisis perilaku. Dapat dilakukan dengan cerita atau bermain peran, dimana ketika pembahasan dilakukan instruktur menggunakan sebanyak mungkin kata-kata yang dilontarkan oleh anak dan mempertimbangkan tingkat perkembangan dan perbedaan budaya dari tiap anak.

Menurut Scahefer dan Milman (1981), untuk anak dengan usia di bawah 9 tahun seringkali lebih menyenangkan bagi mereka untuk belajar dengan menggunakan *puppets* (boneka tangan). Tujuan yang dicapai sama dengan bermain peran, namun dilakukan dalam situasi yang lebih berjarak dan tidak terlalu mengancam bagi anak. *Puppet* ini akan dapat berbicara dan berinteraksi, karena diperankan dan dimainkan oleh *coach* dan anak.

Penting juga untuk melihat apakah anak memahami mengenai perilaku yang ditetapkan dan mampu mereproduksi perilaku itu secara alami (bukan secara mekanis). Instruksi perlu juga disusun sesuai dengan tingkat intelektual anak dan tingkat perkembangan keterampilan sosialnya. Anak yang berusia muda mungkin membutuhkan bantuan dalam menentukan respon spesifik apa yang tepat dan bagaimana respon itu dapat ditampilkan.

c. Menyediakan sebuah contoh

Siswa diberikan sebuah contoh mengenai bagaimana sebuah perilaku kompleks ditampilkan. Goldstein, Sprafkin dan Gershaw (1976, dalam Cartledge & Milburn, 1995) menyediakan panduan mengenai bagaimana model ini dapat ditampilkan. Menurut mereka perilaku harus ditampilkan :

- Dalam cara yang jelas dan mendetail
- Dalam bentuk urutan, mulai dari perilaku yang paling mudah hingga yang sulit
- Dengan pengulangan yang memadai, agar lebih mudah dikuasai
- Dengan detail irrelevant (yang tidak perlu dipelajari) seminim mungkin
- Dengan beberapa model yang berbeda, tidak hanya satu

Bentuk presentasi model yang paling umum dan mudah adalah melalui model tokoh nyata. Karena karakteristik dari model dapat memfasilitasi atau justru menghambat kecenderungan dari siswa sebagai pengamat untuk meniru perilaku yang dicontohkan, maka penting dalam menentukan model ini agar dipersepsi siswa sebagai sosok yang penting, berhasil dan seseorang yang bisa mereka identifikasikan sebagai diri mereka sendiri.

2. Performa dari keterampilan

Merupakan reproduksi dari keterampilan yang ditargetkan, umpan balik dari instruktur dan penguatan dari instruktur.

a. Latihan dengan bimbingan

Mencobakan perilaku yang dicontohkan dibawah kondisi yang diawasi, dapat membantu anak agar berhasil menampilkan perilaku tersebut dalam situasi kehidupan nyata. Latihan perilaku ini merepresentasikan sebuah bentuk bermain peran terstruktur yang memungkinkan anak untuk menampilkan dan melatih perilaku baru. Bandura (1977, dalam Cartledge & Milburn, 1995) mengatakan bahwa latihan dapat dilakukan melalui respon *covert*, verbal dan motorik.

Respon *covert* merujuk kepada gambaran kognitif yang dimiliki anak mengenai kejadian tertentu. Anak diarahkan untuk membayangkan kejadian dan respon-respon yang mungkin muncul. Respon verbal digunakan untuk membantu

anak agar informasi lebih mudah diingat, dimana anak diminta untuk membicarakan perilaku yang diharapkan dengan mengelaborasi hal yang dibayangkan sebelumnya. Sedangkan dalam respon motorik, anak diminta untuk memperagakan (biasanya dalam bentuk bermain peran), respon-respon yang sudah ia observasi, visualisasi melalui pembayangan dan verbalisasi sebelumnya.

b. Memberikan umpan balik

Merupakan aspek kritis dalam perkembangan keterampilan sosial, karena dengan menerima informasi mengenai tampilan perilakunya, anak dapat melakukan koreksi yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilannya. Umpan balik ini dapat diberikan dalam berbagai bentuk seperti : 1) umpan balik secara verbal dimana anak memperoleh instruksi korektif atau pujian, 2) sistem penguatan, dimana perilaku yang benar diberikan penguatan dalam bentuk benda (terlihat), dan 3) evaluasi diri, yaitu sistem yang disusun untuk memungkinkan anak dapat mengevaluasi dirinya sendiri. Van Houten (1980, dalam Cartledge & Milburn, 1995) mengatakan bahwa umpan balik yang baik adalah ketika diberikan segera, dengan frekwensi yang sering dan diberikan secara publik baik kepada kelompok maupun individual.

c. Sistem Penguatan

Umpan balik dapat pula diberikan melalui sistem penguatan. Bila penguatan secara verbal tidak cukup memotivasi anak untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan, maka penguat dalam bentuk benda nyata atau token. Berikut ini prosedur yang dapat dilakukan dalam menetapkan sistem penguatan : 1) definisikan secara jelas mengenai perilaku yang akan diberikan penguatan, 2) sediakan penguatan dalam bentuk yang sesuai untuk anak, 3) perhatikan mengenai setting pemberian penguatan, apakah ketika perilaku dilakukan, atau sesudah perilaku dilakukan, dalam situasi evaluasi individual atau kelompok.

Menurut Martin dan Pear (2003), penguatan adalah stimulus (objek/kejadian) yang mengikuti tingkah laku tertentu dan meningkatkan kekuatan (durasi atau tingkatan) tingkah laku tersebut; konsekuensi dari tingkah laku dan berfungsi

untuk meningkatkan atau mempertahankan tingkah laku. Terdapat dua tipe yaitu *positive reinforcement*, yaitu pemberian konsekuensi ketika seseorang berhasil melakukan tingkah laku yang diharapkan, sehingga akhirnya tingkah laku tersebut akan meningkat atau dipertahankan, dan *negative reinforcement* yaitu penghilangan konsekuensi ketika seseorang melakukan tingkah laku yang diharapkan sehingga tingkah laku tersebut akan meningkat atau dipertahankan.

Terdapat beberapa jenis penguatan yaitu a) *edible* atau penguatan berupa sesuatu yang dapat dimakan, contoh : diberikan makanan kesukaan; b) *tangible* atau penguatan berupa barang, contoh : diberikan pensil, tas sekolah; c) sosial yaitu penguatan berupa pelukan, pujian; d) aktivitas yaitu penguatan berupa aktivitas, contoh : boleh tidur lebih malam, boleh nonton TV, boleh main sepeda; e) penguatan bisa ditukar, contoh : cap atau poin yang bisa ditukar dengan hadiah, token; f) *token economy* yaitu penguatan yang diberikan kepada anak dalam bentuk poin atau simbol tertentu setiap kali melakukan tingkah laku yang diharapkan. Token dapat berupa stiker, atau koin yang sebelumnya telah ditentukan pemberiannya berdasarkan aturan yang telah disepakati. Contoh : ketika anak berhasil menjawab pertanyaan guru akan mendapat 2 token, ketika berhasil mengerjakan tugas mendapat 5 token. Setelah itu sejumlah token tersebut dapat ditukar dengan hadiah.

Terdapat beberapa ketentuan atau jadwal pemberian penguatan, diantaranya adalah a) DRL (*Differential Reinforcement of Low Rate*) yaitu semakin sedikit responden menampilkan perilaku tertentu, maka penguatan diberikan, dan biasa diberikan pada perilaku negatif yang sedikit ditampilkan, contoh : semakin sedikit anak mengganggu temannya, maka *reinforcement* diberikan; b) DRH (*Differential Reinforcement of High Rate*), yaitu semakin banyak responden menampilkan perilaku tertentu, maka penguatan diberikan dan biasa diberikan pada perilaku positif yang ditampilkan, contoh : semakin banyak anak mampu menghasilkan tulisan, semakin diberikan *reinforcement*; serta c) DRO (*Differential Reinforcement of Other Behavior*) yaitu penguatan yang diberikan berdasarkan batas waktu tertentu yang ditentukan (dengan cue alarm), jika responden menampilkan perilaku lain selain yang kita ingin lihat, contoh : jika tidak

menampilkan perilaku agresif yang ingin kita lihat, dan menampilkan perilaku lain maka anak diberikan penguatan.

3. Generalisasi

Tampilan perilaku di waktu yang selanjutnya dan di bawah berbagai macam kondisi.

a. Latihan untuk mempertahankan perilaku

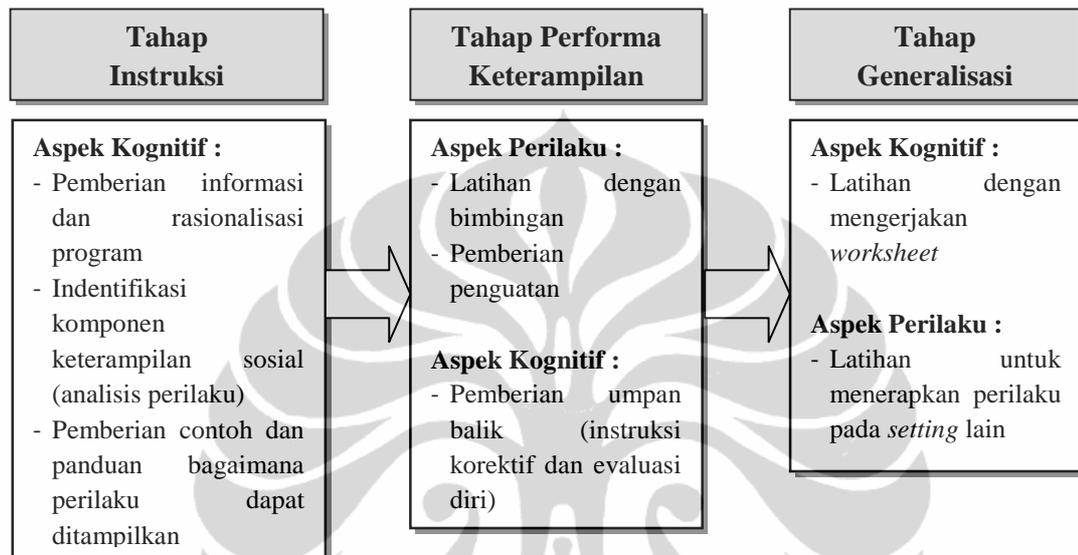
Perilaku akan lebih mudah untuk menjadi bagian dari diri anak dan bertahan seiring dengan waktu apabila ; anak secara rutin diberikan petunjuk untuk menampilkan perilaku yang diinginkan, pelatihan dilakukan secara ekstensif, serta pemberian penguatan diatur secara tepat. Bentuk latihan dan respon yang diinginkan dapat bervariasi. Dapat digunakan papan buletin, games, bermain peran, tugas tertulis, atau aktivitas lain dimana anak disediakan kesempatan untuk terus berlatih dan diingatkan akan perilaku yang ia kembangkan. Untuk anak yang lebih besar dapat digunakan *worksheet* tentang target perilaku lewat media seperti membuat esai, melengkapi gambar, menyelesaikan puzzle, atau menggambar yang berhubungan dengan situasi sosial dan target perilaku.

b. Latihan untuk melakukan generalisasi

Hal terakhir yang perlu diperhatikan adalah pemberian kesempatan pada anak untuk bisa mempraktekkan perilaku tersebut dalam situasi yang lain dan orang lain. Setelah anak secara konsisten menunjukkan perilaku sosial, maka anak mempraktekannya bila ia berada di lingkungan yang lain lalu anak diminta untuk memberitahukan hasilnya kepada fasilitator. Dalam mempraktekkan perilaku ke dalam setting lain, penting untuk diketahui apakah anak mampu untuk menilai situasi sosial dan membuat respon yang tepat.

Dari berbagai penjelasan mengenai tahapan *coaching* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan dan tataran aspek yang dipengaruhi dalam proses pembelajarannya adalah :

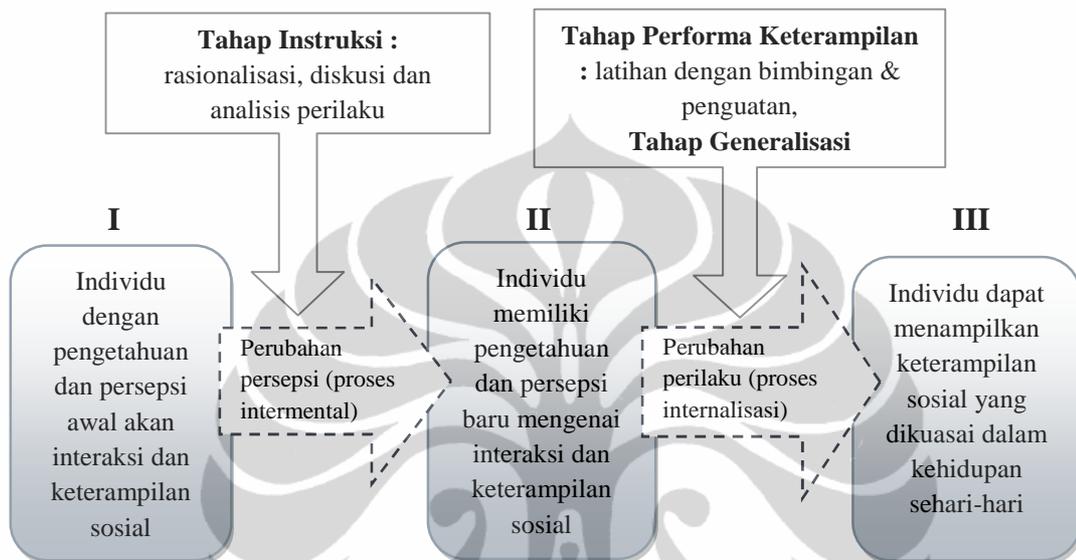
Bagan 2.2 Tahapan dalam proses *coaching*



Peneliti memilih metode *coaching* dengan tahapan dari Cartledge dan Milburn (1995) karena sejalan dengan definisi yang diberikan oleh Westwood (2003) dimana *coaching* terdiri dari tahapan definisi, pemberian contoh keterampilan, imitasi dan latihan, pemberian umpan balik, menyediakan kesempatan untuk menggunakan keterampilan, serta adanya *intermittent reinforcement*. Kelebihan dari tahapan Cartledge dan Milburn (1995) adalah adanya penjelasan yang dan contoh metode yang lebih mendetail.

Bila dijelaskan dengan menggunakan teori Vygotsky, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran individu keterampilan sosial pada individu dengan metode *coaching* adalah:

Bagan 2.3 Proses pembelajaran keterampilan sosial dengan metode *coaching*



Pengukuran terhadap individu dapat dilakukan pada tiga keadaan diatas (I, II dan III).

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian, yaitu desain penelitian, variabel penelitian, karakteristik subyek, rasionalisasi penelitian, penyusunan program, rencana desain penelitian, prosedur penelitian dan teknik pengolahan data.

3.1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain subyek tunggal atau *single-n design*. Desain ini berfokus pada pemeriksaan terhadap perubahan perilaku yang terjadi pada seorang individu, dan kondisi kontras yang terjadi secara sistematis akan dimonitor secara terus menerus (Shaughnessy & Zechmeister, 1994). Desain ini memberikan sebuah solusi praktis pada permasalahan yang membutuhkan kesimpulan sebab-akibat pada jumlah subyek yang terbatas. Keuntungan desain ini adalah metodologinya memungkinkan untuk menyelidiki pada klien secara individual. Evaluasi eksperimental dari program yang diberikan terhadap klien tersebut pun dapat dilakukan.

Desain ini dilatarbelakangi oleh aliran behaviorisme B.F. Skinner yang memulainya dengan analisis eksperimental dari perilaku. Untuk desain kasus tunggal ini respon yang ditampilkan merupakan reaksi langsung terhadap lingkungan (Shaughnessy & Zechmeister, 1994). Dengan kata lain, pengkondisian terjadi ketika perilaku dimodifikasi oleh konsekuensinya, sehingga perubahan pada perilaku biasanya diukur dengan frekuensi munculnya respon (Shaughnessy & Zechmeister, 1994). Pendekatan ini sudah pernah digunakan dalam *setting* psikiatris di rumah sakit, ruang kelas dan beberapa *setting* lain (Kazdin, 1982 dalam Shaughnessy & Zechmeister, 1994).

Dalam penelitian dengan desain kasus tunggal ini, peneliti akan menggunakan tipe desain A-B-A yang disebut juga *reversal design* (Mitchell & Jolley, 2007). Dalam desain ini, perilaku *baseline* atau data dasar (A) diukur, kemudian diberikan intervensi (B), dan setelahnya perilaku (A) diukur kembali.

Dengan menghentikan pemberian program, perubahan perilaku yang terjadi pada individu dapat dikatakan sebagai efek dari pemberian program (Mitchell & Jolley, 2007).

Terdapat dua metode yang dapat digunakan untuk menentukan signifikansi dari program yang diberikan dalam desain ini, yaitu komparasi sosial; yaitu peneliti membandingkan perilaku subyek sesudah program dengan perilaku dari kelompok “normal”, atau dengan menggunakan evaluasi subyektif; yaitu penilaian dari orang-orang yang berhubungan dengan subyek (anggota keluarga, guru, teman, dll) untuk melihat apakah program yang diberikan berjalan dengan efektif.

Peneliti merancang sebuah program untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam perilaku interpersonal pada individu kanak-kanak madya yang mengalami masalah emosional. Penelitian ini akan berupa program terhadap subyek (A) dengan desain kasus tunggal A-B-A untuk melihat efektivitas dari program yang menggunakan metode *coaching*. Untuk menentukan signifikansi dari program yang diberikan, akan digunakan evaluasi subyektif yang dilakukan oleh peneliti dan guru wali kelas.

3.2. Variabel Penelitian

Variabel pertama dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial dalam relasi interpersonal yang terdiri dari perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal, sedangkan variabel kedua pada penelitian ini adalah program *coaching*.

3.3. Karakteristik Subyek

Subyek penelitian ini adalah seorang siswa perempuan yang duduk di kelas III Sekolah Dasar Strada Wiyatasana yang mengalami masalah dalam hal interaksi sosial. Saat ini subyek (A) berusia 8 tahun 7 bulan, dan berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis diketahui bahwa potensi kecerdasannya berada pada taraf rata-rata anak seusianya (IQ = 108 skala Wechsler). Subyek mengikuti pendidikan

reguler di sekolah dalam keadaan diri yang tidak pernah berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya.

Prestasi subyek semenjak kelas I SD konsisten berada pada peringkat 15 besar, namun perkembangan sosialnya tidak berkembang seiring dengan perkembangan akademisnya. Semenjak duduk di TK, subyek tidak berbicara kepada orang-orang di luar lingkungan rumahnya. Ia tidak terlibat dalam interaksi sosial yang wajar dengan teman-teman sebayanya di sekolah. A hanya memiliki seorang teman dekat di kelas I, dan seseorang lagi di kelas II. Di kelas III saat ini, A tidak memiliki seorang teman pun. Bahkan usaha teman-teman sekelasnya untuk mendekatinya tidak membuahkan hasil. A tidak membalas sapaan dan menjawab pertanyaan yang disampaikan secara langsung, maupun melalui pesan singkat atau telepon. Teman yang A miliki adalah anak dari teman ibunya yang kebetulan satu sekolah juga dengan A dan mengikuti kursus yang sama, yaitu S dan E. Dengan mereka pun A tidak selalu bisa akrab, terkadang bila ada masalah yang ditemui A cenderung menghindari dan tidak menyelesaikan. Ibu A sendiri tidak menelusuri permasalahannya dan menuruti kemauan A ketika ia mau berhenti bermain dengan teman-temannya.

Efek dari perilaku tidak berinteraksi dengan siapapun di sekolah ini mempengaruhi hubungan A dengan teman sekelasnya, dan performa dirinya di dalam kelas. A yang menarik diri dan pasif, terhambat dalam pertemanan dan interaksi sosial. Pada saat istirahat, A tidak pernah memulai pembicaraan atau permainan dengan teman dan bila ada teman yang mengajaknya bermain, ia cenderung pasrah mengikuti ajakan teman yang menghampirinya meskipun terkadang ia enggan ikut serta. A yang menampilkan perilaku bahasa tubuh yang waspada, ragu dan cenderung hati-hati dalam menghadapi bentuk interaksi apapun dari teman sekelasnya membuatnya tidak nyaman bila dihampiri oleh teman yang mengajak berinteraksi. A mengalami defisit dalam kemampuan menghadapi situasi relasi interpersonal.

Tidak hanya dalam pertemanan, keengganan A dalam berinteraksi dengan orang lain ini mempengaruhi performa A dalam pelajaran. A menolak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan menampilkan diri, suara, atau gerakan di

depan orang lain. Hal ini kemudian menghambat A dalam kegiatan belajarnya sehari-hari. Meskipun A selalu mengerjakan semua tugas yang guru berikan, namun A tidak aktif merespon sapaan, pertanyaan yang guru sampaikan, tidak bersedia membaca, bernyanyi dan menari di depan kelas ataupun kegiatan yang menuntut A berinteraksi dengan teman-temannya.

Di lingkungan rumah, subyek menampilkan perilaku yang jauh berbeda dengan di sekolah. Ia bisa berkomunikasi dengan lancar, bergerak dengan luwes, bahkan bercerita panjang lebar. Situasi rumah yang nyaman, dimana subyek mendapatkan semua kebutuhannya, kurangnya kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan yang beragam, serta imitasi dari ayah yang juga pendiam dan tidak senang berinteraksi nampak menjadi penyebab perilaku subyek ini.

3.4. Rasionalisasi Penelitian

Tidak semua anak dapat terlibat dalam interaksi dengan lingkungan secara tepat. Pada tahapan perkembangan dimana anak banyak dituntut untuk mengembangkan kemampuan diri yang terkait dengan interaksi sosial dan membangun pertemanan, maka anak sangat membutuhkan keterampilan sosial yang menunjangnya. Bagi anak yang menampilkan masalah emosional dan perilaku yang berat, dapat menyebabkan dirinya tidak direspon oleh lingkungannya. Hal ini membuatnya tidak dilibatkan dalam interaksi sosial oleh teman-teman dan keluarganya (Dishion, Patterson, dan Griesler 1994 dalam McLeod dan Kaiser 2004). Anak-anak yang sulit melibatkan diri dalam interaksi sosial, terutama karena mereka pasif dan menarik diri seringkali tidak mendapatkan perhatian dan bantuan. Padahal masalah seperti ini bukan sesuatu yang dapat diubah oleh anak secara instan dan tanpa bantuan orang lain.

Pada dasarnya anak membutuhkan bantuan orang lain dalam membantu mereka mempelajari atau menguasai sebuah keterampilan. Anak sudah memiliki konsep yang kaya tetapi tidak sistematis, tidak teratur dan spontan. Sehingga anak akan bertemu dengan konsep yang lebih sistematis, logis dan rasional yang dimiliki oleh orang yang lebih ahli yang membantunya (Vygotsky 1962, dalam Santrock, 2004). Hal ini mendukung anak untuk belajar sebagai hasil sampingan

alami dari keterlibatannya dalam tugas yang dilakukan bersama orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Belajar terjadi ketika anak mendapatkan bentuk penjelasan verbal apapun yang terjadi secara natural ketika bekerja bersama, bukan dari instruksi yang disengaja. Anak dibantu dengan menunjukkan, mengajukan pertanyaan, dan memperkenalkan elemen awal dari solusi (Vygotsky dalam Miller, 1989).

Sebuah pengembangan keterampilan sosial yang pengajarannya ditujukan untuk dapat melakukan kontrol perilaku terhadap emosi yang anak rasakan, akan menjadi efektif bila mengajarkan untuk mengembangkan kesadaran akan perasaan yang ia rasakan pada situasi tertentu, akan evaluasi yang ia buat atas dasar situasi dan perasaannya saat itu, serta penguasaan akan berbagai perilaku yang berhubungan dengan situasi yang terjadi (Cartledge & Milburn, 1995). Hal ini sejalan dengan prinsip dari metode *coaching* yang merupakan pendekatan kognitif-perilaku. Dimana penekanan secara signifikan diberikan pada regulasi internal individu terhadap perilakunya. Secara khusus, pendekatan kognitif-perilaku dalam mengajarkan keterampilan sosial memfokuskan pada kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dan perilaku regulasi diri (Elliott & Busse, 1991).

Dengan prinsip dalam metode *coaching* tersebut, subyek akan menerima penjelasan secara verbal dan interaksi antara *coach* dengan anak dimana bimbingan diberikan melalui komunikasi dua arah. Anak tidak hanya dijelaskan mengenai konsep, tetapi juga diajak berlatih dan diberikan umpan balik. Hal ini sangat dimungkinan untuk dilakukan karena subyek memiliki kecerdasan rata-rata (IQ = 108 menurut skala Wechsler) dan berkaitan dengan hasil pemeriksaan psikologis sebelumnya. Sehingga ia tidak akan mengalami kesulitan berarti dalam memahami, berdiskusi dan melakukan transfer pengetahuan dengan *coach* mengenai materi keterampilan sosial yang diberikan.

Diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Oden dan Asher (1977, dalam Elliot & Gresham, 1993) yang menggunakan metode *coaching* untuk mengajarkan partisipasi, komunikasi, kerjasama dan penguatan terhadap teman sebaya kepada siswa kelas 3 dan 4 sekolah dasar. Membuat metode ini memungkinkan

digunakan pada subyek A yang duduk di kelas 3 sekolah dasar. Sebuah penjelasan dari studi lain yang dilakukan terhadap metode *modeling* dan *coaching*, yang menyatakan bahwa baik metode *modeling* dan *coaching* telah memiliki prosedur dan pilihan hasil terukur yang baik sehingga dianggap sebagai cara yang paling efektif dan valid dalam melatih dan mengukur keterampilan sosial. Hal ini menjadi pertimbangan lain yang memperkuat alasan pemilihan metode ini. Dikatakan bahwa *coaching*, *modeling*, dan versi singkat kombinasi keduanya secara setara dapat digunakan dalam melatih anak terisolasi berusia 9 dan 10 tahun dalam keterampilan sosial (Gresham & Nagle, 1980).

Anak membutuhkan bantuan dalam belajar mengembangkan keterampilan sosial yang sesuai dengan kesulitan yang ia hadapi. Untuk anak dengan defisit dalam keterampilan sosial karena mengalami masalah gangguan perilaku yang menahan atau mencegah keterampilan sosial untuk digunakan, seperti misalnya masalah internal (kecemasan, depresi, harga diri yang rendah) di dalam diri subyek, diperlukan lebih dari satu macam strategi untuk menanganinya. *Coaching* yang dikombinasikan dengan bantuan inisiasi teman dalam melatih perilaku nampak tepat untuk memperbaiki masalah pencapaian keterampilan dan membantu anak ketika ia mengalami masalah dalam menampilkan perilaku.

Pada kasus anak dengan penarikan diri dan penolakan yang ekstrim, anak perlu untuk dijauhkan dari situasi kelas dan di-*coach* keterampilan tertentu secara intensif sebelum ia dapat menggunakan keterampilan itu dalam setting kelompok permainan (Westwood, 2003). Oleh karena beberapa pernyataan teoritis dari penelitian empiris yang sudah dilakukan, maka peneliti akan melakukan program *coaching* ini dengan menyediakan sebuah ruang khusus dipisahkan dari *setting* interaksi sosial alami subyek yang selama ini menghambatnya untuk menampilkan keterampilan sosial yang tepat.

Dalam metode *coaching* ini metode *operant procedures* dalam bentuk *peer initiation* sudah termasuk di dalam tahapan latihan dengan bimbingan (performa keterampilan) dan generalisasi. Oleh karena itu pada kedua tahapan tersebut, bantuan dari teman subyek sebagai penginisiasi interaksi akan dibutuhkan. Hal ini ditujukan agar sosok dari lingkungan sehari-hari lebih menunjukkan peran dalam

mempengaruhi proses pembelajaran dan membantu proses pembiasaan subyek akan situasi interaksi yang dihadapi sehari-hari. Peneliti juga akan menerapkan program dalam *setting* di luar lingkungan kelas dan pertemanan di sekolah. Agar subyek mendapatkan kesempatan yang lebih beragam untuk berinteraksi dengan teman-teman yang sudah dikenalnya di *setting* selain sekolah.

3.5. Penyusunan Program

Penyusunan program dalam penelitian ini mencakup nama program, tujuan, bentuk program, alat ukur dan instrumen, dan indikator keberhasilan yang akan dijelaskan sebagai berikut :

3.5.1 Nama Program

“Program *Coaching* untuk Mengembangkan Keterampilan Interpersonal pada Individu dengan Masalah Emosional”.

3.5.2 Tujuan Program

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas program dengan metode *coaching* dalam meningkatkan keterampilan sosial yang berhubungan dengan perilaku interpersonal (menyapa orang lain, bercakap-cakap, bermain informal) pada A yang duduk di kelas III SD yang mengalami masalah emosional dan menarik diri dari lingkungan.

3.5.3 Bentuk Program

Program yang akan dijalankan kepada subyek merupakan salah satu bentuk pengajaran keterampilan sosial interpersonal dengan metode *coaching* dimana banyak melibatkan instruksi secara verbal dan bimbingan dari orang lain yang ahli yang memiliki pengetahuan mengenai bagaimana memicu perilaku yang diharapkan dan apa yang dibutuhkan anak dalam usahanya mencapai perilaku yang diinginkan (Elliot & Gresham, 1993). Metode ini juga diiringi dengan penerapan *token economy* serta *peer social initiation* yang melibatkan bantuan

teman sebaya dalam memulai interaksi sosial yang positif untuk memicu perilaku subyek (Strain et al, 1977 dalam Elliot & Gresham, 1993).

3.5.4 Alat Ukur Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga alat ukur yang digunakan, yaitu daftar cek perilaku yang digunakan untuk observasi data dasar dan evaluasi akhir, kuesioner *rating by others* yang digunakan saat pengukuran data dasar dan evaluasi akhir, serta kuesioner bergambar untuk melihat persepsi subyek akan interaksi sosial.

3.5.4.1 Daftar Cek Perilaku Data Dasar dan Evaluasi Akhir

Daftar cek perilaku ini didasarkan pada hasil daftar cek perilaku asesmen target perilaku, yaitu dari kategori perilaku dalam relasi interpersonal (menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal) yang sudah dipilih. Daftar cek perilaku ini digunakan untuk melihat apakah terjadi perubahan perilaku sebelum dan sesudah program selesai.

3.5.4.2 Kuesioner *Rating by Others* Data Dasar dan Evaluasi Akhir

Kuesioner ini membantu peneliti untuk mendapatkan penilaian secara obyektif dari orang yang berada di lingkungan keseharian subyek yaitu guru wali kelas. Kuesioner ini mengukur perilaku subyek ke dalam empat kategori yaitu subyek tidak pernah, jarang, sering atau selalu menampilkan perilaku. Hasil dari kuesioner ini akan dianalisa secara kuantitatif dan kualitatif.

3.5.4.3 Kuesioner Bergambar untuk Melihat Persepsi terhadap Interaksi Sosial

Kuesioner ini merupakan alat ukur tambahan yang diberikan kepada subyek untuk melihat persepsinya mengenai interaksi sosial. Persoalan diberikan dalam bentuk gambar situasi yang dialaminya sehari-hari. Dimana hal ini akan melihat respon subyek bila dihadapkan pada kesempatan interaksi dengan teman sekelas dalam setting ruang kelas. Untuk melihat apakah terdapat perubahan persepsi

subyek, maka kuesioner bergambar diberikan pada saat sebelum program diberikan dan sesudah program selesai dijalankan.

3.5.5 Media dan Alat Bantu

Media dan alat bantu yang digunakan pada program ini adalah cerita bergambar dan *puppet*. Isi cerita bergambar dibuat mirip dengan keadaan subyek, dimana terdapat satu tokoh yang berperilaku pasif selayaknya subyek di dalam interaksi sosial. Dilakukan pula penyesuaian pada nama tokoh agar lebih sesuai dengan nama teman-teman yang ada di dalam kehidupan subyek sehari-hari. Sedangkan skenario untuk latihan bermain peran didasarkan pada situasi di cerita bergambar dan keadaan interaksi sehari-hari subyek dengan teman di kelas.

Untuk melihat pemahaman subyek akan materi yang disampaikan, peneliti juga memberikan subyek sebuah lembar kerja untuk ketiga sesi. Pertanyaan-pertanyaan di dalam lembar kerja disesuaikan dengan materi yang diberikan, yaitu target perilaku yang diajarkan, situasi seperti apa perilaku dapat ditampilkan dan apa efek yang diperoleh karena menampilkan perilaku.

Dalam proses bermain peran, skenario tidak akan ditentukan secara khusus namun berjalan sesuai dengan hasil diskusi dengan subyek mengenai situasi dan dialog yang biasanya terjadi dalam situasi interaksinya dengan teman. Dialog yang terjadi di dalam cerita bergambar juga akan dicobakan untuk dilatih bersama dengan subyek.

3.5.6 Indikator Keberhasilan Program

Program dikatakan efektif apabila setelah program selesai dilaksanakan, subyek (A) menunjukkan perubahan di dalam persepsi terhadap interaksi sosial dengan pemberian pengetahuan mengenai perilaku interpersonal menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal bila dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan program.

Tidak hanya dari perubahan persepsi, tetapi terhadap subyek akan dilihat apakah terjadi perubahan dalam kemunculan perilaku menyapa, bercakap-cakap

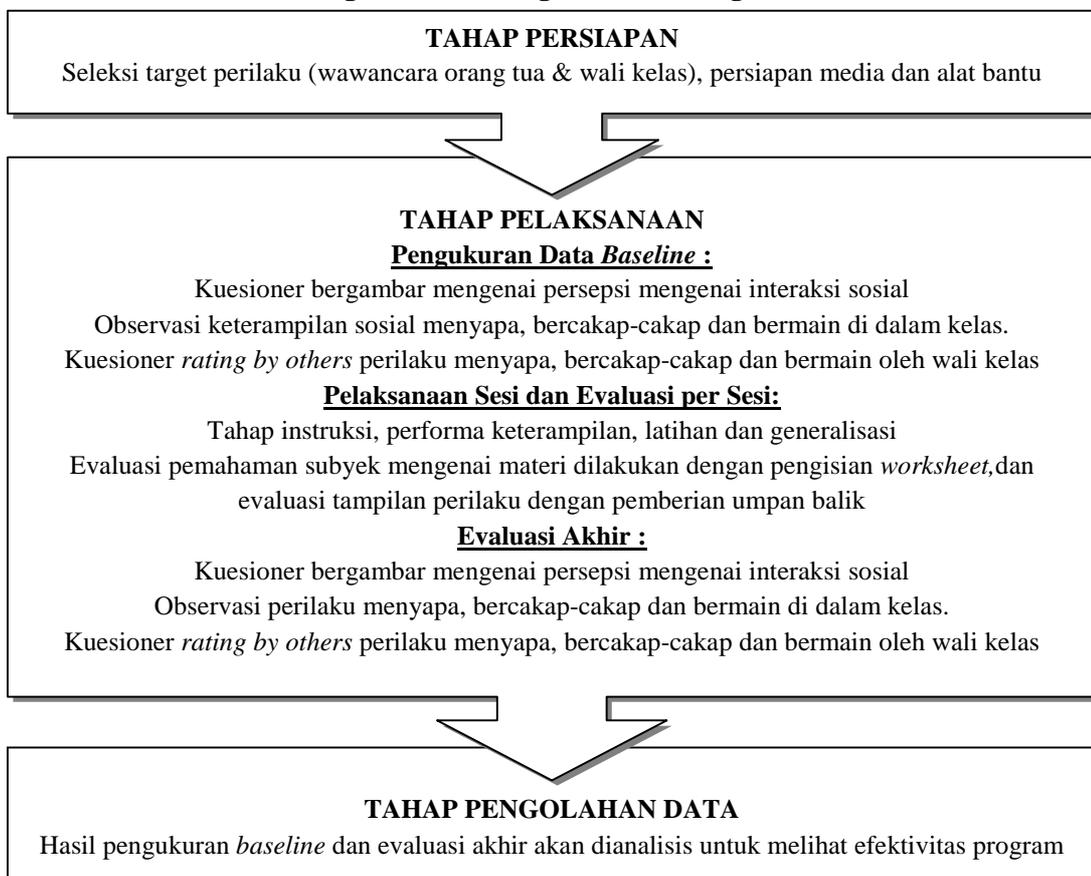
dan bermain. Untuk melihat keberhasilan program terhadap perubahan perilaku, rumusan indikatornya adalah :

1. Dalam situasi nyata, subyek dapat menyapa orang lain (teman di sekolah atau guru) ketika bertemu dalam situasi pagi hari atau pulang sekolah, minimal kepada satu orang dalam sehari.
2. Dalam situasi nyata, subyek dapat bercakap-cakap dengan teman pada waktu istirahat atau pada saat pulang sekolah, minimal kepada satu orang dalam sehari.
3. Dalam situasi nyata, subyek dapat terlibat dan menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi bermain secara informal pada waktu istirahat.

3.6 Rancangan Desain Program

Beberapa langkah pada prosedur penelitian tersebut termasuk di dalam akan dapat dijelaskan secara komprehensif di dalam rancangan desain program berikut:

Bagan 3.1 Rancangan Desain Program



Berikut ini akan dijelaskan secara mendetail mengenai kegiatan dan tujuannya :

3.6.1 Tahap Persiapan : Seleksi Target Perilaku dan Persiapan Media

Tahap ini dilakukan sebelum pelaksanaan sesi dimulai. Untuk membantu dalam penyampaian materi secara tepat dan sesuai dengan kemampuan pemahaman dan karakteristik subyek, maka dibuatlah beberapa media yang dapat menunjang proses pembelajaran keterampilan sosial. Untuk subyek yang duduk di kelas 3 sekolah dasar maka dipilihlah cerita bergambar dan *puppet*. Pemilihan media ini juga dilakukan atas pertimbangan bahwa kedua media ini dapat menarik minat subyek.

Seleksi target perilaku dilakukan untuk menentukan secara spesifik target perilaku apa yang dirasakan paling signifikan dan dibutuhkan oleh subyek untuk dipelajari agar menunjang perkembangan dirinya di sekolah. Asesmen untuk menentukan seleksi target perilaku ini didasarkan pada data wawancara dengan orang tua, guru wali kelas dan observasi perilaku subyek dalam relasi interpersonal selama di sekolah oleh peneliti. Pada saat wawancara, pemilihan perilaku untuk dijadikan target perilaku tidak hanya berdasarkan semata-mata pada melakukan atau tidak melakukan saja, tetapi juga mengenai perilaku subyek dalam hubungan secara sosial dengan teman-temannya selama ini.

Untuk daftar target perilaku, peneliti mengacu kepada perilaku relasi interpersonal dalam kategori keterampilan sosial *Stephens Social Skills Inventory and Curriculum*. Daftar cek perilaku dalam relasi interpersonal ini terdiri dari sepuluh kategori dan 55 keterampilan spesifik. Dari hasil wawancara dengan orang tua dan wali kelas, diketahui bahwa subyek pada dasarnya sudah menampilkan sebagian besar perilaku pada kategori menerima otoritas, membantu orang lain, kepemilikan diri sendiri dan orang lain, mengatasi konflik, memperoleh perhatian orang lain, bersikap positif kepada orang lain, dan bermain terorganisir. Pada beberapa sub perilaku yang melibatkan komunikasi, subyek belum melakukannya, seperti pada kategori perilaku menyapa orang lain, bercakap-cakap dan bermain informal subyek sebagian besar belum dapat

melakukannya. Oleh karena itu peneliti memilih tiga kategori ini, yang merupakan perilaku mendasar dalam interaksi sosial yang menunjang perkembangan perilaku lainnya dan paling banyak terjadi di setting sekolah.

Sub perilaku dari tiap kategori (menyapa, bercakap-cakap dan bermain) dipilih kembali atas pertimbangan bahwa perilaku yang dilatih menyesuaikan dengan tingkat kesulitan ditampilkannya perilaku. Peneliti memilih berdasarkan perilaku minimal atau yang paling mudah yang dapat ditampilkan dalam menyapa, bercakap-cakap dan bermain yang belum dapat subyek tampilkan.

Konteks lawan interaksi subyek disini juga dengan teman di kelas, bukan terhadap orang atau teman baru. Hasil pemilihan aspek perilaku tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Target Perilaku Hasil Seleksi

Perilaku menyapa orang lain (<i>greeting others</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menatap mata orang lain ketika menyapa - Tersenyum saat bertemu dengan orang lain - Menyapa orang dewasa dan teman dengan nama - Merespon jabat tangan atau lambaian tangan
Perilaku bercakap-cakap (<i>making conversation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara - Memulai percakapan dengan teman dalam situasi informal - Berbicara dengan suara yang tepat saat berbicara dengan orang lain - Memberikan komentar yang tepat saat bercakap-cakap
Bermain dalam situasi informal (<i>playing informally</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Meminta agar diikutsertakan dalam permainan - Berbagi mainan dalam situasi bermain - Mengikuti harapan dari kelompok bermain dalam situasi permainan - Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Dalam tahapan ini terdapat tiga langkah, yaitu pengukuran data dasar (baseline), pelaksanaan sesi dan evaluasi per sesi dan evaluasi akhir.

3.6.2.1 Pengukuran Data Dasar (*Baseline*)

Tahap pengukuran data dasar dilakukan sebelum intervensi dijalankan. Peneliti memperoleh data dasar dengan menggunakan tiga metode. Metode pertama adalah pemberian kuesioner bergambar mengenai persepsi awal subyek mengenai interaksi sosial dan keterampilan sosial. Kuesioner ini mengilustrasikan sebuah situasi interaksi sosial dimana seorang siswa perempuan yang baru datang di pagi hari menghadapi teman-teman yang duduk berkelompok di dalam kelas. Kuesioner ini terdiri dari dua pertanyaan, yaitu apa yang akan anak perempuan yang baru datang itu akan lakukan dan mengapa ia melakukan perilaku tersebut.

Metode yang kedua dan ketiga adalah pengukuran dengan menggunakan daftar perilaku. Aspek pada alat ukur ini didasarkan pada sub-perilaku dalam relasi interpersonal (perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal) dari skala inventori keterampilan sosial oleh Thomas M. Stephens yang sudah diseleksi pada tahap persiapan.

a. Observasi kemunculan target perilaku

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati kemunculan perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain dengan teman. Observasi dilakukan pada tiga waktu yang berbeda, yaitu di pagi hari sebelum pelajaran dimulai, pada saat istirahat dan di siang hari sesudah sekolah selesai. Hal ini dilakukan karena pada tiga waktu inilah perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain mungkin terjadi. Lebih spesifik lagi, perilaku menyapa akan diobservasi pada pagi hari dan pulang sekolah, perilaku bercakap-cakap akan diobservasi pada saat jam istirahat dan pulang sekolah, serta perilaku bermain akan diobservasi pada saat jam istirahat.

Dikarenakan target perilaku yang diinginkan adalah dalam setting pergaulan dengan teman sekelas dan wali kelas dimana A akan bertemu dan berinteraksi secara natural setiap harinya, maka peneliti tidak melakukan stimulasi terkondisikan. Bentuk sapaan, ajakan bercakap-cakap dan bermain secara alami muncul dalam interaksi antara seluruh siswa di kelas tersebut. Karena kemunculan kesempatan tiap perilaku untuk muncul mungkin akan berbeda, pada pencatatan dilakukan selama dua hari untuk menambah peluang munculnya perilaku.

Pencatatan dilakukan dengan metode *event recording*. Pada *event recording*, perilaku atau kejadian tertentu dicatat selama periode observasi.

b. Pengisian kuesioner asesmen guru terhadap keterampilan sosial subyek dalam relasi interpersonal

Kuesioner yang diberikan kepada guru didasarkan pada perilaku yang sudah dipilih dalam seleksi perilaku, sehingga daftar perilaku terdiri dari beberapa pertanyaan yang disusun berdasarkan sub perilaku untuk masing-masing perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain. Pilihan jawaban yang tersedia adalah adalah tidak pernah, jarang, sering dan selalu.

3.6.2.2 Pelaksanaan dan Evaluasi Sesi

Tahap instruksi bertujuan agar subyek dapat memahami mengenai materi yang diberikan, contoh perilaku, serta pada situasi seperti apa perilaku dapat ditampilkan dan respon apa yang akan diperoleh dari lingkungan. Pada tahap ini penjelasan mengenai standar perilaku akan diberikan melalui sebuah komik yang mengilustrasikan mengenai perilaku menyapa, bercakap-cakap serta bermain dengan teman. Subyek diajak untuk berdiskusi mengenai perilaku beberapa tokoh, setting dimana perilaku ditampilkan, serta konsekuensi yang diterima.

Subyek diberikan kesempatan untuk mengenali perilaku mana yang produktif untuk ditampilkan sehingga memberikan hasil menguntungkan serta mana yang non-produktif dan menimbulkan efek yang kurang menguntungkan. *Coach* akan membantu meluruskan atau mengoreksi pemahaman yang salah sambil menyimpulkan target perilaku yang diharapkan. Subyek lalu diajak untuk mencari contoh situasi lain yang serupa contoh dan *coach* akan menambahkan contoh perilaku yang dimaksud baik perilaku yang benar maupun yang berlawanan.

Untuk tahap performa keterampilan, subyek yang sudah memahami perilaku yang didiskusikan pada tahap instruksi akan diminta untuk membayangkan bagaimana ia akan dapat mempraktekkan perilaku tersebut, dengan secara rutin diberikan petunjuk oleh *coach*. Bagaimana situasinya, apa yang akan ia ucapkan

dan apa yang akan menjadi respon dari orang lain. Lalu peneliti mengajak subyek bermain peran dengan menggunakan media *puppet*. Jika sudah lancar dengan menggunakan *puppet*, peneliti mengundang beberapa teman subyek ke dalam kelas dimana program dilakukan. Subyek akan diminta mempraktekkan hasil latihannya kepada teman.

Coach meminta bantuan teman sekelas subyek untuk membantu melalui prosedur *peer initiation*. Dimana anak dibantu untuk melatih menampilkan perilaku yang diharapkan di dalam setting kelas dengan temannya membantu memberikan petunjuk dan menampilkan perilaku yang suportif agar subyek lebih nyaman dalam mencoba berinteraksi. Subyek masih mendapatkan bantuan dan petunjuk dari peneliti. Hasil dari latihan akan diberikan umpan balik dan serta token sesuai hasil yang ditampilkan. Di akhir sesi, subyek akan diberikan *worksheet* untuk menceritakan pengalamannya dan mengenai apa yang subyek pelajari hari ini (apa yang ia lakukan, situasi seperti apa perilaku tersebut muncul, apa reaksi lingkungan).

Pada tahap generalisasi, subyek diharapkan sudah dapat mempraktekkan hasil pemahaman dan latihannya ke dalam situasi sehari-hari. Peneliti akan menyediakan kesempatan dari lingkungan namun tidak ada campur tangan di dalam prosesnya. Peran peneliti kemudian hanya sebagai pengamat. Observasi akan dilakukan dalam setting lebih besar daripada ruang kelas tempat program dilakukan.

Evaluasi dilakukan pada tahap performa keterampilan melalui hasil pengerjaan *worksheet*, dan juga pada tahap generalisasi dengan mengobservasi sejauh mana subyek berhasil mempraktekkan perilaku target.

3.6.2.3 Evaluasi Akhir

Pada tahap ini, evaluasi akhir dilakukan setelah semua sesi selesai diberikan. Hal ini untuk melihat apakah subyek sudah memiliki pengetahuan dan persepsi baru mengenai penggunaan keterampilan sosial dalam interaksi sosial dan apakah subyek mampu mempertahankan perilaku yang sudah dipelajari dan dipraktekkan dalam setting kelas dalam keadaan alami. Evaluasi akhir ini akan

menggunakan alat ukur yang sama dengan tahap pengukuran data dasar, yaitu kuesioner bergambar, daftar cek perilaku untuk observasi dan kuesioner yang akan diberikan pada wali kelas dan guru yang mengajar di kelas. Kembali observasi oleh peneliti akan dilakukan dalam dua hari berturut-turut.

3.6.3 Tahap Pengolahan Data

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh pada pengukuran *baseline* dan evaluasi akhir akan dibandingkan untuk dilakukan analisis dan pembahasan. Tahapan ini dilakukan sesuai dengan tujuan awal penelitian yaitu melihat efektivitas pemberian program *coaching* dalam mengajarkan keterampilan sosial yang berhubungan dengan perilaku interpersonal.

3.7 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Program dilaksanakan di sekolah dengan mempertimbangkan bahwa perilaku interpersonal yang akan diajarkan untuk diterapkan dalam *setting* interaksi sosial dengan teman dan guru di sekolah. Peneliti memilih sebuah ruangan yang tidak digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar yaitu ruangan Laboratorium IPA (Lab. IPA). Di ruangan Lab. IPA inilah subyek akan menjalani tahapan instruksi dan performa keterampilan. Untuk tahapan generalisasi akan dilakukan pada situasi kelas III A yaitu kelas subyek saat.

Proses generalisasi tidak hanya dilakukan pada ruang kelas alami, namun juga dilakukan pada kelas sekolah minggu dan rumah salah seorang teman subyek. Hal ini terjadi dikarenakan sekolah mendadak diliburkan satu hari karena rapat guru dan program yang membutuhkan proses pembiasaan harus dilakukan secara terus menerus dengan teman yang sama, maka kesempatan interaksi subyek dalam *setting* lain pun digunakan sebagai proses latihan generalisasi. Dimulai dari tahap persiapan, program terhitung semenjak minggu kedua di bulan Mei hingga minggu kedua di bulan Juni.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data akan dilakukan dengan menganalisis hasil data dasar dan evaluasi akhir program, serta hasil evaluasi saat sesi berlangsung. Teknik pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil Kuesioner Bergambar

Data yang diperoleh dari jawaban yang diberikan pada kuesioner bergambar akan dicatat dalam bentuk uraian *verbatim* sesuai jawaban yang subyek lontarkan. Analisa akan dilakukan secara kualitatif sesuai perbedaan jawaban pada kuesioner sebelum dan sesudah program dilaksanakan.

2. Hasil Observasi Data Dasar dan Evaluasi Akhir

Data yang diperoleh pada observasi dan pencatatan perilaku adalah dalam bentuk frekuensi kemunculan target perilaku dalam periode waktu tertentu. Pengukuran dilakukan pada tiga waktu dalam satu hari (pagi hari, istirahat, pulang sekolah) dan untuk data dasar dilakukan pada dua hari. Oleh karena itu data observasi akan diolah dengan menghitung rata-rata frekuensi kemunculan perilaku dalam satu hari. Penghitungan yang paling umum digunakan adalah dengan menggunakan *rate of behavior*, yang rumusnya adalah :

$$\text{Rate of behavior} = \frac{\text{jumlah perilaku yang muncul}}{\text{jumlah kesempatan perilaku dapat ditampilkan}} \times 100\%$$

3. Hasil Kuesioner Data Dasar dan Evaluasi Akhir

Data hasil observasi subyek tidak hanya diperoleh dari pencatatan yang dilakukan oleh peneliti, tetapi juga melalui pengisian kuesioner oleh guru wali kelas sebagai pemberi informasi (*rating by others*). Tujuan dari pengisian kuesioner ini adalah sebagai pendukung dari data utama (hasil observasi) yang akan dapat membantu peneliti dalam membuat kesimpulan dari hasil program.

Data yang diperoleh dari hasil kuesioner ini akan diolah dengan menjadikan median maksimal sebagai acuan. Dengan empat pilihan jawaban pada kuesioner (1 sampai 4), maka diperoleh median maksimal 2,5. Setelah itu dilakukan

penghitungan rata-rata skor yang diperoleh dari hasil penilaian guru wali kelas. Bila skor berada di bawah nilai median maksimal, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi subyek dalam melakukan target perilaku tergolong tinggi (sering atau selalu), sedangkan bila nilai subyek berada di bawah nilai median maksimal, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi subyek dalam melakukan target perilaku tergolong rendah (tidak pernah atau jarang).

Pengolahan tidak hanya dilakukan secara kuantitatif, tetapi juga secara kualitatif berdasarkan wawancara singkat dengan guru wali kelas.

4. Hasil Evaluasi Saat Sesi Berlangsung

Evaluasi sesi dilakukan dengan observasi menggunakan daftar cek perilaku yang digunakan dalam data dasar dan evaluasi akhir, tetapi pengukuran dilakukan pada tiap akhir sesi per harinya.

3.9 Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Menentukan Subyek Penelitian

Tahap awal dilakukan dengan menentukan subyek yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Melakukan Konseling

Sebelum program dirancang, terlebih dahulu peneliti menemui pihak keluarga subyek untuk menjelaskan hasil pemeriksaan sebelumnya dan mendapatkan gambaran mengenai perkembangan terakhir dari kemampuan subyek. Melalui konseling ini juga, peneliti akan menyatakan rencana untuk memberikan program terhadap subyek, sehingga orang tua subyek akan mendapatkan gambaran mengenai kegiatan yang akan dilakukan, menunjukkan kesediaan dan mengetahui peran mereka dalam membantu peneliti.

3. Pembuatan Rancangan Program

Peneliti kemudian menyusun rancangan program yang sesuai dengan kebutuhan subyek berdasarkan studi literatur.

4. Merancang Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen penelitian berupa alat ukur dan modul dilakukan agar dapat diperoleh data untuk target perilaku, pengambilan data dasar hingga evaluasi.

5. Pelaksanaan Pengambilan Data Dasar

Dilakukan sebelum program dijalankan, melalui observasi menggunakan daftar perilaku yang sudah ditentukan dan pengisian kuesioner *rating by others* kepada guru wali kelas sebagai data pendukung.

6. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program dilakukan dalam waktu 1,5 minggu sebanyak 7 sesi dengan durasi masing-masing sesi adalah 30-60 menit.

7. Evaluasi

Evaluasi dilakukan per sesi dengan menggunakan *worksheet* dan observasi perilaku yang dilatih. Evaluasi akhir dilakukan dengan instrumen yang sama ketika pengukuran data dasar yaitu observasi target perilaku dengan daftar perilaku serta pengisian kuesioner *rating by others* kepada guru wali kelas. Pelaksanaan evaluasi akhir adalah satu hari sesudah sesi terakhir diberikan.

8. Pembahasan dan Analisis Hasil

Dilakukan sesudah semua data kuesioner dan observasi terkumpul.

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS

4.1 Gambaran Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan intervensi dilakukan dari tanggal 4 Juni sampai dengan 14 Juni 2012. Sebelumnya peneliti meminta izin kepada pihak sekolah pada 15 Mei 2012 namun pihak sekolah tidak mengizinkan siswanya untuk diganggu karena akan memulai pekan ulangan harian serta Ujian Akhir Semester (UAS) dari tanggal 18 Mei hingga 5 Juni 2012. Dengan alasan tersebut, peneliti kembali datang dan meminta izin untuk melaksanakan program sesudah UAS selesai dilaksanakan. Peneliti meminta izin untuk menggunakan sebuah ruangan yang tidak terpakai sebagai ruangan tempat program dilaksanakan. Pihak sekolah pun mendukung dengan memberikan kesempatan dan fasilitas yang dibutuhkan.

Pada periode waktu dilakukannya program ini, jadwal belajar di kelas sudah bersifat informal. Di kelas, wali kelas akan mengawali dua jam pertama dengan latihan Matematika, dan sisa waktunya akan diisi dengan mewarnai, membuat mading, berlatih bernyanyi sambil menari, atau bermain bebas dengan mainan yang bisa siswa bawa dari rumah.

Peneliti melakukan sebagian besar kegiatan program terhadap A di sekolah. Hal ini dikarenakan peneliti ingin melihat keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sekolah yang A temui sehari-hari, yaitu wali kelas dan teman sekelas A. Peneliti memilih untuk melakukan program pengajaran keterampilan sosial dalam perilaku interpersonal ini karena semenjak awal subyek masuk ke kelas 3 A hingga ia hampir selesai di kelas 3, ia tidak pernah berbicara dengan satupun temannya serta wali kelasnya.

Proses pengajaran keterampilan sosial ini dilakukan di ruangan Laboratorium IPA (Lab. IPA) yang ruangnya berada di seberang kelas 3 A namun pintunya menghadap ke arah koridor lain. Ruangan ini tidak mudah terlihat dari dalam kelas A, sehingga mencegah teman-teman A yang tidak

dilibatkan dalam program untuk mengganggu atau keluar masuk. Hal ini penting untuk diperhatikan karena peneliti perlu melakukan kontrol terhadap teman mana saja yang memang sengaja dimintai bantuan untuk melakukan inisiasi interaksi (*peer initiation*). Di ruangan Lab. IPA ini sesi instruksi dan performa keterampilan dilakukan. Untuk sesi generalisasi, A akan dikembalikan kepada situasi nyata yaitu ruang kelas. Dengan keadaan teman-teman sekolah A juga merupakan tetangga dan teman satu gereja, maka generalisasi tidak hanya dilakukan pada *setting* kelas saja, tetapi juga dalam *setting* bermain di rumah teman dan sekolah Minggu. Hal ini untuk meningkatkan peluang mendapatkan gambaran yang lebih baik mengenai perkembangan keterampilan sosial yang diajarkan, dalam berbagai situasi.

Secara umum, jadwal pelaksanaan program yang dijalankan adalah:

Tabel 4.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Program

Hari dan Tanggal	Waktu	Kegiatan	Tempat
Senin, 4 Juni 2012	07.00 – 10.30	Data <i>Baseline</i> 1	Ruang Kelas 3 A
Selasa, 5 Juni 2012	07.00 – 10.30	Data <i>Baseline</i> 2	Ruang Kelas 3 A
	10.00 – 10.00	Sesi Pendahuluan	Lab. IPA
Rabu, 6 Juni 2012	09.00 – 10.30	Sesi Menyapa	Lab. IPA
Kamis, 7 Juni 2012	08.45 – 10.15	Sesi Bercakap-cakap	Lab. IPA
Jumat, 8 Juni 2012	09.00 – 10.30	Sesi Bercakap-cakap	Lab. IPA
Sabtu, 9 Juni 2012	08.45 – 10.30	Sesi Bermain Informal	Lab. IPA
Minggu, 10 Juni 2012	09.00 – 10.00	Generalisasi Bercakap-cakap	Sekolah Minggu
Senin, 11 Juni 2012	08.30 – 13.00	Generalisasi Bermain Informal	Rumah Teman Subyek (Ic)
Selasa, 12 Juni 2012	09.00 – 09.30	Sesi Penutup	Lab. IPA
Rabu, 13 Juni 2012	07.00 – 10.30	Data Evaluasi Akhir 1	Ruang Kelas 3 A
Kamis, 14 Juni 2012	07.00 – 10.30	Data Evaluasi Akhir 1	Ruang Kelas 3 A

Untuk pengukuran observasi perilaku pada tahap *baseline* dan evaluasi akhir, masing-masing dilakukan pada dua hari. Hal ini terjadi karena mempertimbangkan bahwa jam belajar subyek yang sudah memasuki kegiatan belajar informal lebih pendek per harinya. Dengan dilakukannya observasi dalam waktu dua hari, peneliti dapat melihat lebih banyak kesempatan subyek untuk terlibat dalam interaksi yang melibatkan perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal.

4.2 Hasil dan Analisis Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga alat ukur, yaitu dengan menggunakan kuesioner bergambar untuk melihat persepsi terhadap interaksi sosial, daftar cek perilaku untuk menjadi dasar observasi oleh peneliti, dan kuesioner *rating by others rating by others* yang diisi oleh guru wali kelas. Pada sub bab ini akan diuraikan mengenai hasil yang diperoleh pada saat pengukuran *baseline* dan evaluasi akhir yang diperoleh dari ketiga alat ukur yang telah dirancang, dan hasil tersebut akan dibandingkan untuk melihat efektivitas dari program *coaching* yang dijalankan. Pemaparan akan dilakukan secara kualitatif maupun kuantitatif.

4.2.1 Persepsi terhadap Interaksi Sosial

Pengukuran persepsi subyek terhadap interaksi sosial dilakukan dengan menggunakan sebuah kuesioner bergambar yang berisi dua pertanyaan. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Jawaban dari Kuesioner Bergambar (*Baseline* dan Evaluasi Akhir)

Pertanyaan (penjelasan dari gambar ilustrasi)	Jawaban	
	Data <i>Baseline</i>	Data Evaluasi Akhir
Seorang anak baru saja datang dan berjalan memasuki kelasnya. Di dalam kelas terlihat tiga orang temannya yang sudah lebih dulu datang. Mereka sedang bercakap-cakap. Apa yang akan anak itu lakukan? Mengapa ia melakukan itu?	<p>“aku akan duduk, naro tas”</p> <p>Mengapa ? Aku selalu datang pas-pasan, jadi gak pernah sampe kelas dalam keadaan masih kosong.</p> <p>Probing :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akan menghampiri mereka kah? <i>Tidak. Kenapa? Terserah aku dong kenapanya, aku kan mau makan minum, belum sarapan.</i> • Bila sudah sarapan, akan samperin mereka? <i>Nggak, aku akan pura-pura bengong melihat ke arah yang lain. Aku gatau mau ngapain juga ke mereka.</i> 	<p>“aku akan naro tas, abis itu nyamperin temen-temen itu, terus ngobrol.”</p> <p>Mengapa? Kan uda diajarin.</p> <p>Probing :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang akan dilakukan ketika menghampiri mereka? <i>Menyapa dan nanya lagi apa.</i> - Selain itu ada lagi? <i>Ngobrol nanya PR.</i>

Dari dua pengukuran yang dilakukan terhadap subyek, terlihat perbedaan yang cukup besar terhadap jawaban yang ia berikan. Pada hasil data *baseline* dapat disimpulkan bahwa bila subyek dihadapkan pada kesempatan berinteraksi

seperti yang dicontohkan pada gambar ilustrasi, ia tidak ada keinginan untuk berinteraksi dan akan cenderung menghindari karena tidak mengetahui perilaku apa yang dapat dilakukan pada situasi tersebut dan apa tujuannya dilakukannya perilaku tersebut. Sedangkan dari hasil evaluasi akhir dapat disimpulkan bahwa bila subyek dihadapkan pada kesempatan yang sama, ia akan memulai interaksi. Subyek juga nampak sudah mengetahui apa yang bisa dilakukan pada situasi tersebut. Perilaku yang subyek sebutkan merupakan perilaku yang diajarkan dalam program ini.

Perubahan persepsi mengenai interaksi sosial dan pengetahuan akan keterampilan sosial apa yang dapat subyek terapkan menunjukkan keberhasilan dari metode *coaching* yang menekankan pada aspek kognitif terutama pada tahap instruksi. Proses pembahasan cerita bergambar merupakan elemen penting dalam membantu pemahaman subyek akan perilaku target. Perilaku tokoh baik yang produktif maupun tidak, situasi dimana perilaku tersebut dilakukan, serta apa efeknya terhadap tokoh, membuat materi lebih mudah dipahami oleh subyek. Subyek juga terlibat dalam proses identifikasi dan analisis perilaku yang akan ia lakukan bila berada dalam situasi tersebut. Pembahasan yang diarahkan pada peristiwa sehari-hari yang biasa ia temui, membantu peneliti untuk meluruskan respon yang salah dan tidak sesuai dengan perilaku target. yang nomor telepon selularnya ia miliki.

Pemahaman subyek mengenai materi terlihat dari hasil jawaban subyek di dalam *worksheet*nya. Meskipun ada beberapa pertanyaan yang ia ragu dalam mengisinya namun ia dapat menjawab semua pertanyaan mengenai materi dengan benar tanpa bantuan peneliti. Tidak hanya melalui pengisian tertulis, ketika peneliti mengajak subyek menyebutkan perilaku target yang diajarkan kepadanya, ia dapat melakukannya dengan baik. Hal ini dapat terjadi karena subyek sudah menyimpan informasi tersebut dalam ingatannya.

Dari perbedaan hasil tersebut dan melihat pencapaian subyek dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya, maka dapat dikatakan bahwa indikator keberhasilan pertama, yaitu perubahan di dalam persepsi subyek mengenai interaksi sosial dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan program,

terpenuhi. Hal ini berarti proses pembelajaran yang diarahkan pada aspek kognitif yang diberikan pada tahap instruksi, telah berhasil mengubah persepsi subyek terhadap interaksi sosial. Lebih spesifik lagi, dapat dinyatakan bahwa metode *coaching* efektif dalam mengajarkan perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal pada tataran kognitif. Subyek tidak hanya memahami materi mengenai perilaku target, namun juga memaknainya serta menggunakannya dalam mempersepsi kesempatan melakukan interaksi sosial.

4.2.2 Perilaku Target

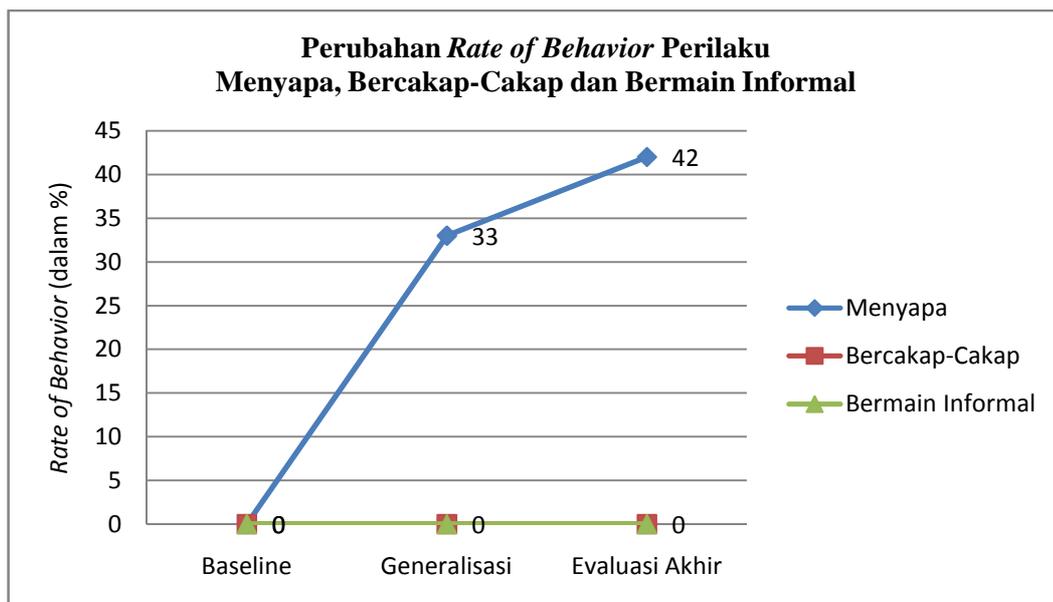
Hal kedua yang diukur dalam penelitian ini adalah tampilnya perilaku target di dalam *setting* sehari-hari. Di dalam penelitian ini terdapat tiga kategori perilaku yang diajarkan kepada subyek, yaitu perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal. Setiap kategori perilaku memiliki empat sub-perilaku atau indikator. Ditampilkannya semua sub-perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal dalam situasi nyata minimal kepada satu orang, merupakan indikator keberhasilan program.

Pengukuran kemunculan perilaku pada tahapan *baseline* dan evaluasi akhir dilakukan dalam situasi alami dan tanpa inisiasi yang disengaja atau dikondisikan. Pada tahapan generalisasi juga dilakukan pengukuran melalui observasi, namun proses terjadinya interaksi menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal dilakukan dengan inisiasi teman yang diberikan instruksi oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar pada tahap generalisasi ini subyek mendapatkan kesempatan yang lebih pasti dalam mempraktekkan perilaku yang diajarkan padanya.

Hasil pengukuran yang utama adalah pada tahapan *baseline* dan evaluasi akhir, namun data pada tahapan generalisasi akan disajikan juga untuk melihat proses perubahan tampilnya perilaku. Data yang diperbandingkan ini dalam bentuk *rate of behavior* atau frekuensi munculnya perilaku (dalam persentase).

Berikut ini merupakan grafik *rate of behavior* yang menggambarkan hasil observasi perilaku pada saat *baseline*, tahap generalisasi dan evaluasi akhir :

Grafik 4.1 Perubahan *Rate of Behavior* Perilaku Menyapa, Bercakap-Cakap dan Bermain Informal



Bila dilihat dari hasil diatas, maka yang menampakkan kenaikan *rate of behavior* adalah pada perilaku menyapa. Untuk perilaku bercakap-cakap dan bermain informal nampak tidak menunjukkan perbedaan. Hal ini berarti dapat dinyatakan bahwa program *coaching* yang diberikan, efektif dalam mengembangkan perilaku menyapa pada subyek, namun tidak efektif untuk mengembangkan perilaku bercakap-cakap dan bermain informal. Detil mengenai pencapaian hasil tersebut akan dijelaskan pada sub bab di bawah ini.

4.2.2.1 Perilaku Menyapa

Sesi untuk mengajarkan perilaku menyapa merupakan sesi paling awal yang diberikan pada program ini. Sesi berlangsung selama satu hari dengan melibatkan proses *coaching*, performa keterampilan dengan berlatih menggunakan *puppet* dan teman. Perilaku menyapa dibagi menjadi empat perilaku yaitu menatap mata orang lain ketika menyapa, tersenyum saat menyapa, menyapa orang lain dengan nama, dan merespon jabatan atau lambaian tangan.

Berdasarkan grafik 4.1 diatas dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan yang signifikan pada *rate of behavior* subyek dalam perilaku menyapa. Secara bertahap subyek menampilkan perilaku menyapa teman yang meningkat. Berdasarkan hasil observasi pada tahap *baseline*, diketahui bahwa dari 8 kesempatan yang ia dapatkan 4 orang yang berbeda, subyek tidak meresponnya sama sekali. Lalu pada saat tahap generalisasi, subyek berhasil menyapa satu orang dari 3 kesempatan yang datang padanya. Pada tahap evaluasi akhir, 3 dari 7 kesempatan yang ada dapat subyek manfaatkan untuk menyapa temannya. Sapaan itu berasal dari 6 orang yang berbeda (detail pada Lampiran Data Observasi hlm.1, 7, dan 25).

Kenaikan yang cukup signifikan, menunjukkan bahwa subyek sudah dapat menampilkan perilaku menyapa dengan tepat, yaitu sudah memenuhi keempat indikator yaitu menatap mata lawan bicara ketika menyapa, tersenyum ketika bertemu, menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai dan merespon jabatan atau lambaian tangan. Hanya saja, subyek masih menampilkan perilaku menyapa dalam konteks menanggapi atau merespon orang lain. Ia belum menampilkan inisiatif untuk menyapa.

4.2.2.2 Perilaku Bercakap-Cakap

Sesi untuk mengajarkan perilaku bercakap-cakap ini dilakukan dalam tiga hari yang berbeda. Hari pertama sesi ini dibuka dengan *review* mengenai materi sebelumnya, yaitu menyapa dan dilanjutkan dengan tahap instruksi dan performa keterampilan. Subyek yang merasa belum siap langsung mempraktekkan perilaku bercakap-cakap dengan teman, meminta untuk berlatih dengan menggunakan *puppet* terlebih dahulu. Latihan bermain peran dengan dibantu *puppet* dilakukan kepada tiga orang teman subyek.

Hari kedua diisi dengan performa keterampilan kembali, namun kali ini subyek diminta untuk langsung mempraktekkan dengan teman. Lalu setelah berhasil berlatih dengan dua orang teman, subyek langsung memasuki tahap generalisasi pertama yang dilakukan saat pulang sekolah. Subyek belum menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan dua orang teman yang menghampiri dan mengajaknya berbincang. Hari ketiga merupakan sesi

generalisasi kedua yang dilakukan pada *setting* sekolah minggu. Peneliti sengaja mengkondisikan dua teman sekolah subyek yang mengikuti kelas sekolah minggu yang sama, untuk duduk di kanan dan kiri subyek agar dapat mengajaknya bercakap-cakap.

Dalam menampilkan perilaku bercakap-cakap, pada *baseline* subyek mendapatkan 8 kesempatan, pada tahap generalisasi pertama dan kedua total ia mendapatkan 4 kesempatan dari dua orang yang sama, dan pada evaluasi akhir subyek mendapatkan 9 kesempatan dari 6 teman yang berbeda. Berdasarkan grafik 4.1 diatas dapat diketahui bahwa tidak terdapat kenaikan pada *rate of behavior* subyek dalam perilaku bercakap-cakap, baik pada tahap *baseline*, generalisasi yang dilakukan dalam dua hari yang berbeda, maupun pada evaluasi akhir subyek belum menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan tepat. Pada evaluasi akhir, subyek sudah mampu menampilkan tiga dari empat sub-perilaku bercakap-cakap, yaitu memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara, berbicara dengan volume suara yang sesuai, dan berkomentar secara tepat dalam perbincangan (detail pada Lampiran Data Observasi hlm.1, 2, 15, 17 dan 26).

Satu-satunya sub-perilaku yang tidak dapat ia penuhi adalah memulai percakapan. Dengan tidak dipenuhinya satu sub-perilaku itu, maka subyek tidak dapat dikatakan sudah menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan tepat. Sama halnya dengan perilaku menyapa, perilaku subyek yang masih merupakan respon dari perilaku teman dan belum dalam bentuk inisiatif pribadinya yang membuatnya belum berhasil menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan tepat. Satu-satunya indikator yang tidak terpenuhi menggambarkan hal tersebut. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dalam menanggapi percakapan dengan teman, subyek sudah berhasil melakukannya dengan baik.

4.2.2.3 Perilaku Bermain Informal

Sesi untuk mengajarkan perilaku bermain informal ini dilakukan dalam dua hari yang berbeda. Hari pertama sesi ini dibuka dengan *review* mengenai materi sebelumnya, yaitu menyapa dan bercakap-cakap. Sesi kemudian dilanjutkan dengan tahap instruksi dan performa keterampilan. Pada saat bermain peran,

subyek sudah agak enggan memainkan *puppet* karena menurutnya ia sudah bosan. Peneliti kemudian membujuk subyek dengan iming-iming stiker token. Subyek pun menyelesaikan bermain peran dan peneliti mengundang tiga orang teman subyek untuk latihan perilaku bermain dengan bimbingan. Hari kedua diisi dengan tahap generalisasi yang dilakukan di rumah Ic, teman sekelas subyek. hari itu sekolah sedang libur, maka waktu untuk bermain dapat lebih panjang

Total kesempatan yang subyek peroleh adalah dalam bermain dengan teman adalah 5 kali pada saat *baseline*, dua kali saat generalisasi dan 5 kali saat evaluasi akhir. Berdasarkan grafik 4.1 diatas dapat diketahui bahwa tidak terdapat kenaikan pada *rate of behavior* subyek dalam perilaku bermain informal, baik pada tahap latihan perilaku di hari sebelumnya dan tahap generalisasi ini subyek belum menampilkan perilaku bermain informal yang tepat. Pada saat generalisasi dan evaluasi akhir, subyek secara konsisten hanya menampilkan dua sub-perilaku yaitu berbagi mainan dalam situasi bermain dan mengikuti aturan kelompok dalam bermain. Subyek hanya sebagai sosok pasif yang mengikuti apapun yang temannya tentukan, meskipun teman-temannya selalu menanyakan pendapatnya, memberikan giliran dan kesempatan, serta tidak mendominasi permainan (detail pada Lampiran Data Observasi hlm.2, 24 dan 27).

Sama halnya dengan perilaku menyapa dan bercakap-cakap, sub-perilaku yang menuntut inisiatif belum dapat dilakukan oleh subyek. Kembali ia hanya sebagai sosok pasif yang mengikuti jalannya permainan dan berespon seperlunya. Pada akhirnya teman-teman subyek yang harus banyak berperan dan bertoleransi terhadap perilaku subyek yang tidak responsif secara verbal. Itulah mengapa selama ini subyek cenderung hanya 'pasrah' dengan ajakan temannya, baik yang ia sukai atau tidak sukai.

Dari data observasi perilaku terhadap ketiga perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal dapat diketahui bahwa hanya pada perilaku menyapa sajalah subyek dapat menampilkan kenaikan *rate of behavior* yang signifikan. Kurang terpenuhinya satu indikator perilaku bercakap-cakap, dan dua indikator pada perilaku bermain informal membuat kedua perilaku ini tidak mengalami perubahan yang berarti dari data *baseline* dan evaluasi akhir. Pada perilaku

bercakap-cakap maupun bermain informal indikator yang tidak terpenuhi adalah sub-perilaku yang menuntut inisiatif subyek dalam menampilkannya. Sub-perilaku tersebut adalah; memulai percakapan dengan teman (perilaku bercakap-cakap), meminta agar diikutsertakan dalam permainan dan memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama (perilaku bermain informal).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa subyek pada dasarnya sudah dapat menampilkan sub-perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal dalam *setting* alami namun masih terbatas pada perilaku yang tidak mengandalkan inisiatif atau dengan kata lain dalam konteks merespon stimulus dari orang lain.

4.2.2.4 Catatan *Anecdote* Mengenai Kemunculan Perilaku

Selain data yang didapatkan melalui pengukuran observasi target perilaku, didapatkan data yang diperoleh langsung dari subyek mengenai perilaku bercakap-cakap yang ia lakukan. Subyek menyatakan bahwa ia sudah bercakap-cakap melalui telepon selular dengan dua orang temannya pada dua hari yang berbeda. Pada kesempatan pertama ia menerima telepon dari temannya Sy dan ia sempat menolak berbicara di awal. Namun karena subyek yang membutuhkan informasi dari Sy, ia memulai dengan pertanyaan. Perbincangannya dengan Sy terjadi sangat singkat. Kesempatan kedua, subyek ditelepon oleh temannya Mi. Hanya saja karena di pembicaraan pertama subyek tidak bisa memberikan informasinya kepada Mi, subyek mengakhiri pembicaraan dan menelepon kembali Mi sebanyak dua kali. Perbincangan dengan Mi juga berlangsung singkat (detail pada Lampiran Data Observasi – *Anecdote* hlm.17).

Dari data ini dapat disimpulkan bahwa subyek sudah menampilkan inisiatif untuk memulai percakapan dengan temannya meskipun masih melalui media telepon. Empat sub-perilaku bercakap-cakap dapat dikatakan sudah terpenuhi, meskipun memperhatikan teman yang sedang berbicara disini konteksnya adalah tidak tatap muka secara langsung tetapi memperhatikan apa yang sedang ia bicarakan melalui telepon. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa subyek sudah berhasil mengembangkan perilaku bercakap-cakap dengan tepat pada teman, melalui media tidak langsung yaitu telepon.

4.2.3 Hasil Pengisian Kuesioner *Rating by Others*

Berikut ini adalah hasil dari kuesioner *rating by others* yang dilakukan oleh guru wali kelas :

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner *Rating by Other* (*Baseline* dan Evaluasi Akhir)

Perilaku	Median Maks.	Rata-rata skor	
		Baseline	Evaluasi Akhir
Menyapa	2,5	1,2	1,6
Bercakap-cakap	2,5	1,2	2
Bermain informal	2,5	2	2

Berdasarkan data dari kuesioner, diketahui bahwa frekuensi perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain informal yang dilakukan subyek baik pada saat *baseline* maupun saat evaluasi akhir sama-sama berada pada kategori rendah (tidak pernah atau jarang dilakukan). Menurut hasil ini dapat dikatakan bahwa meskipun terdapat kemajuan dalam perilaku menyapa, namun untuk perilaku bercakap-cakap dan bermain informal subyek belum menampakkannya di dalam interaksi dengan teman sekelas. Hal ini menyebabkan belum berubahnya kategori tampilnya perilaku menjadi tinggi (sering dan selalu). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, berikut ini kesimpulan dari perubahan yang terlihat:

Tabel 4.4 Hasil Wawancara Singkat Mengenai Perubahan Perilaku Subyek

<i>Baseline</i>	<i>Evaluasi Akhir</i>
<p>Sub-perilaku menatap mata dan berbagi mainan berada pada kategori jarang. Mengikuti aturan permainan berada pada kategori selalu. 9 sub-perilaku lainnya berada pada kategori tidak pernah.</p> <p>→ A tidak merespon, tidak pernah memulai interaksi dan menerima ajakan teman.</p> <p>→ Teman-temannya mulai menjauhinya.</p>	<p>6 sub-perilaku pada kategori tidak pernah. Menatap mata, tersenyum, memulai percakapan dan berbagi mainan menjadi kategori jarang. Memperhatikan teman berbicara dan mengikuti aturan permainan menjadi kategori sering.</p> <p>→ Perubahan terlihat dari sisi keterlibatan A dalam kegiatan di kelas yang banyak menuntut kerjasama atau kelompok. Kemauan A yang tadinya minim, nampak mulai berubah.</p> <p>→ A sudah terlihat berinteraksi dan mengikuti kegiatan seperti mading, latihan menyanyi dan menari, meskipun belum terlihat bicara.</p>

BAB 5

KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai jawaban atas pertanyaan penelitian mengenai efektivitas program pengembangan keterampilan sosial pada individu dengan masalah emosional menggunakan metode *coaching*. Berikut ini kesimpulan hasil penelitian, diskusi mengenai hasil dan metode penelitian, serta saran-saran selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian serta hasil yang diperoleh dari program yang dijalankan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *coaching* efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial menyapa pada subyek. Untuk keterampilan sosial bercakap-cakap dan bermain informal, metode *coaching* terbukti cukup efektif sampai tataran kognitif, namun belum dalam bentuk perilaku. Diperkirakan terjadi perubahan persepsi yang lebih positif dalam diri subyek ketika menghadapi interaksi sosial. Diharapkan pengetahuan mengenai keterampilan sosial yang lebih berkembang tersebut dapat ia praktekkan di dalam situasi nyata.

Dalam tataran perilaku diketahui bahwa indikator yang melibatkan sub-perilaku yang mengandalkan inisiatif dari diri subyek, menjadi penentu belum berhasilnya individu menampilkan perilaku bercakap-cakap dan bermain informal dengan tepat. Sub-perilaku tersebut adalah memulai percakapan dengan teman dalam perilaku bercakap-cakap, serta meminta agar diikutsertakan dalam permainan dan memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama pada perilaku bermain informal. Subyek belum mampu menampilkan perilaku bercakap-cakap dan bermain informal secara tepat, bila di dalam prosesnya ia harus memulainya terlebih dahulu. Subyek masih dalam posisi pasif yang tidak mengalami kesulitan dalam merespon stimulus dari teman-temannya. Meski begitu, berdasarkan data di luar pengukuran menggunakan observasi perilaku menunjukkan bahwa pada dasarnya subyek sudah mampu menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan tepat dalam konteks komunikasi tidak langsung

Universitas Indonesia

menggunakan media telepon. Dalam komunikasi yang sifatnya tidak bertatap muka secara langsung ini, subyek bahkan sudah mampu menginisiasi komunikasi dan memulai percakapan, tidak semata-mata merespon pertanyaan saja.

5.2 Diskusi

Penelitian ini membuktikan bahwa program mengembangkan keterampilan sosial dengan menggunakan *coaching* cukup berhasil. Dalam program ini terdapat instruksi menggunakan cerita bergambar, performa keterampilan dengan menggunakan *puppet* dan generalisasi dengan bantuan inisiasi teman, dan semuanya dapat membantu subyek dalam mengembangkan perilaku menyapa. Hanya saja belum berhasil untuk mengembangkan perilaku bercakap-cakap dan bermain informal yang melibatkan dinamika interaksi yang lebih rumit.

Dari sisi perubahan persepsi mengenai keterampilan sosial, terlihat bahwa metode *coaching* ini dapat lebih membantu karena terdapat beberapa tahapan yang sarannya adalah pada tataran kognitif. Proses rasionalisasi, diskusi serta analisis perilaku pada tahap instruksi, proses pemberian umpan balik secara korektif dan evaluasi pada tahap performa keterampilan, serta latihan dengan menggunakan *worksheet* pada tahap generalisasi sangat membantu pemahaman subyek mengenai materi. Untuk subyek dengan kecerdasan rata-rata, maka metode *coaching* yang menggunakan pendekatan kognitif perilaku sudah sesuai. Subyek tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan karena proses diskusi dan analisis perilaku sangat mungkin dilakukan. Hal ini dikarenakan subyek dapat meresponnya dengan berbagai jawaban, sehingga akhirnya subyek mendapatkan sebuah sudut pandang baru yang lebih tepat. Analogi yang digunakan dalam cerita disesuaikan dengan situasi subyek sehari-hari, baik dari nama tokoh yang dibuat mirip dengan nama subyek dan teman, hingga nama permainan dan kegiatan sesuai dengan hal-hal yang subyek senangi. Oleh karena itu, meskipun tokoh tidak secara langsung dijadikan sosok *model* simbolik, namun subyek dapat lebih mudah memahami perilaku seperti apa yang secara sosial lebih diterima dan bagaimana ia dapat menerima konsekuensi positif dari lingkungan.

Proses *coaching* yang terjadi melalui diskusi dan analisis perilaku merupakan sebuah bentuk instruksi secara eksplisit. Instruksi dapat secara implisit maupun eksplisit dan didasarkan pada asumsi bahwa dengan mengubah interaksi sosial lah seseorang dapat mengubah bagaimana seorang anak menampilkan dirinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky (dalam Miller, 1989), bahwa anak sebaiknya dibantu dengan cara menunjukkan, mengajukan pertanyaan, dan memperkenalkan elemen awal dari solusi. Lebih jauh lagi, dengan adanya interaksi dengan peneliti, anak-anak berbagi pandangan dan nilai dari orang lain yang lebih ahli, menawarkan sudut pandang mereka, dan terlibat dalam “proses memperluas konsep mereka untuk mencapai kesamaan pemikiran”. Proses berbagi informasi melalui interaksi dan diskusi ini sejalan pula dengan pendapat Vygotsky (dalam Miller, 1989). Melalui cara ini, persepsi baru yang dicapai subyek ini melibatkan kontribusi nyata dari pemikiran subyek, karena subyek mengkonstruksi berpikirnya sendiri dan hal ini akan memperkuat bertahannya informasi tersebut bagi subyek, karena menjadi lebih bermakna.

Dalam tahap performa keterampilan, pilihan untuk menggunakan media *puppet* dalam bermain peran merupakan langkah yang tepat. Bagi subyek yang masih memiliki masalah dalam menampilkan perilaku yang sudah dikuasainya secara natural, membuat *puppet* sebuah alat bantu efektif. Bentuk *puppet* yang sengaja dibuat berwarna warni dan berbentuk anak perempuan juga cukup menarik minat subyek dan teman-teman yang terlibat memainkannya dalam sesi latihan dengan bimbingan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Scahefer dan Milman (1981), bahwa untuk anak dengan usia di bawah 9 tahun seringkali lebih menyenangkan bagi mereka untuk belajar dengan menggunakan *puppets*. Tujuan yang dicapai adalah bermain peran dalam situasi yang lebih berjarak dan tidak terlalu mengancam bagi anak. *Puppet* ini akan dapat berbicara dan berinteraksi, karena diperankan dan dimainkan oleh *coach* dan anak. Dengan berkomunikasi melalui *puppet* subyek melatih kemampuan bercakap-cakapnya secara bertahap, sebelum ia akhirnya dapat melakukan secara tatap muka.

Dari sisi perubahan perilaku, beberapa faktor sudah dicoba untuk difasilitasi agar dapat membuat subyek berani mempraktekkan perilaku pada situasi nyata.

Fasilitasi yang dilakukan adalah adanya inisiasi teman dalam membantu subyek berlatih perilaku. Prosedur “*peer social initiations*” ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah interaksi sosial pada anak yang menarik diri, dimana prosedurnya melibatkan teman (yang menjadi partner) yang sudah terlatih untuk memulai interaksi sosial yang positif kepada anak yang menarik diri di dalam situasi bermain bebas (Strain, 1977; Strain, Shores & Timm, 1977; Strain & Tim, 1974 dalam Cartledge & Milburn, 1995).

Situasi ideal dalam menetapkan *peer initiation* adalah, teman yang menjadi pasangan diberikan *coaching* sebelum intervensi untuk memulai dan mempertahankan interaksi sosial dengan tepat (Elliott & Gresham, 1993). Pada penelitian ini, teman subyek yang menjadi partner dalam interaksi sosial hanya mendapatkan instruksi sederhana untuk mengajak subyek bercakap-cakap dan bermain dalam situasi alami. Penekanan pada instruksi yang diberikan adalah teman subyek ini dilakukan agar teman tidak banyak mendominasi interaksi. Hal ini nampaknya tidak cukup memberikan kontrol akan perilaku teman dalam memicu reaksi yang diharapkan dari subyek, terutama pada situasi bermain informal. Dalam situasi bermain, terjadi perkembangan interaksi yang lebih kompleks dari berbagai individu yang terlibat sehingga ketika subyek kurang memberikan kontribusi permainan dapat terus berjalan. Suka tidak suka subyek terhadap teman tertentu juga membuktikan bahwa ia memilih untuk tidak menampilkan perilaku yang sama ke tiap teman berlatihnya, meskipun dengan stimulus atau pertanyaan yang sama.

Faktor lain yang sudah dicoba untuk difasilitasi adalah menyediakan sebuah ruang khusus untuk subyek mempelajari perilaku. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa untuk kasus anak dengan penarikan diri dan penolakan yang ekstrim, sekedar mengandalkan keterlibatan lingkungan sekitar tidaklah cukup sehingga terkadang anak perlu untuk dijauhkan dari situasi kelas dan di-*coach* keterampilan tertentu secara intensif sebelum ia dapat menggunakan keterampilan itu dalam *setting* kelompok permainan (Westwood, 2003).

Situasi yang disediakan bagi subyek adalah situasi kelompok kecil. Hal ini perlu dilakukan mengingat subyek memiliki sedikit masalah emosional, sehingga

akan merasa lebih nyaman apabila berinteraksi pada *setting* kelas kecil. Dari hasil observasi ia tampak cukup leluasa menampilkan perilaku yang dilatih bersama peneliti dan beberapa teman sekelas yang ditunjuk sebagai lawan bermain peran. Hanya saja subyek masih membutuhkan lebih banyak waktu untuk membiasakan menampilkan perilakunya di dalam *setting* lain. Oleh karena itu meskipun teman-teman yang sebelumnya menjadi partner latihan datang menghampirinya di dalam ruang kelas, di sekolah minggu atau di rumah teman tersebut, subyek belum berhasil menampilkan perilaku yang sama kepada mereka. Meskipun subyek merasa nyaman dengan teman-temannya, namun sosok lain di berbagai *setting* itu membuat subyek menahan dirinya untuk menampilkan perilaku.

Penggunaan sistem *token economy* dalam penelitian ini pada dasarnya dapat dikatakan bermanfaat untuk membuat subyek tetap bersemangat mengikuti program. Pemberian token dengan sistem *differential reinforcement of high rate* yaitu semakin banyak anak dapat menampilkan perilaku maka penguatan diberikan, membuat subyek menjadi termotivasi untuk menambah tokennya dengan memberanikan diri menampilkan perilaku yang diminta dalam *setting* latihan dengan bimbingan. Bentuk penguatan lain berupa pujian pun terlihat memberikan efek pada subyek. Ia menjadi lebih percaya diri dan mau mencoba bila terus menerus didorong oleh ucapan semangat dan pujian peneliti.

Sebuah pertimbangan yang menjadi evaluasi untuk program ini adalah kurangnya kesempatan untuk melatih keterampilan. Untuk perilaku bercakap-cakap dan bermain informal yang melibatkan interaksi yang lebih kompleks, seharusnya latihan dengan bimbingan dilakukan lebih sering dengan berbagai teman, serta tema percakapan dan jenis permainan yang lebih beragam. Meski begitu, tujuan generalisasi perilaku bercakap-cakap terjadi pada *setting* di luar program. Generalisasi, atau situasi dimana subyek secara konsisten menunjukkan perilaku sosial, dan ia mempraktekannya bila ia berada di lingkungan yang lain dan ia diminta untuk memberitahukan hasilnya kepada fasilitator (Cartledge & Milburn, 1995) terjadi pada subyek di situasi lain. Situasi ini adalah saat ia menelepon teman sekelasnya dari rumah.

Pertimbangan lain dari sisi evaluasi mengenai program ini adalah dengan penekanan metode *coaching* pada proses kognitif untuk perubahan persepsi dan penerapan ke dalam bentuk perilaku, sisi afektif dari subyek kurang disentuh. Hal ini menyebabkan perubahan yang terjadi pada individu sebatas pada persepsi maupun perilaku yang diajarkan. Sisi afektif yang akan mempengaruhi penghayatan subyek terhadap keinginan memunculkan perilaku menjadi lebih kuat tidak menjadi bagian dari program. Penekanan pada pengembangan sisi afektif mengenai interaksi sosial seharusnya dapat dilakukan pada sesi konseling, namun di awal program konseling hanya diberikan kepada orang tua subyek tidak melibatkan diri subyek.

Dengan keadaan subyek yang sangat berhati-hati dalam memilih sosok yang dapat ia percaya dalam memberikan pengarahan dan umpan balik, maka ia akan lebih nyaman bila mempelajari keterampilan sosial ini dengan bantuan sosok lain atau pihak netral yang bisa ia percaya. Subyek kurang nyaman mengikuti program dengan sosok ibu di sisinya, sehingga subyek menolak bila ibunya mengajaknya mengulang kembali materi dan perilaku yang sudah dilatih sebelumnya, ketika di rumah.

5.3 Saran

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

5.3.1 Saran Metodologis

- Penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas, karena terbentur dengan jadwal sekolah. Ada baiknya bila waktu pelaksanaan program diperpanjang, agar dapat memberikan porsi yang lebih banyak pada sesi latihan dengan bimbingan di tahapan performa keterampilan. Hal ini penting agar subyek mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk mempraktekkan perilaku dan mendapatkan umpan balik agar ia benar-benar lancar mempraktekkan perilaku, terutama pada perilaku kompleks seperti bercakap-cakap dan bermain informal.

- Subjek dalam penelitian ini adalah individu dengan masalah emosional. Akan lebih baik bila selain dibekali dengan program pengembangan keterampilan sosial, subyek juga mendapatkan terapi atau konseling untuk menyelesaikan akar permasalahan emosional yang mendasari kecemasan dan ketakutannya akan interaksi sosial di luar lingkungan rumah.
- Di dalam penelitian ini, yang menjadi fokus utama adalah subyek dan bagaimana ia dapat merasa nyaman mempelajari dan mempraktekkan perilaku yang dituju. Oleh karena itu peran orang tua yang terbatas membuat mereka tidak bisa membantu subyek mengulang materi dan perilaku yang sudah dilatih di rumah. Apabila program sejenis akan dilakukan, maka harus diciptakan lingkungan yang nyaman bagi subyek, dengan sosok *coach* lain selain peneliti dan orang tua yang dapat subyek percaya. Hal ini penting agar subyek merasa nyaman sehingga situasi belajar dapat berjalan dua arah.

5.3.3 Saran Praktis

Dari hasil yang diperoleh ini, dapat diketahui bahwa keterampilan sosial bukanlah sesuatu yang secara mudah dapat dikuasai oleh anak. Pada kasus anak-anak dengan masalah emosional, mereka tidak hanya mengalami masalah dalam belajar menguasai keterampilan sosial, namun juga dalam menampilkannya. Masalah emosional sendiri di dalam *setting* lingkungan sekolah tidak dilihat sebagai hambatan berarti bila tidak ada efek akademis yang signifikan. Hal ini membuat masalah emosional pada anak tidak tertangani dan dapat menimbulkan efek yang lebih besar pada perkembangan anak.

Berikut ini beberapa saran praktis yang dapat disampaikan :

- Diperlukan identifikasi yang lebih dini terhadap anak-anak yang mengalami hambatan dalam keterampilan sosial, baik dari pihak orang tua maupun sekolah. Mengingat masalah interaksi sosial tertentu baru teridentifikasi pada *setting* sekolah yang lebih kompleks daripada situasi di rumah, maka semenjak awal anak masuk usia sekolah perlu dilakukan upaya aktif melihat penyesuaian anak secara sosial. Hal ini memungkinkan orang tua dan pihak sekolah bekerja

sama dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan.

- Kurangnya pengetahuan akan pentingnya peran orang tua sebagai pendukung dan pemberi kesempatan anak untuk berkembang secara sosioemosional membuat proses pembinaan yang dilakukan di rumah lebih difokuskan pada permasalahan akademis. Oleh karena itu penting bagi orang tua untuk membantu anak dengan memberikan kesempatan bersosialisasi yang lebih luas. Hal ini membantu anak mengembangkan kemampuan menghadapi dan memecahkan permasalahan dalam berbagai situasi. Penting juga bagi orang tua untuk menyediakan suasana yang kondusif di rumah dan dalam situasi interaksi dengan orang lain, agar anak dapat dengan nyaman mengembangkan dirinya.
- Bagi pihak sekolah, dengan adanya berbagai masalah pada siswa didiknya yang mungkin tidak bisa diatasi oleh guru mata pelajaran karena keterbatasan waktu dan kompetensi, maka peran sosok guru bimbingan konseling dan atau psikolog akan sangat membantu. Dengan adanya guru bimbingan konseling atau psikolog sekolah, maka anak-anak dengan masalah emosional dan kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam situasi sosial dapat ditangani secepat mungkin.

DAFTAR REFERENSI

- Cartledge, Gwendolyn & Milburn, JoAnne Fellows. 1995. *Teaching Social Skills to Children and Youth Innovative Approach, Third Edition*. Massachusetts : Allyn & Bacon
- Conger , Judy Cohen & Keane, Susan Phillips. 1981. *Social Skills Intervention in the Treatment of Isolated or Withdrawn Children*. American Psychological Association, Inc. : Psychological Bulletin Vol. 90
- Davies, Douglas. 1999. *Child Development : A Practitioner's Guide*. USA : Guilford Press
- Elliot, Stephen N. & Busse, R. T. 1991. *Social Skills Assessment and Intervention with Children and Adolescents : Guidelines for Assessment and Training Procedures*. USA : University of Wisconsin–Madison. School Psychology International. Diunduh tanggal 25 April 2012 dari <http://spi.sagepub.com/content/12/1-2/63>
- Gresham, Frank M., & Elliott, Stephen N. 1993. *Social Skills Intervention for Children. Behavior Modification* 1993. Sage Publication, Diunduh tanggal 25 April 2012 dari <http://bmo.sagepub.com/content/17/3/287>
- Gresham, Frank M. & Nagle, Richard J. 1980. *Social Skills Training with Children : Responsiveness to Modeling and Coaching as a Function of Peer Orientation*. *Journal of Consulting and Clinical Psychology* Vol.48, No.6, Copyright by American Psychological Association, Inc.
- Hurlock, E. B. 2005. *Perkembangan Anak, Jilid Dua Edisi Keenam*. Jakarta : Erlangga
- Lee, Sherri. 1975. *Teaching Children in Social Skills for Friendship Making*. ProQuest Dissertations and Theses (PQDT) diunduh pada tanggal 1 Mei 2012
- Martin, Garry & Pear, Joseph. 2003. *Behavior Modification : What It Is and How To Do It, Seventh Edition*. New Jersey : Pearson Prentice Hall Inc.
- McLeod, Jane D. & Kaiser, Karen. 2004. *Childhood Emotional and Behavioral Problems and Educational Attainment*. *American Sociological Review*, Vol. 69, No. 5 (Oct., 2004), pp. 636-658 diunduh dari American Sociological Association Stable pada tanggal 27 April 2012 dari URL: <http://www.jstor.org/stable/3593032>.
- Miller, Patricia. 1989. *Theories of Developmental Psychology*. New York : W. H. Freeman & Company
- Mitchell, Mark L. & Jolley, Janina M. 2007. *Research Design Explained, Sixth Edition*. California : Thomson Wadsworth
- Santrock, John W. 2004. *Life-Span Development, Ninth Edition*. New York : McGraw-Hill

- Santrock, John W. 2010. *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. Jakarta : Kencana
- Scafefer, Charles E. & Millman, Howard L. 1981. *How to Help Children with Common Problems*. New York : Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Shaughnessy, John J. & Zechmeister, Eugene B. 1994. *Research Methods in Psychology, Third Edition*. New York : McGraw-Hill Inc.
- Stephens, Thomas M. 1992. *Social Skills in The Classroom, Second Edition Revised and Expanded*. Odessa : Psychological Assessment Resources Inc.
- Westwood, Peter. 2003. *Commonsense Methods for Children with Special Educational Needs, 4th Edition, Strategies for the Regular Classroom*. New York : Routledge Falmer, Taylor & Francis Group

LAMPIRAN

LAMPIRAN GAMBARAN KASUS

EKSTERNAL

PSIKOLOGIS

- Potensi kecerdasan rata-rata (IQ=108)
- Kemampuan abstraksi yang menonjol dan berada di atas rata-rata anak-anak seusianya.
- Baik : konsentrasi, penalaran verbal, adaptasi terhadap tugas baru, daya ingat, analisa & sintesa.
- Kurang memiliki pemahaman akan aturan perilaku.
- Kematangan emosional kurang : pemalu, tidak percaya diri, takut akan penilaian orang lain dan takut melakukan kesalahan.
- Persepsi terhadap lingkungan sosial sebagai sumber kecemasan : menolak berkomunikasi dengan orang yang tidak familiar, interaksi sosial terhambat → hati-hati terhadap lingkungan, menjaga jarak dan menarik diri.
- Lebih dekat dengan tokoh ibu, namun hubungan yang dijalin kurang hangat



PERILAKU

- Tidak berkomunikasi secara verbal dengan lingkungan di luar rumah selama 4 tahun terakhir dan hanya memilih orang-orang tertentu yang membuatnya nyaman.
- Enggan untuk terlibat di dalam kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang melibatkan gerak dan penampilan di depan orang lain : membaca, menyanyi, menari, olah raga) → mendapatkan nilai minimum.
- Kurang mampu memahami situasi sosial → tidak merasa nyaman terlibat dalam interaksi sosial, cenderung menghindari, diam, kaku dan menarik diri, hati-hati dan cemas.
- Prestasi akademik baik, konsisten berada di posisi 15 besar semenjak kelas I.

Masalah Emosional

LINGKUNGAN KELUARGA

- Ibu yang dominan dan ayah yang *distant* dan kurang berperan dalam pengasuhan anak karena sibuk bekerja.
- Inkonsistensi pola asuh : ibu berusaha mendisiplinkan dan ayah memenuhi semua kebutuhan dan mudah dimanipulasi.
- Orang tua kurang : menunjukkan kehangatan dalam relasi, mengajarkan kemandirian, kesempatan untuk melakukan relasi sosial dan mengeksplorasi lingkungan.
- Fokus dan orientasi orang tua dipusatkan pada pencapaian akademik.
- Modelling dari perilaku ayah yang pendiam dan tidak mau bersosialisasi.
- Penetapan *reward* yang tidak tepat dan lebih cepat dari target waktu yang ditentukan → anak tidak merasakan *reward* sebagai hasil kerja keras
- Ibu tampak terlalu mengkhawatirkan dan memonitor aktivitas A di sekolah, terutama dalam hal akademis

LINGKUNGAN SEKOLAH

- Jumlah siswa yang cukup banyak untuk ditangani oleh satu orang guru.
- Sahabat A hanya 1 orang di tiap tingkatan kelas.
- Dukungan dan bimbingan guru serta teman A yang memaklumi kondisi A → membuat A cukup nyaman di kelas dan sekolah.
- Usaha teman untuk mengajak A bersosialisasi tidak mendapatkan respon yang positif dari A.

INTERNAL

LAMPIRAN – DATA OBSERVASI

HASIL BASELINE

Hasil Observasi Target Perilaku

Hari, Tanggal : Senin, 4 Juni 2011 dan Selasa, 5 Juni 2012

Waktu : 07.00 – 10.30 WIB

Perilaku Menyapa Orang Lain

Hari Pertama						
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek				Frekuensi dan Rate of Behavior
		Bu Ar 1	Ch	Bu Ar 2	Es	
4 2 (pagi hari) 2 (pulang)	Menatap mata ketika menyapa	√	√	√	√	0 (0%)
	Tersenyum jika bertemu	-	-	-	-	
	Menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai	-	-	-	-	
	Merespon jabatan atau lambaian tangan	√	-	√	-	
Hari Kedua						
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek				Frekuensi dan Rate of Behavior
		Bu Ar 1	Sy	Bu Ar 2	Es	
4 2 (pagi hari) 2 (pulang)	Menatap mata ketika menyapa	√	√	√	√	0 (0%)
	Tersenyum jika bertemu	-	-	-	-	
	Menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai	-	-	-	-	
	Merespon jabatan atau lambaian tangan	√	-	√	-	

Perilaku Bercakap-cakap dengan Teman

Hari Pertama						
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek				Frekuensi dan Rate of Behavior
		Ch	Mi	Ic	Es	
4 2 (istirahat) 2 (pulang)	Memperhatikan teman yang sedang berbicara	√	√	√	√	0 (0%)
	Memulai percakapan dengan teman	-	-	-	-	
	Berbicara dengan volume suara yang sesuai ketika berbincang dengan orang lain	-	-	-	-	
	Berkomentar secara tepat dalam perbincangan	-	-	-	-	

Hari Kedua						
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek				Frekuensi dan Rate of Behavior
		Tal	Mar	Iv	She	
4 2 (istirahat) 2 (pulang)	Memperhatikan teman yang sedang berbicara	√	√	√	√	0 (0%)
	Memulai percakapan dengan teman	-	-	-	-	
	Berbicara dengan volume suara yang sesuai ketika berbincang dengan orang lain	-	-	-	-	
	Berkomentar secara tepat dalam perbincangan	-	-	-	-	

Perilaku Bermain dengan Teman

Hari Pertama				
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek		Frekuensi dan Rate of Behavior
		Ic	Sy	
2 2 (istirahat)	Meminta agar diikutsertakan dalam permainan	-	-	0 (0%)
	Berbagi mainan dalam situasi bermain	-	-	
	Mengikuti aturan dan arahan dari kelompok bermain dalam situasi permainan	-	-	
	Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama	-	-	
Hari Kedua				
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek		Frekuensi dan Rate of Behavior
		Tal	She	
2 2 (istirahat)	Meminta agar diikutsertakan dalam permainan	-	-	0 (0%)
	Berbagi mainan dalam situasi bermain	-	-	
	Mengikuti aturan dan arahan dari kelompok bermain dalam situasi permainan	-	√	
	Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama	-	-	

Berdasarkan hasil observasi pada tahap *baseline*, diperoleh gambaran bahwa untuk ketiga perilaku subyek belum menampilkan perilaku yang tepat, hanya satu sub perilaku minimal yang ia tampilkan dalam perilaku baik menyapa, bercakap-cakap, maupun bermain bersama teman. Untuk perilaku menyapa kepada Bu Ar wali kelas A, ia sudah menampilkan dua indikatornya karena perilaku tersebut wajib untuk dilakukan tiap anak ketika datang dan pulang sekolah. Namun dari dua indikator lain yang melibatkan komunikasi tidak A lakukan, tidak hanya kepada Bu Ar tetapi juga kepada semua orang lain yang menyapanya.

Pada perilaku bercakap-cakap, A dapat dikatakan hanya sebagai pendengar saja dan ia tidak merespon pertanyaan apapun yang ditanyakan temannya, sehingga pada akhirnya temannya akan meninggalkan A. Begitupun dengan perilaku bermain, teman A akan mendatangi meja A membawa permainan atau mengajaknya bermain ke perpustakaan atau kantin, namun A hanya akan memandangi mereka dan tidak merespon iya atau tidak, meskipun dengan gesture kepala mengangguk atau menggeleng. Hanya dengan She sajalah A bersedia digandeng berjalan ke arah kantin.

Hasil Pelaksanaan Program Intervensi

Sesi Pertama : Pendahuluan

Hari, Tanggal : Selasa, 5 Juni 2012

Waktu : 10.00 – 10.30 WIB

Hari ini adalah sesi pendahuluan dari program intervensi terhadap subyek dan orangtua. Peneliti menjelaskan akan adanya kontrak belajar yang harus disepakati antara peneliti dan subjek maupun peneliti dan orangtua. Subyek juga dan orang tua juga menerima gambaran mengenai program, apa yang akan diajarkan, kegiatan apa saja yang akan dilakukan, pihak mana saja yang akan dilibatkan dan tentunya sistem *reward* yang diterapkan. Peneliti juga menjelaskan peran yang bisa orang tua lakukan di rumah selama program berlangsung.

Reaksi subyek awalnya nampak ragu-ragu, ketika ia membaca isi kontrak belajar dengan lantang. Subyek tersenyum sendiri sambil membaca dan ketika tiba pada poin “memberanikan diri mencoba yang sudah dipelajari ke kehidupan sehari-hari” subyek membelalakkan mata dan tersenyum malu-malu. Peneliti meyakinkan subyek bahwa bila ia nanti sudah mempelajari cara yang benar dengan peneliti, maka ia tidak perlu merasa khawatir. Setelah selesai dengan penjelasan mengenai aturan dan buku token, subyek yang diminta menandatangani kontrak belajar sempat melirik ke arah peneliti sambil tersenyum, dan peneliti mengatakan bahwa ia bisa melakukannya. Subyek pun menandatangani kontrak belajarnya, dilanjutkan dengan ibu subyek. Tidak hanya dilakukan penjelasan mengenai program, peneliti juga memberikan subyek sebuah kuesioner bergambar untuk melihat persepsi subyek mengenai interaksi sosial,

Sesi 2 : Perilaku Menyapa Orang Lain

Hari, Tanggal : Rabu, 6 Juni 2012

Waktu : 09.00 – 10.30 WIB

Hari ini adalah sesi pemberian materi pertama. Peneliti menjadwalkan sesi dimulai sesudah A selesai dengan kegiatannya mengerjakan mading bersama teman-temannya.

Tahap Pemberian Instruksi

Waktu : 09.00 – 09.20

Tempat : Ruang Lab. IPA

Kegiatan	Hasil
<p>Peneliti menunjukkan gambar ilustrasi dan cerita mengenai tokoh yang berada dalam situasi menyapa orang lain.</p> <p>→ Subyek diajak berdiskusi, mengenai mana perilaku yang produktif dan mana yang non-produktif dalam menyapa orang lain yang dilakukan oleh tokoh dan lawan bicara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A mampu mengenali tokoh Elvira sebagai tokoh yang menampilkan perilaku produktif, yaitu mau berkenalan dengan teman baru. Namun di awal masih tidak paham mengapa menyapa teman baru dianggap sebagai perilaku produktif. → A menyatakan bahwa kenapa Elvira yang harus diajak menjadi teman kelompok Shanda, bukan Isabel yang duduk di sebelahnya. Tidak adil. → Peneliti menjelaskan bahwa dengan Shanda yang menyapa duluan, maka Elvira lebih memilihnya yang ramah dan berinisiatif, dibandingkan Isabel yang hanya diam saja.
<p>Subyek diminta mengidentifikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dimana perilaku menyapa terjadi (anteseden dan konsekuensi). - Apa saja yang termasuk perilaku menyapa orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • A kemudian diajak untuk melihat manfaat dari menyapa : subyek memahami bahwa menyapa menambah teman. • Menyimpulkan bahwa perilaku produktif adalah menyapa orang lain, dan perilaku non-produktif adalah tidak menyapa orang lain. • Subyek dapat memahami empat perilaku yang tepat dalam menyapa orang lain : : menatap mata orang lain ketika menyapa, tersenyum saat bertemu dengan orang lain, menyapa orang dewasa dan teman dengan nama, merespon jabat tangan.
<p>Mendiskusikan situasi dimana perilaku menyapa dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>A dapat menyebutkan situasi dimana ia dapat menyapa orang lain : di pagi hari, bertemu di jalan, atau baru berkenalan.</p>

Tahap Performa Keterampilan

Waktu : 09.20 – 09.50

Tempat : Ruang Lab. IPA

Pada tahapan ini, peneliti tidak hanya memberikan kesempatan kepada subyek untuk melatih menampilkan perilaku menyapa bersama dengan peneliti dengan menggunakan *puppet* dan kemudian melatihnya dalam bentuk perilaku langsung tanpa media *puppet*, tetapi juga bersama teman-temannya.

Kegiatan	Hasil
<p>Peneliti meminta subyek untuk membayangkan sebuah situasi nyata dimana subyek dapat menampilkan perilaku menyapa orang lain, menjelaskan apa saja perilaku yang akan ditampilkannya bila berada di dalam situasi tersebut, lalu memperagakan hasil pembayangannya</p> <p>→ Peneliti mengajak subyek bermain peran dengan <i>puppet</i> sebagai media untuk memberikan contoh perilaku menyapa yang tepat (sesuai target perilaku)</p> <p>→ Pertama-tama <i>coach</i> melakukan sendiri, lalu subyek diajak bermain peran bersama.</p> <p>→ Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri, apa yang sudah benar atau apa yang masih perlu diperbaiki → memberikan umpan balik dan contoh perilaku lain yang lebih tepat (sesuai tahapan instruksi sebelumnya).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nampak antusias melihat <i>puppet</i>. Namun ketika diminta mencoba, A sibuk bertanya siapa yang membuat <i>puppet</i> dan kapan ia akan diajarkan cara membuatnya. A harus diarahkan untuk mau memulai serius belajar bermain peran. • Ketika memperagakan perilaku menyapa, A masih ragu dan banyak bercanda serta tertawa. Peneliti kemudian meminta subyek lebih serius mencobakan perilaku yang akan dilatih. • Adegan bermain peran diawali dengan kisah yang mirip dengan komik contoh, lalu ditarik ke kehidupan sehari-hari dengan peneliti menjadi ibu guru wali kelas dan teman sekelas A. • A tidak mengalami kesulitan menjawab dan memulai menyapa. A sudah mampu melakukan semua target perilaku dengan lancar. <ul style="list-style-type: none"> → Di awal A sempat masih bersuara pelan dan nampak ragu-ragu, namun selanjutnya bersuara normal karena peneliti memintanya berusaha lebih keras lagi.
<p>Memberikan subyek pujian dan token untuk tampilan perilaku menyapa yang tepat.</p>	<p>Subyek senang mendapatkan tiga stiker, dan peneliti mengatakan bila ia selalu sesemangat ini maka stikernya akan semakin bertambah. Subyek tersenyum lebar sambil menempelkan stiker ke buku prestasinya.</p>

Setelah subyek paham dan lancar mempraktekkan perilaku menyapa yang tepat, peneliti meminta A melanjutkan dengan latihan kepada teman dengan bimbingan peneliti. Peneliti akan melihat apakah subyek mampu untuk menampilkan perilaku menyapa orang lain di tengah-tengah situasi bersama teman. Peneliti mengajak dua orang teman sekelas A yaitu Mi dan Ch untuk mengerjakan tugas mewarnai di Lab. IPA. M dan Ch mengerjakan di meja terpisah di sebelah kanan subyek. Hasilnya :

Petunjuk Peneliti	Perilaku yang Subyek Tampilkan
<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengulang kembali kalimat-kalimat yang dapat digunakan untuk menyapa dan kemudian meminta A untuk mengulangi kembali dengan suara yang jelas. • A lalu diminta untuk menghampiri M untuk menyapanya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri selama 5 menit sambil terus melihat ke arah peneliti, Mi yang dalam posisi duduk sudah beberapa kali menengok, tersenyum dan menunggu A menyapanya. - A sudah memandangi M yang duduk sambil tersenyum, namun belum berbicara. Tak lama menarik peneliti dan bertanya “ngomong apa?”. - Peneliti membisikkan kata yang bisa A ucapkan dan A langsung berbicara “halo M, sedang apa?” M menjawab “mewarnai” dan A diam kembali. - Peneliti membisikkan contoh kalimat lain, dan A langsung berkata “mewarnai apa?”, M pun menjawab “gatau nih apaan, pohon sm hewan”.
<p>A diminta untuk menghampiri meja Ch dan melakukan hal yang sama.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri selama 5 menit sambil terus melihat ke arah peneliti dan Ch yang dalam posisi mewarnai, tidak melihat ke arah A. - A menggunakan tangannya untuk memanggil peneliti dan kembali bertanya “ngomong apa?”. - Peneliti mengatakan bahwa A bisa menggunakan kalimat sapaan yang sama dengan yang ia katakan pada M sebelumnya. - Lalu A bicara “Halo Ch, sedang apa?”, Ch menjawab “lagi mewarnai” dan peneliti membiarkan A melanjutkan, namun sesudah 5 menit berdiri ia tidak berkata apa-apa lagi, hanya tersenyum melihat ke arah peneliti dan Ch.

Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri serta memberikan umpan balik atas hasil prakteknya dengan teman. Baik dengan Mi maupun Ch, A sudah mampu menampilkan perilaku target yaitu menatap mata lawan bicara, tersenyum, menyapa dengan nama mereka. A bahkan sudah berani mencoba bertanya apa yang teman-temannya sedang lakukan. Namun semua pernyataan ini masih dibantu oleh peneliti. Subyek lalu memperoleh stiker token karena sudah dapat menampilkan perilaku menyapa yang tepat.

Tahap Latihan (Generalisasi)

Waktu : 09.50 – 10.15

Tempat : Ruang Kelas 3 A

Pada tahapan ini, peneliti mengajak A kembali ke kelasnya untuk melihat apakah ia bisa mempraktekkan perilaku menyapa dalam situasi natural yang ia hadapi sehari-hari. Peneliti meminta ibu Ar, Mi dan El menyapa A tanpa peneliti ada di samping A. Ketika A sudah memakai tasnya, ia berjalan pelan menuju meja ibu Ar. Ibu Ar menyodorkan tangannya (seperti biasanya jika anak-anak akan pulang), dan menunggu A mengucapkan salam. Beberapa saat A sempat diam, dengan wajah yang agak tegang. Ibu A memancing beberapa kali dengan berkata “selamat apa A? Hayo coba?”. Ibu A menunggu beberapa menit sambil saling berpandangan dengan A, lalu A berkata dengan pelan “selamat pagi bu”.

Ketika sedang berjalan menuju pintu kelas, A melewati teman sekelasnya El. A tidak menyadarinya, namun El kemudian memanggilnya “dah A”, A mendengarnya, tersenyum, berhenti dan membalikkan badan namun tidak langsung menghampiri El. Ternyata El sudah membalikkan badan. A memandangi El yang sudah berjarak 10 meter dari dirinya dan berdiri dari atas tangga papan tulis. Semenit A menunggu El akan menengok kembali agar bisa ia sapa, namun El mengobrol dengan teman lainnya sehingga A kemudian melanjutkan jalannya. Ketika A sedang berjalan di lorong depan kelas, temannya Ic lewat dan akan pulang duluan. Ic menyapa A “dah A” sambil melambaikan tangan dan tersenyum. A hanya menatap ke arah Ic, tersenyum namun tidak membalas apa-apa.

Indikator Perilaku Menyapa	Bu Ar	El	Ic	Frekuensi dan Rate of Behavior
Menatap mata ketika menyapa	√	-	√	1 (33,3%)
Tersenyum jika bertemu	√	√	√	
Menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai	√	-	-	
Merespon jabatan atau lambaian tangan	√	-	-	

Dari tiga peluang yang A dapatkan untuk dapat menyapa teman-temannya, ia hanya berhasil melakukan dengan tepat kepada 1 orang yaitu wali kelasnya ibu Ar. Kepada Ic dan El nampak keinginannya sudah ada, terlihat dari senyuman dan tatapan mata A dalam merespon. Namun keberaniannya belum optimal dalam menampilkan seluruh perilaku menyapa yang tepat.

Sesi Ketiga : Perilaku Bercakap-Cakap dengan Teman

Hari, Tanggal : Kamis, 7 Juni, Jumat, 8 Juni dan Minggu, 10 Juni 2012

Untuk sesi ketiga dilakukan dalam tiga hari, karena target perilakunya lebih sulit dibandingkan perilaku menyapa. Pada hari pertama akan dilakukan review, tahap instruksi dan performa keterampilan berlatih bercakap-cakap dengan teman dibantu dengan peneliti dan menggunakan media *puppet*. Sedangkan pada hari kedua dilakukan performa keterampilan berlatih bercakap-cakap dengan bimbingan peneliti, tanpa alat bantu *puppet* dan latihan generalisasi. Pada hari ketiga hanya murni dilakukan generalisasi pada setting sekolah minggu.

Tahap Review

Hari, Tanggal : Kamis, 7 Juni 2012

Waktu : 08.45 – 09.00

Tempat : Ruang Lab. IPA

Hari ini adalah hari pemberian materi kedua, dimana subyek peneliti ambil dari kelasnya sesudah ia selesai belajar Matematika. Sesi diawali dengan review mengenai materi sesi sebelumnya, yaitu perilaku menyapa orang lain. Peneliti meminta subyek untuk menjelaskan kembali mengenai perilaku menyapa orang lain, sambil membahas *worksheet* yang menjadi tugas sesi sebelumnya. Beberapa soal yang subyek ragu jawabannya ia bahas dan tanyakan kepada peneliti.

Subyek diminta menceritakan pengalamannya dan bersama-sama melakukan evaluasi akan performanya. Subyek mengisi lembaran “apa yang ia pelajari hari ini” bahwa perasaannya ketika mempraktekkan perilaku menyapa adalah senang dan deg-degan, hal ini dikarenakan ia harus memulai mengatakan halo kepada Mi dan Ch.

Subyek diminta memperagakan perilaku menyapa orang lain dan dengan bermain peran bersama peneliti, dan ia masih mengingat serta dapat mempraktekkan empat perilaku yang dapat dilakukan dalam menyapa orang lain dengan bimbingan peneliti : menatap mata, tersenyum, merespon jabatan atau lambaian tangan dan menyapa dengan menyebutkan nama. A juga dapat menyebutkan dengan benar situasi dimana menyapa dapat dilakukan : ketika bertemu atau berpasasan di jalan, ketika di pagi atau siang hari di sekolah (*worksheet* terlampir). Peneliti kemudian memberikan stiker token kepada A karena ia telah berhasil mengerjakan *worksheets*nya dengan benar.

Tahap Pemberian Instruksi

Hari, Tanggal : Kamis, 7 Juni 2012

Waktu : 09.00 – 09.20

Tempat : Ruang Lab. IPA

Kegiatan	Hasil
<p>Peneliti menunjukkan gambar ilustrasi dan cerita mengenai tokoh yang berada dalam situasi bercakap-cakap dengan teman.</p> <p>➔ Subyek diajak berdiskusi, mengenai mana perilaku yang produktif dan mana yang non-produktif dalam bercakap-cakap dengan teman yang dilakukan oleh tokoh dan lawan bicara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A mampu mengenali tokoh Ira sebagai tokoh yang menampilkan perilaku produktif, yaitu mau bertanya nama. Mengenali pula Isabel sebagai tokoh yang menampilkan perilaku non produktif karena ia tidka mau ngomong dan rugl sendiri. • A menyatakan bahwa ia sebenarnya tidak suka Barbie dan menganggap bahwa ia tidak perlu meminjam buku ke teman, karena biasanya ia selalu punya buku apapun itu. <p>➔ Mendapatkan penjelasan bahwa dengan bercakap-cakap, tidak hanya buku saja yang bisa A pinjam, namun banyak hal lain yang terkait dengan pelajaran dan permainan.</p>
<p>Subyek diminta mengidentifikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dimana perilaku bercakap-cakap terjadi (anteseden dan konsekuensi). - Apa saja yang termasuk perilaku bercakap-cakap dengan orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • A kemudian diajak untuk melihat manfaat dari bercakap-cakap : subyek memahami bahwa bila tidak mengobrol dengan teman, ia bisa tertinggal dan tidak memiliki banyak teman. • Menyimpulkan bahwa perilaku produktif adalah bercakap-cakap dengan orang lain, dan perilaku non-produktif adalah tidak bercakap-cakap dengan orang lain. • A dapat memahami empat perilaku yang tepat dalam menyapa orang lain : : memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara, memulai percakapan dengan teman dalam situasi informal, berbicara dengan suara yang tepat saat berbicara dengan orang lain.
<p>Mendiskusikan situasi dimana perilaku bercakap-cakap dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>A dapat mengenali situasi dimana ia dapat menyapa orang lain : di pagi hari dan pulang sekolah, di waktu istirahat.</p>

Tahap Performa Keterampilan

Hari, Tanggal : Kamis, 7 Juni 2012

Waktu : 09.20 – 10.15

Tempat : Ruang Lab. IPA

Pada tahapan ini, peneliti tidak hanya memberikan kesempatan kepada subyek untuk melatih menampilkan perilaku menyapa bersama dengan peneliti dengan menggunakan *puppet* dan kemudian melatihnya dalam bentuk perilaku langsung tanpa media *puppet*, tetapi juga bersama teman-temannya. Namun kali ini subyek menginginkan latihan dengan teman-temannya diawali dulu dengan menggunakan *puppet*. Peneliti menyetujui hal ini asalkan A bersedia berlatih dengan 3 orang.

Kegiatan	Hasil
<p>Peneliti meminta subyek untuk membayangkan sebuah situasi nyata dimana subyek dapat menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan teman, menjelaskan apa saja perilaku yang akan ditampilkannya bila berada di dalam situasi tersebut, lalu memperagakan hasil pembayangannya</p> <p>→ Peneliti mengajak subyek bermain peran dengan <i>puppet</i> sebagai media untuk memberikan contoh perilaku menyapa yang tepat (sesuai target perilaku)</p> <p>→ Pertama-tama <i>coach</i> melakukan sendiri, lalu subyek diajak bermain peran bersama.</p> <p>→ Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri, apa yang sudah benar atau apa yang masih perlu diperbaiki →</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek ditanyakan pada situasi apa sajakah yang biasa temannya tanyakan atau obrolkan pada dirinya di kelas, dan subyek berkata tidak tahu. Lalu tak lama mengingat bahwa teman-temannya senang meminjam penggaris atau kalkulator darinya. • Peneliti menanyakan bagaimana percakapan yang terjadi dan subyek mengatakan “boleh pinjem ya A?”, dan A menjawab “tidak boleh!”. Peneliti menanyakan apakah itu jawaban yang benar disampaikan pada temannya, dan A tertawa sambil berkata tidak. Ia mengatakan biasanya ia tidak akan menjawab apa-apa dan temannya akan tetap meminjam dan mengembalikan dengan mengucap terima kasih. • Peneliti kemudian mengajak subyek membayangkan berbagai situasi dimana percakapan dapat terjadi di kelas : pada saat meminjam penggaris, saat teman mengajak bermain, saat ingin meminjam buku, atau bertanya sedang bermain apa pada saat istirahat. • Dengan <i>puppet</i>, subyek diajak memainkan peran bercakap-cakap pada semua situasi di atas, dan peneliti meluruskan jawaban tidak tepat seperti “tidak boleh meminjam, sana pake aja punya sendiri”, atau ejekan seperti “gamau ngobrol ah, uda sana pergi kerdil”. <p>→ Meskipun subyek terlihat bermain-main, namun peneliti mengingatkan bahwa ucapan yang dia katakan tidak</p>

memberikan umpan balik dan contoh perilaku lain yang lebih tepat (sesuai tahapan instruksi sebelumnya).	termasuk dalam aspek perilaku “berkomentar dengan tepat”. → Peneliti mengajak subyek berlatih dengan ucapan yang lebih tepat.
Memberikan subyek pujian dan token untuk tampilan perilaku menyapa yang tepat.	Subyek kali ini sudah menuntut untuk mendapatkan stiker. Namun peneliti memperingatkan bahwa stiker itu tidak akan dengan mudah ia dapatkan, bila ia hanya menampilkan perilaku yang diajarkan di dalam Lab. IPA saja dan harus ditemani oleh peneliti.

Setelah subyek paham dan lancar mempraktekkan perilaku menyapa yang tepat, peneliti meminta A melanjutkan dengan latihan kepada teman dengan bimbingan peneliti. Peneliti akan melihat apakah subyek mampu untuk menampilkan perilaku bercakap-cakap di tengah-tengah situasi bersama teman. Berdasarkan permintaan A, latihan dilakukan masih menggunakan *puppet*. Peneliti lalu mengajak tiga orang teman sekelas A yaitu Sy, Es dan Ch untuk secara bergantian masuk ke Lab. IPA dan mengajak A bercakap-cakap satu lawan satu. Di bawah ini adalah hasil pembicaraan A dengan teman-temannya.

Dengan Sy; Subyek sudah melakukan kontak mata dengan Sy, sambil sesekali melihat ke arah *puppet* yang Sy pegang. A masih melihat ke arah peneliti dan menunggu arahan peneliti mengenai jawaban yang harus diucapkan. Peneliti melakukannya dengan cara berbisik. A tidak langsung menjawab begitu Sy selesai melontarkan pertanyaan, jeda sekitar 1 menit. Volume suara masih agak pelan, namun sudah terdengar jelas. Sesekali nampak bersembunyi di balik *puppet*. Dialog mereka :

- Sy : A sedang apa?
A : Sedang belajar.
Sy : Belajar apa?
A : Belajar ngobrol.
Sy : A, rumahnya dimana sih?
A : Nggak tahu
Sy : Nomer telepon kamu berapa?
A : 021 – 3....

Teman kedua yang berbincang dengan A adalah Es; Subyek sudah melakukan kontak mata dengan Es, meskipun masih sesekali melihat ke arah peneliti. A memperhatikan dengan baik ketika Es berbicara, namun masih ada jeda antar percakapan, karena jika Es

tidak memulai A akan menatap ke arah peneliti meminta petunjuk kalimat apa yang harus diucapkan. Volume suara masih sepelan ketika bercakap-cakap dengan Sy. Dialog mereka :

- Es : Hai A lagi apa?
 A : Lagi belajar.
 Es : A liburan kemana nanti?
 A : Gatau, Es abis darimana?
 Es : Abis dari main sama Ic dan Ta. Nanti A ikut yaa
 A : Iya, Es minum apa?
 Es : Minum Mountea, A mau?
 A : Gausah, aku uda bawa minum.
 Es : Minum apa?
 A : Air putih.

Teman terakhir yang berbincang dengan A adalah Ch; meskipun percakapan dengan Ch merupakan yang paling singkat, namun A sudah secara otomatis melakukan kontak mata dengan Ch, tanpa diingatkan oleh peneliti. Meskipun masih sesekali melihat ke arah peneliti dan menunggu arahan peneliti mengenai jawaban yang harus diucapkan, namun kali ini peneliti tidak membantunya. Dalam percakapan ketiga ini juha sudah tidak ada jeda seperti percakapan dengan Sy dan Es, namun A belum memulai bertanya dan hanya menjawab pertanyaan Ch saja. Volume suara masih sepelan ketika bercakap-cakap dengan Sy dan Es. Dialog mereka:

- Ch : Hai A lagi apa?
 A : Lagi belajar.
 Ch : Belajar apa?
 A : Belajar ngobrol.
 Ch : Abis ini mau ikutan aku main gak?
 A : Gak, mau disini aja.

Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri serta memberikan umpan balik atas hasil prakteknya dengan teman. Baik dengan Sy, Es maupun Ch, A sudah mampu menampilkan perilaku target yaitu memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara, memulai percakapan dengan teman, berbicara dengan suara yang tepat dan berkomentar yang tepat dalam obrolan. Namun itu semua masih dengan bantuan peneliti, baik dalam memberikan kalimat jawaban maupun pertanyaan yang dilontarkan kepada teman. Peneliti juga mengevaluasi volume suara A yang terkadang menjadi pelan sehingga tidak terdengar. Subyek lalu memperoleh stiker token karena sudah dapat menampilkan perilaku bercakap-

cakap, namun karena performanya tidak optimal maka jumlah stikernya pun menyesuaikan. A sempat menawar dan meminta stikernya ditambah, tetapi peneliti mengingatkan bahwa 3 stiker akan diberikan bila semua perilaku dilakukan dengan tepat dan tanpa bantuan peneliti.

Tahap Performa Keterampilan

Hari, Tanggal : Jumat, 8 Juni 2012

Waktu : 09.00 – 09.45

Tempat : Ruang Lab. IPA

Setelah hari sebelumnya A mampu melatih keterampilan bercakap-cakapnya menggunakan *puppet*, hari ini akan dilakukan latihan dengan bimbingan oleh peneliti namun tidak lagi menggunakan *puppet*. A akan dihadapkan pada situasi dimana ia akan bercakap-cakap langsung dengan teman-temannya. Peneliti kemudian mengajak 5 orang teman A untuk bermain di ruang Lab. IPA dan A diminta bercakap-cakap paling tidak dengan salah satu dari mereka.

A hanya berdiri melihat teman-temannya bermain di meja sebelah selama hampir 15 menit tanpa berusaha menyapa dan mengajak bicara salah seorang pun. Lalu peneliti kemudian mengajak Sy dan Mi yang tidak ikut bermain untuk duduk di meja tempat A duduk dan meminta kepada keduanya untuk mengajak A berbincang mengenai apa saja.

Subyek dan Sy sudah duduk berhadap-hadapan. A sudah melakukan kontak mata dengan Sy, meskipun masih sesekali melihat ke arah peneliti. Amasih sebatas menjawab pertanyaan saja, tidak melontarkan pertanyaan. Karena A nampak tidak tertarik bicara dengan Sy, maka Sy yang sudah membawa tasnya langsung pamit pulang. Dialog mereka :

Sy : Sudah makan belum A?

A : Belum (sambil menggeleng).

Sy : Emangnya gak laper?

A : Nggak.

Sy : Yauda, aku pulang dulu ya?

A : (diam saja sambil menatap Sy)

Sy : Dadah A (sambil melambai dan tersenyum)

A : (diam saja sambil menatap Sy pergi menjauh)

Peneliti lalu meminta A mengajak Mi mengobrol. Mi yang duduk di depan A langsung tersenyum menatap A, dan tak lama kemudian mengeluarkan kotak makannya. Sambil makan ia mengajak A mengobrol. A nampak sudah melakukan kontak mata dengan Mi, meskipun masih sesekali melihat ke arah peneliti. Masih ada jeda dalam percakapan, karena A tidak

kunjung mulai bertanya. Peneliti kemudian memberikan contoh pertanyaan yang bisa A ucapkan, dan A langsung mengucapkannya semirip mungkin. Setengah dialog berikutnya adalah A sudah berhasil menjawab pertanyaan Mi tanpa instruksi peneliti, namun belum sampai melontarkan pertanyaan. Volume suara masih sepelan ketika bercakap-cakap dengan menggunakan *puppet* pada hari sebelumnya. Dialog mereka :

Masih diarahkan peneliti :

- A : Mi, lagi makan apa?
 Mi : Nasi goreng. A udah makan?
 A : Gak (sambil menggeleng). Mi nanti pulang sama siapa?
 Mi : Pulang sama kakak.
 A : Kakaknya kelas berapa?
 Mi : Kelas 1 SMP.

Sudah tidak diarahkan peneliti :

- Mi : A pulang jam berapa?
 A : Abis ini.
 Mi : Eh, A belum catat agenda yah. Mau liat agendaku? (sambil mengambilkan agenda dari tasnya).
 A : Mau (lalu mengeluarkan buku agendanya dari tas).
 Mi : A besok mau bawa mainan apa?
 A : Mmm, gak tau.
 Mi : A udah pernah ke Kidzania yah? Aku belum pernah.
 A : Udah.
 Mi : Berapa kali?
 A : Dua kali.
 Mi : Seru nggak?
 A : Nggak (sambil menggelengkan kepala).
 Mi : Kan kamu suaranya bagus A, kenapa gak mau ngomong sih?
 A : (diam saja sambil tersenyum malu menghadap Mi).

Tahap Latihan Generalisasi I

Hari, Tanggal : Jumat, 8 Juni 2012

Waktu : 09.45 – 10.00

Tempat : Ruang Kelas 3 A

Untuk tahapan generalisasi ini, peneliti meminta dua orang teman A untuk menghampirinya dan mengajaknya bercakap-cakap. Peneliti hanya akan memperhatikan dari jauh untuk mengobservasi performa perilaku A. Waktu dilakukannya kegiatan generalisasi ini adalah saat menjelang pulang sekolah.

Peneliti meminta bantuan Sy dan Es yang nampak masih membereskan buku dan tas mereka, untuk mengajak A berjalan pulang bersama. Pada saat itu sekolah sedang mengadakan acara bazaar di lapangan sekolah. Sy dan Es pun menghampiri A yang juga baru saja mengambil tasnya. Dialog mereka adalah :

- Es : Sesudah pulang A mau kemana?
 A : (hanya menatap Es dan tidak menjawab apa-apa)
 Es : Mau ketemu mamamu yah?
 A : (menganggukkan kepala)
 Es : Baiklah, yuk kita ke bawah.
 Sy : Eh, A mau ikut ke bazaar gak?
 A : (diam sejenak lalu mengangguk).
 Sy : Mau liat apa di bazaar?
 Es : Kita beli minuman ajaaa.
 A : (diam saja memandangi Es dan Sy)
 Es : yauda, yuk turun (menarik tangan A dan mengajaknya berjalan ke bawah).

Indikator Perilaku Bercakap-cakap	Sy	Es	Frekuensi dan Rate of Behavior
Memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara	√	√	0 (0%)
Memulai percakapan dengan teman	-	-	
Berbicara dengan suara yang tepat	-	-	
Berkomentar secara tepat dalam obrolan	-	-	

Dari dua peluang yang A dapatkan untuk dapat menyapa teman-temannya, ia belum berhasil menampilkannya dengan tepat kepada kepada siapapun.

Tahap Latihan Generalisasi II

Hari, Tanggal : Minggu, 10 Juni 2012
 Waktu : 09.00 – 10.00
 Tempat : Ruang Kelas Sekolah Minggu

Untuk tahapan generalisasi ini, peneliti meminta dua orang teman A untuk duduk di sebelah A di dalam kelas sekolah minggu untuk menghampirinya dan mengajaknya bercakap-cakap. Peneliti hanya akan memperhatikan dari jauh untuk mengobservasi performa perilaku A.

Pada pukul 08.45 A datang untuk kebaktian dengan terlambat, sehingga ia harus diantar ibunya ke kursi untuk ikut mendengarkan. Karena sendirian dan teman-temannya sudah duduk di depan, A duduk sendirian dan hampir menolak ditinggal oleh ibunya. Mendesak ibunya untuk menemani dan ketika ditinggal, ia terus menengok ke arah ibunya yang berjalan menjauh. Pada pukul 09.00 anak-anak yang mengikuti sekolah minggu berpindah ruangan. A duduk bersebelahan dengan Ic di kanannya, dan Ta di kirinya. Kelas sekolah minggu ini diisi oleh 15 siswa yang duduk di kelas 3 dan 4, terlihat Ev teman satu sekolah A duduk di posisi berseberangan dengannya.

A diam saja ketika guru sekolah minggu bertanya kepada seluruh anak dan sebagian besar dari mereka menjawab dengan lantang. Posisi duduk A kaku, ekspresi wajah tegang dan tidak tersenyum. Cenderung tidak banyak bergerak, berada pada satu posisi cukup lama meskipun anak-anak lain bergerak atau berdiri dari kursinya untuk diskusi dengan teman di sebelahnya. Ic mengajak mengobrol, A menatap dan mendengarkan. A tidak menjawab apa-apa. Dialog mereka :

Ic : A, tadi mamanya ikut kebaktian gak?
 A : (diam saja sambil menatap Ic)
 Ic : A, kenapa sih kok uda lama ga ikutan sekolah minggu?
 A : (diam saja sambil menatap Ic)
 Ic : A tadi berangkat kesini sama siapa, adiknya ikutan?
 A : (diam saja sambil menatap Ic)
 Ic : A dateng jam berapa tadi?
 A : (diam saja sambil menatap Ic, lalu melihat ke arah buku tulisnya)

Ta sempat mengajak A untuk membahas materi, namun A diam saja. A tidak menolak untuk melakukan kegiatan yang diperintahkan guru sekolah minggu, sehingga ia tetap menulis tugas dan catatan yang diinstruksikan oleh guru.

Indikator Perilaku Bercakap-cakap	Ic	Ta	Frekuensi dan Rate of Behavior
Memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara	√	√	0 (0%)
Memulai percakapan dengan teman	-	-	
Berbicara dengan suara yang tepat	-	-	
Berkomentar secara tepat dalam obrolan	-	-	

Anecdote:

Berdasarkan informasi dari ibu A dan cerita A sendiri, pada Kamis malam harinya A menelepon Sy dan menanyakan harus membawa apa. Diawali dengan ibu A meminta A menanyakan kepada temannya mengenai barang yang harus dibawa besok melalui telepon. A mengatakan akan melakukan hal itu, namun ternyata ia mengirimkan SMS kepada Sy. Sy kemudian langsung menelepon A, namun A memberikan telepon kepada ibunya. Ibu A mengawali pembicaraan dengan Sy, kemudian A melanjutkan. Dialog mereka :

- A : Sy, besok bawa apa?
 Sy : Bawa buku 4A
 A : Udah?
 Sy : Iya, itu aja yang disuruh bu Ar.
 A : Oke, makasih ya
 Sy : Sama-sama

Pada senin malam, A melakukan percakapan di telepon dengan Mi. Percakapan diawali dengan Mi menelepon a untuk menanyakan apa harus dibawa untuk hari Selasa, karena ia tidak masuk.

- Mi : A, tadi disuruh bawa apa aja buat besok?
 A : nanti ya aku sms kamu

A kemudian melihat buku agenda dan baru menyadari ia juga tidak mencatat, sehingga meminta mamanya untuk menanyakan temannya (ibu siswa lain yang sekelas dengan A) mengenai barang yang harus dibawa.

- A : Bentar ya Mi, mamaku lagi nelfon temennya nanyain besok bawa apa.
 Mi : Oke, kalo uda tau nanti telfon aku ya

Ibu A sudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, A lalu menelepon Mi.

- A : Hallo Mi, ini agendanya. Disuruh bawa 4 A dan mainan.
 Mi : Disuruh bawa itu doang?

- A : iya
 Mi : oke deh
 A : Oke, dadah
 Mi : Dah

Sesi Keempat : Perilaku Bermain Informal

Hari, Tanggal : Sabtu, 9 Juni 2012 dan Senin, 11 Juni 2012

Untuk sesi keempat ini dilakukan dalam dua hari, karena selain perilakunya lebih rumit dibandingkan dua perilaku sebelumnya, perilaku bermain informal ini juga melibatkan adanya menyapa dan bercakap-cakap. Pada hari pertama sesi ini akan dilakukan review dari dua perilaku yang sudah diajarkan, tahap instruksi dan performa keterampilan berlatih bermain dengan teman dibantu dengan peneliti dan menggunakan media *puppet*. Sedangkan pada hari berikutnya subyek akan mempraktekkan perilakunya dalam tahap generalisasi yang dikondisikan.

Tahap generalisasi ini dilakukan dalam waktu hari Senin karena sekolah mendadak memberikan libur di hari Senin karena ada Rapat Guru sehingga tidak memungkinkan generalisasi untuk dilakukan di sekolah. Agar program dapat berjalan tanpa putus, maka peneliti menyediakan kesempatan sebanyak-banyaknya kepada A untuk dapat mempraktekkannya tanpa adanya bantuan peneliti.

Tahap Review

Hari, Tanggal : Sabtu, 9 Juni 2012
 Waktu : 08.45 – 09.00
 Tempat : Ruang Lab. IPA

Hari ini adalah hari pemberian materi terakhir, dimana subyek peneliti ambil dari kelasnya sesudah ia selesai menonton bersama film Surat Kecil untuk Tuhan, di perpustakaan. Sesi diawali dengan review mengenai materi sesi sebelumnya, yaitu perilaku menyapa dan bercakap-cakap dengan teman. Peneliti meminta subyek untuk menjelaskan kembali mengenai kedua perilaku tersebut, sambil membahas *worksheet* yang menjadi tugas sesi sebelumnya. Beberapa soal yang subyek ragu jawabannya ia bahas dan tanyakan kepada peneliti.

Subyek diminta menceritakan pengalamannya dan bersama-sama melakukan evaluasi akan performanya. Subyek mengisi lembaran “apa yang ia pelajari hari ini” bahwa perasaannya ketika mempraktekkan perilaku bercakap-cakap adalah senang karena ia diajak

ke perpustakaan. Hal ini terjadi karena dengan terbukanya A pada lingkungan teman-temannya, Es yang hari sebelumnya melatih percakapan dengan A mengajaknya bersama-sama ke perpustakaan pagi harinya.

Subyek diminta memperagakan perilaku menyapa dan bercakap-cakap dengan bermain peran bersama peneliti, dan ia masih mengingat serta dapat mempraktekkan empat perilaku yang dapat dilakukan dalam menyapa orang lain dengan bimbingan peneliti : memperhatikan teman yang sedang berbicara, memulai obrolan, bicara dengan suara yang benar, berkomentar yang baik.

A juga dapat menyebutkan dengan benar situasi dimana bercakap-cakap dapat dilakukan : ketika saat istirahat atau ketika siang hari sepulang sekolah (*worksheet* terlampir). Peneliti kemudian memberikan stiker token kepada A karena ia telah berhasil mengerjakan *worksheet*nya dengan benar.

Tahap Pemberian Instruksi

Hari, Tanggal : Sabtu, 9 Juni 2012

Waktu : 09.00 – 09.20

Tempat : Ruang Lab. IPA

Kegiatan	Hasil
<p>Peneliti menunjukkan gambar ilustrasi dan cerita mengenai tokoh yang berada dalam situasi bermain dengan teman.</p> <p>➔ Subyek diajak berdiskusi, mengenai mana perilaku yang produktif dan mana yang non-produktif dalam bermain dengan teman yang dilakukan oleh tokoh dan lawan bicara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reaksi pertama ketika membaca komik adalah “kok ular tangganya <i>Crazy Bird</i>? Emangnya ada?” • Subyek memberikan komentar mengenai ular tangga dan membahas ular tangga yang ia punya di rumah. • Ketika diminta mengenali tokoh utamanya, A sudah dapat lebih mudah diajak berdiskusi mengenai perilaku yang produktif. • Subyek dapat mengenali 4 target perilaku : nyamperin teman supaya diajak main, menunjukkan mainan supaya teman dapat ikut bermain, mau gantian dan mau hompimpa. • Peneliti kemudian menjelaskan lebih detail target perilaku bermain informal.
<p>Subyek diminta mengidentifikasi : - Situasi dimana perilaku bermain dapat terjadi (anteseden dan konsekuensi).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A kemudian diajak untuk melihat manfaat dari bermain dengan teman : A menjawab, agar dapat diajak main dan memiliki banyak teman. • Menyimpulkan bahwa perilaku produktif adalah mau

- Apa saja yang termasuk perilaku bercakap-cakap dengan orang lain	bermain dengan teman, dan perilaku non-produktif adalah diam dan tidak terlibat dalam permainan dengan teman.
Mendiskusikan situasi dimana perilaku bermain dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.	Subyek dapat mengenali situasi dimana ia dapat bermain dengan teman : pada waktu istirahat, pulang sekolah dan ketika liburan sekolah.

Tahap Performa Keterampilan

Hari, Tanggal : Sabtu, 9 Juni 2012

Waktu : 09.20 – 10.30

Tempat : Ruang Lab. IPA

Kegiatan	Hasil
<p>Peneliti meminta subyek untuk membayangkan sebuah situasi nyata dimana subyek dapat menampilkan perilaku bermain dengan teman, menjelaskan apa saja perilaku yang akan ditampilkannya bila berada di dalam situasi tersebut, lalu memperagakan hasil pembayangannya</p> <p>→ Peneliti mengajak subyek bermain peran dengan <i>puppet</i> sebagai media untuk memberikan contoh perilaku menyapa yang tepat (sesuai target perilaku)</p> <p>→ Pertama-tama <i>coach</i> melakukan sendiri, lalu subyek diajak bermain peran bersama.</p> <p>→ Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri, apa yang sudah benar atau apa yang masih perlu diperbaiki → memberikan umpan balik dan contoh perilaku lain yang lebih tepat (sesuai tahapan instruksi sebelumnya).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menanyakan mainan apa yang biasanya bisa dimainkan A bersama-sama dengan saudara atau temannya. A menjawab monopoli, ular tangga atau <i>crazy bird</i>. Lalu A ditanyakan dengan siapa saja dia biasa bermain, ia menjawab Ik adiknya dan dua sepupunya Nat dan Nad. • Peneliti meminta A membayangkan situasinya dan langsung memperagakan dialog seperti yang ada pada komik dengan menggunakan <i>puppet</i>. Awalnya A masih bercanda dengan mengatakan “gak boleh, sana pergi main sendiri” ketika peneliti menanyakan apakah boleh bermain bersama. Namun ketika peneliti memintanya serius, ia dapat melakukan dialog sesuai target perilaku yang diharapkan. <ul style="list-style-type: none"> → A sempat menyatakan bahwa ia sudah bosan bermain dengan <i>puppet</i> sehingga ia sempat agak enggan. Namun peneliti mengingatkan bahwa bila ia malas melakukannya, ia tidak akan mendapatkan jumlah stiker yang optimal. • A sudah dapat memperagakan pernyataan yang menyatakan bahwa : meminta dirinya untuk diajak bermain, memberikan ide permainan yang bisa dimainkan bersama, bergantian atau berbagi mainan, dan mengikuti aturan bersama.

Memberikan subyek pujian dan token untuk tampilan perilaku menyapa yang tepat.	Subyek mendapatkan stiker token sesuai dengan jumlah optimal karena masih mau mencobakan perilaku dengan <i>puppet</i> .
--------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Setelah subyek paham dan lancar mempraktekkan perilaku menyapa yang tepat, peneliti meminta A melatih perilaku bermain dengan temannya. Peneliti kemudian mendudukan A dengan tiga orang temannya, yaitu Sy, Es dan She. Sy membawa mainannya yaitu Play D'oh. Ketika Sy mengeluarkan peralatan, Es dan She memperhatikan alat apa saja yang ada, dan ketika Sy mengeluarkan lilinnya yang hanya ada dalam dua kotak, Es dan She menunggu Sy selesai membuka kotaknya. A hanya duduk diam memperhatikan mereka saja.

Baik Es maupun She kemudian mengatakan bolehkah mereka meminta lilin yang ada. Sy pun mengatakan “aku yang pink ya, ini biru untuk kalian” sambil memberikan kepada Es dan Sh. A masih diam saja meskipun Sy menawarkan pada A bila ia juga mau mengambil lilinnya. Es sambil memainkan lilin miliknya, menyodorkan salah satu alat kepada A namun A tetap diam saja.

Setelah 10 menit A diam saja tanpa mengatakan atau berbuat apa-apa, peneliti memanggil A dan menanyakan mengapa ia tidak mempraktekkan ucapan dan perilaku bermain yang sudah diajarkan. A menjawab bahwa ia tidak suka Play D'oh. Peneliti meminta A mencoba bermain sebentar saja sambil mempraktekkan ucapan dan perilaku yang sudah dilatih sebelumnya, agar mendapatkan token. A sepatat dan kembali melanjutkan duduk bersama ketiga temannya. 10 menit berlalu dan A tidak bergerak sama sekali dan hanya memandangi teman-temannya yang sibuk membentuk lilin menjadi berbagai bentuk. Peneliti kemudian menyemangati A untuk coba ikut bermain dan ia mau mencoba. Dialog mereka :

- Sy : Kok diam saja A? Mau pakai ini? Nih buat kamu, pakai saja.
 Es : Iya A, pakai saja.
 A : (masih duduk berjarak dari meja permainan, menampilkan ekspresi kaku sambil memandangi peneliti).
 Sy : Ayo kalo A mau, harus ngomong langsung dong sama aku.
 A : (diam saja dan menarik tangan peneliti sambil berbisik) ngomong apa?

Peneliti membisikkan pada A “aku boleh gak minta yang warna pink?” dan A mengatakan bahwa ia mau bicara dengan Sy bila peneliti mencolek Sy hingga ia menengok. Saat itu Sy sedang sibuk mengobrol dengan Es dan Sh. Peneliti lalu mencolek Sy sambil berkata “Sy, A mau bicara sama kamu”.

- A : Boleh minta gak?

Sy : Boleh, nih (sambil memberikan lilin pink lalu berdiri dan bercanda dengan Es).

Sh : (masih duduk bermain lilin)

Peneliti meminta A kembali mengajak Sh bermain, dan A meminta peneliti mencoleknya lagi. Peneliti kemudian mencolek Sh dan mengatakan A ingin bicara padanya.

A : Sh, lagi bikin apa?

Sh : Lagi bikin ini nih, apaan yak gatau bentuknya.

A : (diam kembali)

Sh : Ayo A kamu bikin juga dong.

A : (diam saja)

Tahap Latihan Generalisasi

Hari, Tanggal : Senin, 11 Juni 2012

Waktu : 08.30 – 13.00

Tempat : Ruang Keluarga Rumah Ic

Dikarenakan pada hari ini sekolah meliburkan siswanya karena rapat guru, maka peneliti meminta bantuan ibu A untuk menyusun sebuah rencana bermain bersama dengan orang tua Ic dan Ta. Lokasi rumah Ic yang dekat dari sekolah dan rumah Ta memudahkan proses perencanaan bermain bersama ini.

Sebelum berangkat menuju rumah Ic, peneliti melakukan review mengenai materi bermain informal yang diberikan sebelumnya. A dapat mengingat dengan baik perilaku bermain yang diajarkan di sesi sebelumnya serta situasi dimana perilaku tersebut dapat dilakukan. A juga dapat memperagakan perilaku dan ucapan yang tepat dalam bermain : meminta diajak, mau bergantian, memberikan ide permainan dan mengikuti aturan. A juga dapat menjawab lembar kerja dengan menuliskan jawaban yang tepat sehingga mendapatkan 2 stiker token (*worksheet* terlampir).

Pukul 09.15 tiba di rumah Ic dan enggan masuk dan menyapa ayah Ic. Minta ditemani dan dibawakan tasnya oleh ibunya. Lokasi bermain adalah ruang keluarga rumah Ic, sesekali ibu dan abang Ic mondar-mandir namun tidak sampai melibatkan diri kepada permainan Ic dan A. A tidak menjawab ketika ditanya membawa mainan apa saja, meskipun ia datang membawa dua macam permainan, monopoli dan dinosaurus. Dikeluarkan ketika ibu A menyuruhnya.

Pukul 09.30 memulai permainan pertama :

- Ic yang mengajak untuk memulai.
- A hanya berdiri di dekat meja, Ic yang mengajak A duduk di sebuah kursi.
- Ketika permainan dimulai, A tetap tidak bicara. Komunikasi selama permainan dimulai oleh Ic yang akan menanyakan A ingin menggunakan pion warna apa dan menjelaskan aturan permainan.
- Jika A mendapatkan kartu dana umum atau kesempatan, ia akan menunjukkan pada Ic dan nanti Ic akan membacakan dan menentukan langkah selanjutnya.
- Ic akan menanyakan beberapa kali kepada A apakah ia ingin membeli rumah atau hotel, dan A akan mengangguk atau menggeleng.
- A hanya berekspresi dengan minim, tidak terlihat senyum atau keceriaan. Hanya menatap Ic dengan kaku terkadang canggung.
- Tidak menanggapi secara verbal komentar dari Ic, bahkan ketika Ic memuji A “wah hebat banget A”.
- Dadu selalu diletakkan di sisi A, jika Ic sudah selesai menggunakannya.
- Pukul 10.15 Ta datang untuk ikut bermain.
- Ketika A harus membayar denda kepada Ta dan atau sebaliknya, bukan A yang akan menagih tetapi kedua temannya yang akan menyadarinya sendiri dan menjelaskan pada A.
- Pada saat A harus membayar pada Ta, ia sudah memegang uang denda di tangannya. Namun ia diam sekitar 5 menit karena tidak ingin memanggil Ta. Ia baru memberikan uangnya ketika Ta bertanya apakah mau dibayar sekarang atau berhutang.

Pukul 11.00 Ic bertanya kepada A “apakah mau ganti mau permainan?”, Ta juga menambahkan dengan menanyakan hal yang sama kepada A, dan A menggeleng. Mereka kemudian melanjutkan permainan monopoli hingga pukul 11.45.

Pukul 12.15 ibu Ic menawarkan apa yang ingin dimakan untuk makan siang, bakso atau mie ayam. Ic dan Ta langsung menjawab, namun A harus ditanya tiga kali dan hanya dijawab dengan anggukan ketika ibu Ic mengatakan “mau mi ayam aja yah?”. Selama Ic dan Ta makan, A hanya diam memandangi mereka makan. Dibujuk berkali-kali namun tidak mau memulai. A lalu menarik tangan peneliti dan mengatakan “adukin”, peneliti menolak dan mengatakan ia bisa mengaduknya sendiri perlahan-lahan bila takut tumpah. Peneliti mengangkat tangan A untuk memegang sendok dan garpu sambil menggerakkan ke dalam

posisi mengaduk, lalu A memakan mi ayamnya menggunakan garpu dengan porsi yang sedikit sekali di setiap suapannya.

Ketika Ic dan Ta sudah selesai makan, Ic mengeluarkan kartu remi dan mengajak Ta bermain remi anak-anak. Peneliti lalu mengajarkan mereka permainan tepuk nyamuk. Ic dan Ta kemudian seru bermain, sambil sesekali memanggil A dan menanyakan apa ia sudah selesai makan dan bisa bergabung. A hanya duduk memandangi mereka tanpa jawaban dan kembali menyendok mi nya. A makan hingga pukul 13.15 dan tidak kunjung selesai sehingga ia tidak ikut bermain dengan Ic dan Ta, sampai ibu A datang dan menjemput pukul 14.00. Pukul 09.15 tiba di rumah Ic dan enggan masuk dan menyapa ayah Ic. Minta ditemani dan dibawakan tasnya oleh ibunya.

Aspek Bermain	Ic	Ta	Frekuensi dan <i>Rate of Behavior</i>
Meminta untuk diikutsertakan dalam permainan	-	-	0 (0%)
Berbagi mainan dalam situasi bermain	√	√	
Mengikuti aturan kelompok dalam bermain	√	√	
Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama	-	-	

Sesi Kelima : Penutup

Hari, Tanggal : Selasa, 12 Juni 2012

Waktu : 09.00 – 09.30

Tempat : Ruang Lab. IPA

Pada sesi terakhir ini subyek akan diminta untuk menceritakan berdasarkan pengalamannya, bagaimana pendapatnya mengenai program yang sudah dijalani. A menyatakan bahwa ia menyadari tujuan dari program ini adalah untuk membantunya agar dapat ‘ngobrol’ dan bermain bersama teman-teman. Ia merasa senang karena setiap hari bermain di Lab. IPA dan senang karena teman-teman bermain dengannya. A menyatakan keinginannya untuk melanjutkan perilaku yang sudah dilakukannya kemarin meskipun program sudah selesai.

Dalam membahas hasil evaluasi dan pencapaian stikernya dalam buku prestasi, peneliti mengajak A memperkirakan mengapa kira-kira hasilnya belum optimal. A menyadari alasan mengapa stiker tokennya tidak mencapai hadiah utama karena ia masih belum berani ‘nyapa’, ‘ngobrol bener sama teman’, dan masih bersuara pelan. Alasannya ia melakukan hal itu karena ada Sy yang tidak ia sukai, ada kakak dari Ic yang dianggap mengganggu, ada guru sekolah minggu, ada ibu Ic yang seringkali mondar-mandir.

A berkomentar mengapa tidak semenjak pemeriksaan pada Agustus 2011 lalu ia diajarkan program ini. Peneliti kemudian mengajak A untuk membuat janji pada dirinya sendiri dan pada peneliti untuk melakukan sesuatu dari hasil pembelajaran ini. Janjinya boleh apa saja dan bisa dimulai dari hal kecil. A kemudian menyebutkan bahwa ia berjanji : “aku mau mulai ngobrol sama temenku yang aku punya nomer telfonnya (Ci, Ic, Es, Sy, Mi)”. Pada sesi ini peneliti juga meminta A kembali mengisi kuesioner bergambar yang sudah pernah diberikan di awal, untuk melihat apakah terdapat perubahan persepsi subyek mengenai interaksi sosial.

HASIL EVALUASI AKHIR

Hasil Observasi Target Perilaku

Hari, Tanggal : Rabu, 13 Juni 2012 dan Kamis, 14 Juni 2012

Waktu : 07.00 – 10.30 WIB

Berikut adalah hasil dari observasi target perilaku :

Perilaku Menyapa Orang Lain

Hari Pertama						
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek				Frekuensi dan Rate of Behavior
		Bu Ar	Ic	Es	Mi	
4 2 (pagi hari) 2 (pulang)	Menatap mata ketika menyapa	-	√	√	√	1 (33,3%)
	Tersenyum jika bertemu	-	√	√	√	
	Menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai	-	-	-	√	
	Merespon jabatan atau lambaian tangan	√	-	-	√	
Hari Kedua						
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek			Frekuensi dan Rate of Behavior	
		Bu Ar	Ci	Ei		
3 2 (pagi hari) 1 (pulang)	Menatap mata ketika menyapa	√	√	√	2 (66,67%)	
	Tersenyum jika bertemu	-	√	√		
	Menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai	-	√	√		
	Merespon jabatan atau lambaian tangan	√	√	√		

Dari hasil observasi evaluasi akhir pada perilaku menyapa, terlihat bahwa subyek berhasil menampilkan perilaku yang tepat pada 1 dari 4 kesempatan di hari pertama, dan 2 dari 3 kesempatan di hari kedua. Perilaku ini masih belum konsisten diterapkan kepada

semua orang, bahkan pada Bu Ar yang pada tahap *baseline* sudah berhasil A sapa. Pada empat peluang lain, A bukan gagal menampilkannya hanya saja ia hanya melakukan 1 atau 2 target perilaku menyapa, seperti menatap mata ketika orang lain menyapa dan tersenyum. Subyek masih sebatas merespon sapaan, belum memulai menyapa orang lain.

Perilaku Bercakap-cakap dengan Teman

Hari Pertama							
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek					Frekuensi dan Rate of Behavior
		Ch	She	No	Mi	Ch	
5 2 (istirahat) 3 (pulang)	Memperhatikan teman yang sedang berbicara	√	√	√	√	√	0 (0%)
	Memulai percakapan dengan teman	-	-	-	-	-	
	Berbicara dengan volume suara yang sesuai ketika berbincang dengan orang lain	√	√	-	-	-	
	Berkomentar secara tepat dalam perbincangan	√	√	-	-	-	
Hari Kedua							
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek				Frekuensi dan Rate of Behavior	
		Es	Sam	Ch	Sam		
4 3 (istirahat) 1 (pulang)	Memperhatikan teman yang sedang berbicara	√	√	√	√	0 (0%)	
	Memulai percakapan dengan teman	-	-	-	-		
	Berbicara dengan volume suara yang sesuai ketika berbincang dengan orang lain	-	-	-	-		
	Berkomentar secara tepat dalam perbincangan	-	-	-	-		

Dari hasil observasi evaluasi akhir pada perilaku bercakap-cakap bahwa subyek tidak menampilkan perubahan. Dari total 9 kesempatan untuk terlibat dalam percakapan dengan teman sekelasnya, tidak satu peluang pun berhasil ia gunakan. Setting dimana observasi ini dilakukan pada dasarnya cukup menunjang, yaitu saat A sedang bersama kelompok menari dan menyanyinya yang berlatih di ruang Lab. IPA. Kelompok A yang masih mendiskusikan lagu serta gaya menari yang tepat, tidak mendapatkan respon A sama sekali.

Beberapa teman A seperti No, Sam dan Es nampak berusaha menanyakan ide dari A mengenai lagu apa yang ia ingin nyanyikan, atau mengenai koreografi tarian. A hanya akan diam sambil memperhatikan temannya bicara tanpa merespon dengan jawaban apapun. Pada peluangnya bercakap-cakap dengan Ch dan She, sebenarnya A hampir menampilkan perilaku

yang tepat namun sayangnya ia masih sebatas menjawab pertanyaan saja, tidak balik bertanya.

Perilaku Bermain dengan Teman

Hari Pertama					
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek			Frekuensi dan Rate of Behavior
		Ci	Ic	Ta	
3 3(istirahat)	Meminta agar diikutsertakan dalam permainan	-	-	-	0 (0%)
	Berbagi mainan dalam situasi bermain	√	√	√	
	Mengikuti aturan dan arahan dari kelompok bermain dalam situasi permainan	√	√	√	
	Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama	-	-	-	
Hari Kedua					
Kesempatan Munculnya Perilaku	Indikator Perilaku	Performa Subyek		Frekuensi dan Rate of Behavior	
		Ch	Es		
2 2 (istirahat)	Meminta agar diikutsertakan dalam permainan	-	-	0 (0%)	
	Berbagi mainan dalam situasi bermain	√	√		
	Mengikuti aturan dan arahan dari kelompok bermain dalam situasi permainan	√	√		
	Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama	-	-		

Dari hasil observasi diketahui, bahwa dari lima peluang yang ia dapatkan, subyek belum dapat memanfaatkan satu peluang pun untuk menampilkan perilaku bermain dengan tepat. Subyek masih berperilaku pasif dan menerima apapun yang temannya ucapkan dan tentukan. Oleh karena itu pada indikator mengikuti aturan permainan dan berbagi, A tidak mengalami masalah. Meskipun A diajak bermain oleh Ic dan Ta yang sudah bermain bersamanya pada tahapan generalisasi, nampak bahwa ia belum bisa menampilkan secara lepas semua indikator perilaku bermain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan subjek dalam melakukan perilaku menyapa sudah menunjukkan adanya peningkatan. Namun pada perilaku bercakap-cakap dan bermain belum ada perubahan yang berarti.

Modul Program

Sesi dan Kegiatan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode dan Alat Bantu
Sesi 1 : Pendahuluan Hari Pertama Durasi : 30 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek mengetahui tujuan dari pemberian program. • Subyek mengetahui gambaran kegiatan yang akan dilakukan selama program. • Subyek memahami adanya pemberian <i>token</i> sebagai sistem penguatan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi kuesioner bergambar untuk melihat persepsi awal mengenai hubungan interpersonal. • Penjelasan mengenai keseluruhan program intervensi : <ul style="list-style-type: none"> - Pentingnya keterampilan sosial yang berhubungan dengan hubungan interpersonal. - Metode yang akan digunakan (gambar, cerita, latihan bermain peran, <i>peer initiation</i>). - Bagaimana token diberlakukan • Penjelasan mengenai materi dan contoh dari perilaku “menyapa, bercakap-cakap, dan bermain secara informal” 	<u>Metode</u> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Pengisian kuesioner <u>Alat :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Kuesioner bergambar • Kontrak belajar

Menyapa orang lain			
Sesi dan Kegiatan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode &Alat Bantu
Sesi 2 : Menyapa orang lain Hari Kedua Durasi : menit	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek memahami pentingnya perilaku menyapa orang lain. • Subyek mengetahui seperti apakah perilaku menyapa orang lain yang tepat. 	<p><u>Instruksi (15 menit) → 09.00 – 09.15</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menunjukkan gambar ilustrasi dan cerita mengenai tokoh yang berada dalam situasi menyapa orang lain. • Subyek diajak berdiskusi, mengenai mana perilaku yang produktif dan mana yang non-produktif dalam menyapa orang lain yang dilakukan oleh tokoh dan lawan bicara. • Subyek diminta mengidentifikasi : <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dimana perilaku menyapa terjadi (anteseden dan konsekuensi). - Yang termasuk perilaku menyapa orang lain : menatap mata orang lain ketika menyapa, tersenyum saat bertemu dengan orang lain, menyapa orang dewasa dan teman dengan nama, merespon jabat atau lambaian tangan • Mendiskusikan situasi dimana perilaku menyapa dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. 	<u>Metode :</u> <p>Diskusi</p> <p><i>Coaching</i></p> <u>Alat :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar karikatur ilustrasi perilaku menyapa orang lain • <i>Worksheet</i>

Subyek dapat mempraktekkan perilaku menyapa orang lain dengan tepat	<p><u>Performa Keterampilan (30 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti meminta subyek untuk : <ul style="list-style-type: none"> - Membayangkan sebuah situasi nyata dimana subyek dapat menampilkan perilaku menyapa orang lain (di sekolah, di tempat kursus) - Menjelaskan apa saja perilaku yang akan ditampilkannya bila berada di dalam situasi tersebut. - Memperagakan hasil pembayangan dan penjelasannya akan situasi menyapa orang lain → Peneliti mengajak subyek bermain peran dengan <i>puppet</i> sebagai media untuk memberikan contoh perilaku menyapa yang tepat (sesuai target perilaku) → komponen perilaku target diurutkan dari yang paling sederhana hingga paling sulit dalam berbagai situasi yang berbeda, pertama-tama <i>coach</i> melakukan sendiri, lalu anak diajak ikut mencoba. • Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri, apa yang sudah benar atau apa yang masih perlu diperbaiki → bila anak tidak menyadari, maka <i>coach</i> akan memberikan umpan balik dan contoh perilaku lain yang lebih tepat (sesuai tahapan instruksi sebelumnya). • Memberikan subyek pujian dan token untuk tampilan perilaku menyapa yang tepat. 	<p><u>Metode :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran • <i>Token economy</i> <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Puppet • Buku token
	<p><u>Latihan dengan Bimbingan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bila subyek sudah berhasil memperagakannya dengan benar, maka dilanjutkan dengan latihan kepada teman dengan bimbingan peneliti. Peneliti akan melihat apakah subyek mampu untuk menampilkan perilaku menyapa orang lain di tengah-tengah situasi bersama teman : <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dikondisikan dimana 2 orang teman subyek diajak masuk ke kelas tempat program dilakukan, dan diminta untuk bermain di meja lain. - Subyek lalu diminta untuk mempraktekkan perilaku menyapa yang sudah dipelajari kepada temannya, dimana peneliti hanya akan membantu dengan menyemangati. - Peneliti akan mengobservasi subyek selama paling tidak 10 menit dan subyek diminta untuk menyapa keduanya dan masih akan peneliti bantu. • Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri, apa yang sudah benar atau apa yang masih perlu 	<p><u>Metode :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran • <i>Token economy</i> • <i>Peer initiation</i> <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku token

		<p>diperbaiki → bila anak tidak menyadari, maka <i>coach</i> akan memberikan umpan balik dan contoh perilaku lain yang lebih tepat (sesuai tahapan instruksi sebelumnya).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan subyek pujian dan token untuk tampilan perilaku menyapa yang tepat. 	
		<p>Subyek diberikan tugas rumah soal mengenai materi perilaku menyapa, hasil dari pembelajaran ketika membahas komik ilustrasi dan diskusi.</p>	<p><u>Metode :</u> Tugas rumah <u>Alat:</u> <i>Worksheet</i></p>
	<p>Subyek dapat mempraktekkan perilaku menyapa orang lain (teman atau wali kelas) di sekolah, minimal kepada satu orang, dengan tepat.</p>	<p><u>Latihan untuk Generalisasi (10 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti meminta ibu A dan M menyapa A dalam situasi kelas dan melihat apakah A berhasil menampilkan perilaku yang sudah diajarkan 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • <i>Peer initiation</i> <p><u>Alat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Token • Buku token

Perilaku Bercakap-Cakap			
Sesi dan Kegiatan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode dan Alat Banru
<p>Sesi 3 : Bercakap-cakap dengan orang lain.</p> <p>Hari Ketiga Durasi : 60 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Review untuk melihat ketahanan pemahaman dan perilaku menyapa orang lain. 	<p><u>Review (10 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Subyek diminta untuk menjelaskan kembali mengenai perilaku menyapa orang lain, sambil membahas <i>worksheet</i> yang menjadi tugas sesi sebelumnya. • Subyek diminta menceritakan pengalamannya dan bersama-sama melakukan evaluasi akan performanya. • Subyek diminta memperagakan perilaku menyapa orang lain dan dengan bermain peran bersama peneliti. • Subyek diberikan token atas hasil pekerjaannya (<i>worksheet</i>). 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • <i>Token economy</i> <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku token

	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek memahami pentingnya perilaku bercakap-cakap dengan orang lain.. • Subyek mengetahui seperti apakah perilaku bercakap-cakap dengan orang lain yang tepat. 	<p><u>Instruksi (25 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menunjukkan gambar ilustrasi dan cerita mengenai tokoh yang berada dalam situasi bercakap-cakap dengan orang lain. • Subyek diajak berdiskusi, mengenai mana perilaku yang produktif dan mana yang non-produktif dalam `bercakap-cakap dengan orang lain yang dilakukan oleh tokoh dan lawan bicara. • Subyek diminta mengidentifikasi : <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dimana perilaku bercakap-cakap terjadi (anteseden dan konsekuensi). - Apa saja yang termasuk perilaku bercakap-cakap dengan orang lain : memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara, memulai percakapan dengan teman dalam situasi informal, berbicara dengan suara yang tepat saat berbicara dengan orang lain, berkomentar dengan tepat • Mendiskusikan situasi dimana perilaku bercakap-cakap dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. 	<p><u>Metode :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • <i>Coaching</i> <p><u>Alat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar karikatur ilustrasi perilaku bercakap-cakap dengan orang lain • <i>Worksheet</i>
	<p>Subyek dapat memperagakan perilaku bercakap-cakap dengan orang lain (teman atau wali kelas) dengan tepat.</p>	<p><u>Performa Keterampilan (20 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti meminta subyek untuk : <ul style="list-style-type: none"> - Membayangkan sebuah situasi nyata dimana subyek dapat menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan orang lain (di sekolah, di tempat kursus) - Menjelaskan apa saja perilaku yang akan ditampilkannya bila berada di dalam situasi tersebut. - Memperagakan hasil pembayangan dan penjelasannya akan situasi bercakap-cakap dengan orang lain → peneliti mengajak subyek bermain peran dengan <i>puppet</i> sebagai media untuk memberikan contoh perilaku bercakap-cakap dengan orang lain (sesuai target perilaku) → komponen perilaku target diurutkan dari yang paling sederhana hingga paling sulit dalam berbagai situasi yang berbeda, pertama-tama <i>coach</i> melakukan sendiri, lalu 	<p><u>Metode :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran • <i>Token economy</i> • <i>Peer initiation</i> • Tugas rumah <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Puppet • Buku token

		<p>anak diajak ikut mencoba.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri, apa yang sudah benar atau apa yang masih perlu diperbaiki → bila anak tidak menyadari, maka <i>coach</i> akan memberikan umpan balik dan contoh perilaku lain yang lebih tepat (sesuai tahapan instruksi sebelumnya). • Memberikan anak pujian dan token untuk tampilan perilaku bercakap-cakap yang tepat. 	
		<p><u>Latihan dengan Bimbingan I (60 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum mencoba perilaku bercakap-cakap, subyek diminta mengawalinya dengan perilaku menyapa yang sudah ditampilkan di sesi sebelumnya. • Peneliti akan melihat apakah subyek mampu untuk menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan orang lain : <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dikondisikan dimana 3-4 orang teman subyek diajak masuk ke kelas tempat program dilakukan, dan diminta untuk bermain di meja lain. - Subyek lalu diminta untuk mempraktekkan perilaku bercakap-cakap yang sudah dipelajari kepada temannya, dengan menggunakan <i>puppet</i>. • Peneliti akan membantu subyek hingga lancar bercakap-cakap sambil mengobservasi performanya selama paling tidak 10 menit. Subyek harus mengobrol dengan minimal dua orang teman. • Subyek diberikan tugas rumah berupa gambar dari beberapa situasi yang harus diisi deskripsi mengenai perilaku tokoh dan ucapannya, serta kemungkinan respon lingkungan. Subyek juga diminta untuk menuliskan mengenai pengalamannya hari ini. 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Peer initiation</i> • Bermain peran • Tugas rumah <p><u>Alat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Token • Buku token • <i>Puppet</i> • <i>Worksheet</i>
		<p><u>Latihan dengan Bimbingan II (60 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum mencoba perilaku bercakap-cakap dengan teman tanpa <i>puppet</i>, subyek diminta mengawalinya dengan perilaku menyapa dan bercakap-cakap yang sudah ditampilkan di sesi sebelumnya. • Peneliti akan melihat apakah subyek mampu untuk menampilkan perilaku bercakap-cakap dengan orang lain : 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Peer initiation</i> <p><u>Alat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Token • Buku token

		<ul style="list-style-type: none"> - Situasi dikondisikan dimana 3-4 orang teman subyek diajak masuk ke kelas tempat program dilakukan, dan diminta untuk bermain di meja lain. - Subyek lalu diminta untuk mempraktekkan perilaku bercakap-cakap yang sudah dipelajari kepada temannya, secara langsung. • Peneliti akan membantu subyek hingga lancar bercakap-cakap sambil mengobservasi performanya selama paling tidak 10 menit. Subyek harus mengobrol dengan minimal dua orang teman. 	
<u>Metode:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi <u>Alat :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Daftar target perilaku bercakap-cakap. 	Subyek dapat mempraktekkan perilaku bercakap-cakap dengan teman secara tepat, minimal dalam waktu 5 menit.	<u>Latihan Generalisasi</u> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti meminta 2 orang untuk menghampiri subyek dan mengajaknya berbincang, untuk melihat reaksi subyek apakah sudah sesuai dengan perilaku yang diajarkan. • Dilakukan pada hari yang berbeda dengan latihan. 	<u>Metode:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • <i>Peer initiation</i> <u>Alat :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Daftar Perilaku

Perilaku Bermain dengan Teman			
Sesi dan Kegiatan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode & Alat Bantu
Sesi 4 : Bermain dalam situasi informal Hari Keempat Durasi : 60 menit	Review untuk melihat ketahanan pemahaman dan perilaku bermain dengan.	<u>Review (10 menit)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Subyek diminta untuk menjelaskan kembali mengenai perilaku bercakap-cakap dengan orang lain, sambil membahas <i>worksheet</i> yang menjadi tugas sesi sebelumnya. • Subyek diminta menceritakan pengalamannya dan bersama-sama melakukan evaluasi akan performanya. • Subyek diminta memperagakan perilaku bercakap-cakap dengan bermain peran bersama peneliti. • Subyek diberikan token atas hasil pekerjaannya (<i>worksheet</i>). 	<u>Metode:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • <i>Token economy</i> <u>Alat:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Buku token • Stiker token

	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek memahami pentingnya perilaku bermain dengan teman. • Subyek mengetahui seperti apakah perilaku bermain dengan teman. 	<p><u>Instruksi (25 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menunjukkan gambar ilustrasi dan cerita mengenai tokoh yang berada dalam situasi bermain dengan teman. • Subyek diajak berdiskusi, mengenai mana perilaku yang produktif dan mana yang non-produktif dalam bermain dengan teman. • Subyek diminta mengidentifikasi : <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dimana perilaku bermain dengan teman terjadi (anteseden dan konsekuensi). - Apa saja yang termasuk perilaku bermain dengan teman : meminta agar diikutsertakan dalam permainan, berbagi mainan dalam situasi bermain, mengikuti harapan dari kelompok bermain dalam situasi permainan, memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama. • Mendiskusikan situasi dimana perilaku bermain dengan teman dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerita bergambar • <i>Coaching</i> <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar karikatur ilustrasi perilaku bercakap-cakap dengan orang lain • <i>Worksheet</i>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Subyek dapat mempraktekkan perilaku bermain dengan teman secara tepat.</p>	<p><u>Performa Keterampilan (20 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti meminta subyek untuk : <ul style="list-style-type: none"> - Membayangkan sebuah situasi nyata dimana subyek dapat menampilkan perilaku bermain dengan teman di sekolah. - Menjelaskan apa saja perilaku yang akan ditampilkannya bila berada di dalam situasi tersebut. - Memperagakan hasil pembayangan dan penjelasannya akan situasi bermain dengan teman, tanpa media <i>puppet</i> dengan peneliti sebagai lawan bicara. • Peneliti mengajak subyek mengevaluasi diri, apa yang sudah benar atau apa yang masih perlu diperbaiki → bila anak tidak menyadari, maka <i>coach</i> akan memberikan umpan balik dan contoh perilaku lain yang lebih tepat (sesuai tahapan instruksi sebelumnya). • Memberikan anak pujian dan token untuk tampilan perilaku bermain dengan teman yang tepat. 	<p><u>Metode :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran • <i>Token economy</i> <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Puppet • Token • Buku token
<p>Subyek dapat mempraktekkan perilaku bermain dengan teman.</p>	<p><u>Latihan dengan Bimbingan (10 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum mencoba perilaku bermain, subyek diminta mengawalinya dengan perilaku menyapa dan bercakap-cakap yang sudah ditampilkan di sesi sebelumnya. • Peneliti akan melihat apakah subyek mampu untuk menampilkan perilaku bermain dengan orang lain : <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dikondisikan dimana 3-4 orang teman subyek diajak masuk ke kelas tempat program dilakukan, dan diminta untuk bermain di meja lain. - Permainan yang diberikan adalah dalam bentuk permainan kelompok yang mengharuskan tiap pemain berkomunikasi satu sama lain, dengan durasi 15-20 menit. - Subyek lalu diminta untuk mempraktekkan perilaku bermain yang sudah dipelajari kepada temannya, dimana peneliti hanya akan membantu dengan menyemangati. • Peneliti akan mengobservasi subyek sepanjang permainan, dimana subyek harus terlibat aktif di dalam dua macam permainan yang dilakukan bersama teman-temannya. 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • <i>Peer initiation</i> • Tugas rumah <p><u>Alat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Token • Buku token • <i>Worksheet</i> • Permainan (puzzle, game, dll) • Daftar perilaku

		<ul style="list-style-type: none"> • Subyek diberikan tugas rumah berupa gambar dari beberapa situasi yang harus diisi deskripsi mengenai perilaku tokoh dan ucapannya, serta kemungkinan respon lingkungan. Subyek juga diminta untuk menuliskan mengenai pengalamannya hari ini. 	
<p>Sesi 5 dan 6: Generalisasi Perilaku Bermain dalam situasi informal di luar rumah Hari Keempat dan Kelima Durasi : 30 menit Lokasi : Sekolah Minggu dan Rumah teman subyek</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Review latihan perilaku untuk melihat ketahanan pemahaman dan perilaku menyapa, bercakap-cakap dengan orang lain dan bermain. 	<p><u>Review (10 menit)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Subyek diminta untuk menjelaskan kembali mengenai perilaku bermain dengan teman, sambil membahas <i>worksheet</i> yang menjadi tugas sesi sebelumnya. • Subyek diminta menceritakan pengalamannya dan bersama-sama melakukan evaluasi akan performanya. • Subyek diminta memperagakan perilaku bermain dengan bermain peran bersama peneliti. • Subyek diberikan token atas hasil pekerjaannya (<i>worksheet</i>). 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • <i>Token economy</i> <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Token • Buku token • Permainan (puzzle, game, dll) • Daftar perilaku
	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek dapat mempraktekkan perilaku bermain dengan teman di luar sekolah 	<p><u>Latihan Generalisasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Subyek diminta untuk mempraktekkan perilaku menyapa, bercakap-cakap dan bermain, namun kali ini dengan setting di luar sekolah : <ul style="list-style-type: none"> - Situasi dikondisikan dimana peneliti mengajak 3-4 orang teman subyek untuk bermain bersama subyek. - Permainan yang diberikan adalah dalam bentuk permainan kelompok yang mengharuskan tiap pemain berkomunikasi satu sama lain, dengan durasi 15-20 menit. • Peneliti akan mengobservasi subyek sepanjang permainan. • Subyek juga diminta untuk menuliskan mengenai pengalamannya hari ini. 	<p><u>Metode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan (puzzle, game, dll) • Daftar perilaku

Sesi dan Kegiatan	Tujuan	Deskripsi Kegiatan	Metode & Alat Bantu
<p>Sesi 7 : Penutupan</p> <p>Hari Keenam Durasi : 30 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas hasil evaluasi sesi sebelumnya → pencapaian yang dialami oleh subyek (asosiasikan dengan jumlah token). • Memberikan apresiasi kepada subyek. • Pemberian kuesioner mengenai : persepsi terhadap interaksi sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta subyek menceritakan perkembangan perilakunya di kelas dan menanyakan pendapatnya mengenai program yang sudah dijalankan. • Membahas hasil evaluasi dan memberikan token sesuai perjanjian (bila subyek berhasil memenuhi target perilaku). • Memberikan apresiasi dan dorongan kepada subyek untuk dapat melanjutkan perilaku di kemudian hari. • Subyek diberikan kuesioner yang sama pada saat sesi 1 yaitu kuesioner bergambar mengenai persepsi terhadap interaksi sosial. 	<p><u>Metode:</u> Pengisian kuesioner</p> <p><u>Alat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku token • Hadiah • Kuesioner bergambar : mengenai persepsi terhadap hubungan interpersonal

LAMPIRAN – HASIL SELEKSI TARGET PERILAKU

Berikut ini terdapat tiga kategori perilaku yang diajarkan kepada subyek. Dari tiap target perilaku, anda diminta memberikan tanda √ pada kolom D (dilakukan) atau TD (tidak dilakukan) sesuai dengan keadaan subyek saat ini dalam berinteraksi dengan **TEMAN** dan **GURU** di dalam setting kelas.

Kategori Perilaku	Sub Perilaku	Ibu A			Wali Kelas (Ibu Ar)		
		D	TD	Cat.	D	TD	Cat.
Perilaku menyapa orang lain (<i>greeting others</i>)	Menatap mata orang lain ketika menyapa		√			√	
	Tersenyum saat bertemu dengan orang lain		√			√	
	Menyapa orang dewasa dan teman dengan nama		√			√	
	Merespon jabat tangan atau lambaian tangan		√	Harus dipaksa		√	Meski wajib tp sering tdk mau
	Bertanya 'apa kabar'		√			√	
	Memperkenalkan diri kepada orang lain		√			√	
	Menyebutkan nama ketika ditanya		√	Selalu diwakilkan		√	
	Memperkenalkan teman kepada orang lain		√			√	
Perilaku bercakap-cakap (<i>making conversation</i>)	Memberi perhatian pada teman yang sedang berbicara		√	Kadang-kadang	√		
	Berbicara dengan suara yang tepat saat berbicara dengan orang lain		√			√	
	Memberikan komentar yang tepat saat bercakap-cakap dengan orang dewasa		√			√	
	Memulai percakapan dengan teman dalam situasi informal		√			√	
	Dapat menunda atau berhenti bicara saat bercakap-cakap		√		√		Selalu sbg pendengar
	Mengabaikan gangguan saat sedang bercakap-cakap		√		√		Selalu sbg pendengar
Bermain dalam situasi informal (<i>playing informally</i>)	Meminta agar diikutsertakan dalam permainan		√			√	
	Berbagi mainan dalam situasi bermain		√			√	
	Mengikuti harapan dari kelompok bermain dalam situasi permainan		√		√		Pasrah bila diajak
	Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama		√			√	
	Mengajak siswa lain untuk bermain di tempat bermain		√			√	



Seorang anak baru saja datang dan berjalan memasuki kelasnya. Di dalam kelas terlihat 3 orang temannya yang sudah lebih dulu datang. Mereka sedang bercakap-cakap. Apa yang akan anak itu lakukan? Mengapa ia melakukan itu?

LAMPIRAN ALAT UKUR

KUESIONER

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan mengenai perilaku yang berhubungan dengan interaksi sosial. Anda diminta untuk memberikan penilaian obyektif berdasarkan pengalaman anda selama mengajar siswa atau setelah program pelatihan selesai. Berilah penilaian tentang frekuensi munculnya perilaku tersebut oleh siswa saat ia **berinteraksi dengan guru dan teman** di sekolah. Bubuhkanlah tanda cek (v) diantara empat pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan kemunculan perilaku itu pada siswa.

Pilihan jawaban yang tersedia adalah :

- Tidak pernah** : siswa tidak pernah menunjukkan perilaku tersebut
Jarang : siswa sudah menunjukkan perilaku tersebut, namun masih jarang
Sering : siswa sudah menunjukkan perilaku tersebut seringkali
Selalu : siswa selalu menunjukkan perilaku tersebut

Seberapa seringkah siswa melakukan perilaku di bawah ini?

Perilaku	Frekuensi Perilaku Ditampilkan			
	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Menyapa orang lain (guru atau teman)				
Terlibat dalam percakapan dengan teman				
Terlibat dalam permainan dengan teman				

Pada saat siswa berada pada situasi interaksi dengan guru dan teman, ia

Perilaku	Frekuensi Perilaku Ditampilkan			
	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Menatap mata ketika menyapa				
Tersenyum jika bertemu				
Menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai				
Merespon jabatan tangan				
Memperhatikan teman yang sedang berbicara				
Memulai percakapan dengan teman				
Berbicara dengan volume suara yang sesuai ketika berbincang dengan orang lain				
Berkomentar secara tepat dalam perbincangan				
Meminta agar diikutsertakan dalam permainan				
Berbagi mainan dalam situasi bermain				
Mengikuti aturan dan arahan dari kelompok bermain dalam situasi permainan				
Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama				

Catatan (tambahan mengenai perilaku yang berkaitan dengan relasi interpersonal di kelas)

--

LAMPIRAN ALAT UKUR

DAFTAR CEK PERILAKU : DATA DASAR EVALUASI AKHIR

Peneliti melakukan observasi di sekolah. Situasi yang memungkinkan untuk melakukan observasi pada situasi berinteraksi sosial di sekolah adalah pada saat pagi hari sebelum kelas dimulai, pada saat istirahat dan pada saat pulang sekolah. Oleh karena itu observasi dilakukan pada tiga waktu yang berbeda dalam selama dua hari, dengan durasi tiap waktu adalah 15 menit.

- Perilaku menyapa dilakukan pada saat pagi hari dan pulang sekolah
- Perilaku bercakap-cakap pada saat istirahat dan pulang sekolah
- Perilaku bermain pada saat istirahat

Pengukuran dilakukan dengan menghitung frekuensi ditampilkannya perilaku oleh subyek. Subyek dianggap melakukan perilaku tersebut bila semua indikator perilaku ditampilkan.

Daftar Perilaku	Waktu dimana Perilaku Mungkin Muncul						Ket.
	Pagi Hari		Istirahat		Pulang Sekolah		
	Hari 1	Hari 2	Hari 1	Hari 2	Hari 1	Hari 2	
Perilaku Menyapa							
Menatap mata ketika menyapa							
Tersenyum jika bertemu							
Menyapa dengan nama atau panggilan yang sesuai							
Merespon jabatan atau lambaian tangan							
Perilaku Bercakap-Cakap							
Memperhatikan teman yang sedang berbicara							
Memulai percakapan dengan teman							
Berbicara dengan volume suara yang sesuai ketika berbincang dengan orang lain							
Berkomentar secara tepat dalam perbincangan							
Perilaku Bermain Informal							
Meminta agar diikutsertakan dalam permainan							
Berbagi mainan dalam situasi bermain							
Mengikuti aturan dan arahan dari kelompok bermain dalam situasi permainan							
Memberi saran permainan yang bisa dimainkan bersama							

KONTRAK BELAJAR

Saya **Anabelle Angelica Dora Pangaribuan**, usia **8 tahun** dan bersekolah di **Kelas 3 SD Strada Wiyatasana**, berjanji :

1. Akan mengikuti semua aktivitas dalam program yang telah disepakati

- Aktivitas ini akan dimulai setiap pagi pukul 09.00 sampai dengan selesai, dan dilakukan di sekolah.
- Total jumlah pertemuan adalah 7 kali, dimulai dari hari Selasa, 5 Juni 2012 hingga Rabu, 14 Juni 2012*).

2. Akan mengikuti aturan belajar di bawah ini :



Memperhatikan dengan seksama saat aktivitas berlangsung : tidak melakukan hal lain di luar aktivitas belajar yang dilakukan, mendengarkan penjelasan dengan baik, dan menyampaikan pendapat secara aktif pada saat diskusi.



Mengerjakan tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh : lembar kerja yang diberikan, berlatih dengan *puppet* dan bermain peran, latihan perilaku bermain bersama teman dalam kelompok kecil



Memberanikan diri untuk mencoba hal yang dipelajari

Jika saya **mengikuti peraturan** di atas dan **berani menampilkan apa yang sudah dipelajari ke dalam situasi sehari-hari**, maka saya akan mendapatkan **stiker** sebagai tanda keberhasilan. Stiker ini akan dapat saya kumpulkan sepanjang program.

Setiap stiker akan dikumpulkan di dalam **Buku Prestasiku** dan di akhir program dapat ditukar dengan :

Jumlah Stiker	Hadiah
31 - 40 stiker	Seperangkat perlengkapan belajar Hello Kitty
21 - 30 stiker	Sebuah buku cerita dongeng
12 - 20 stiker	Tiga buah bolpoin



Demikian kontrak ini saya setuju, dengan turut mengetahui mama dan kakak Annisa.

Jakarta, 5 Juni 2012

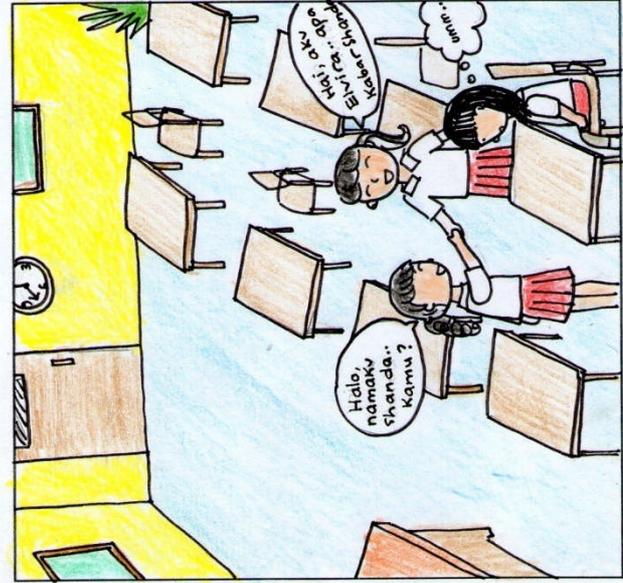
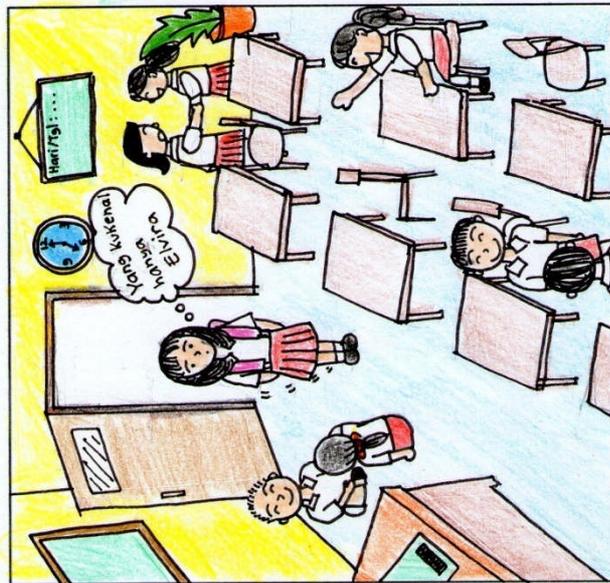
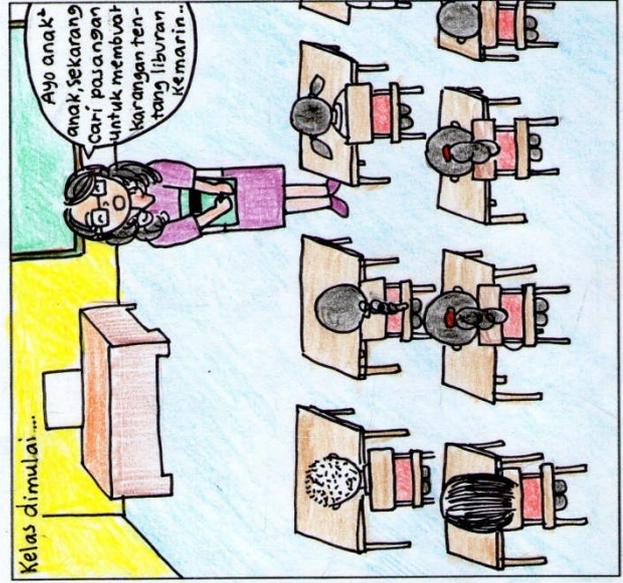
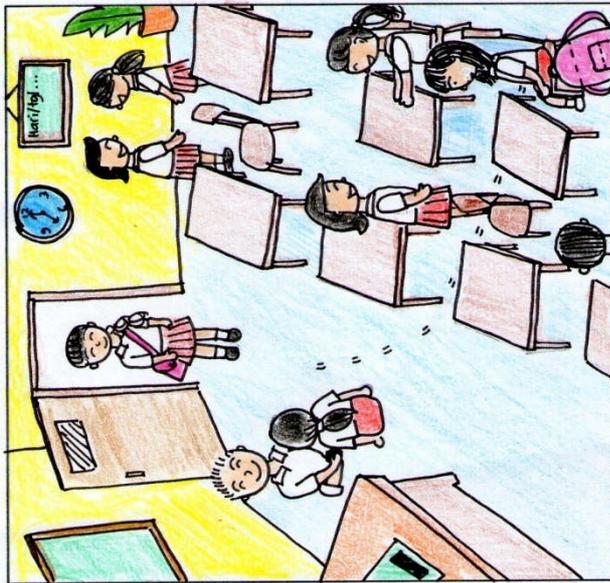
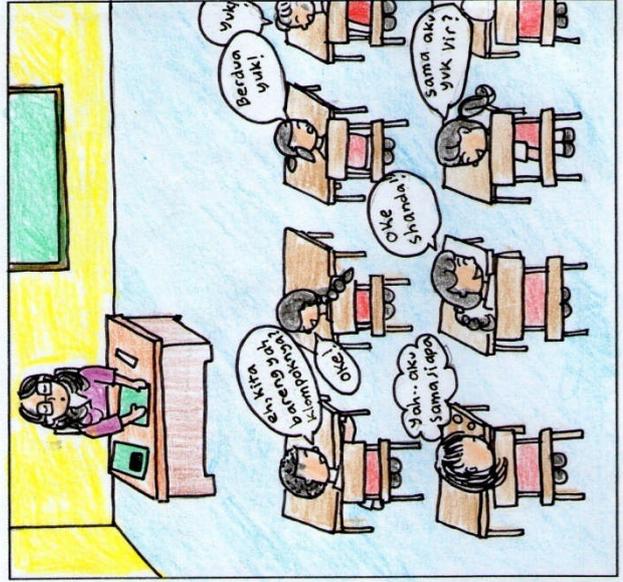
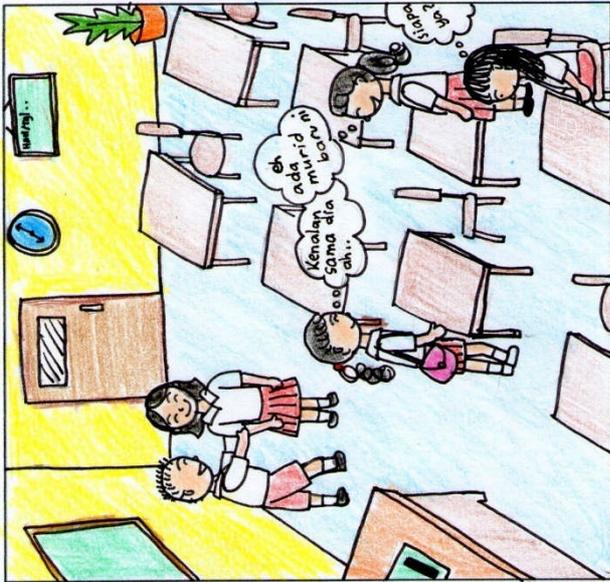
Mengetahui,

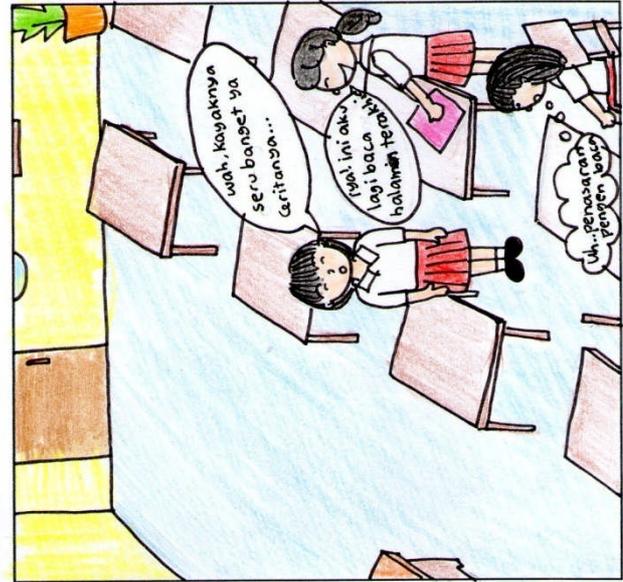
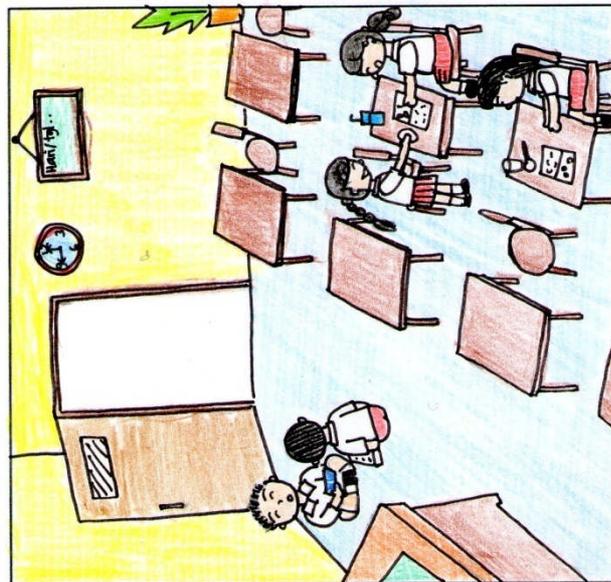
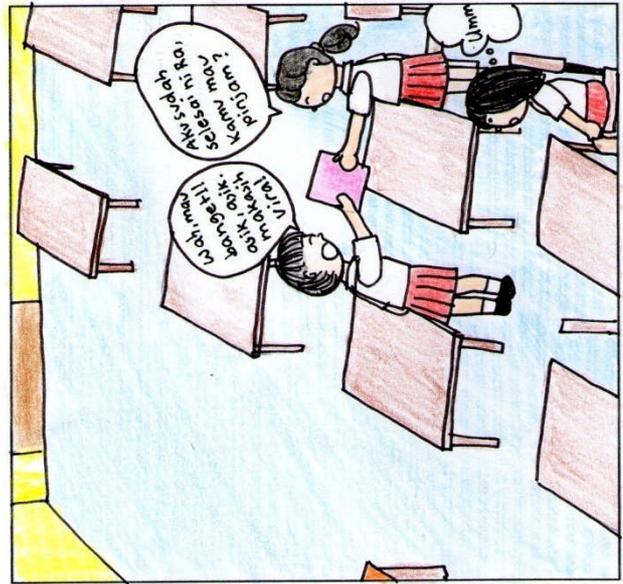
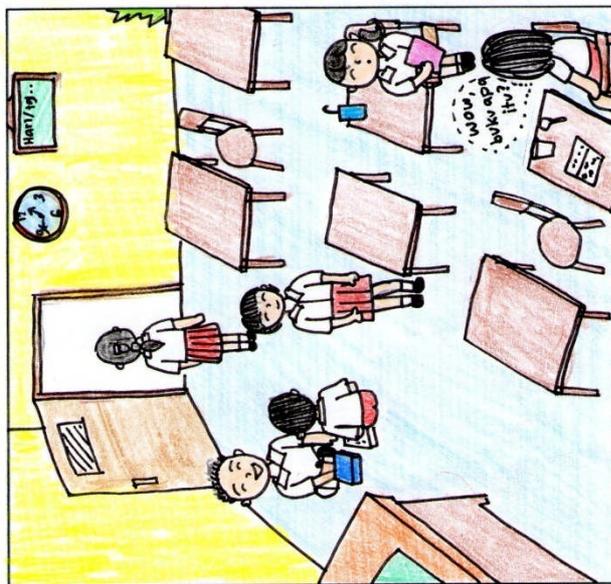
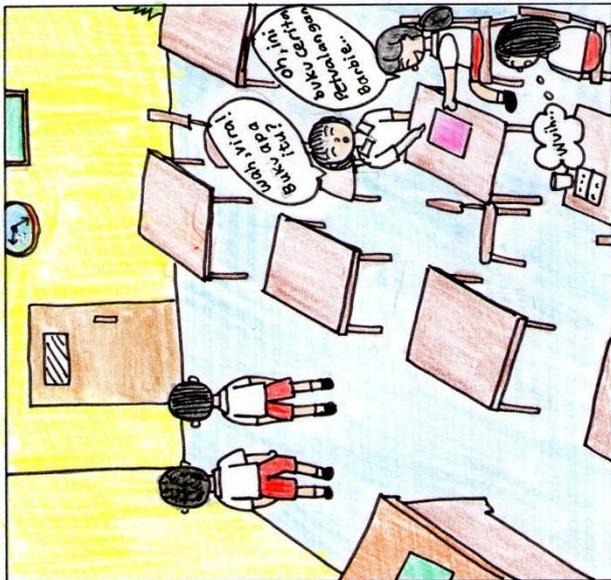
(Anabelle Angelica)

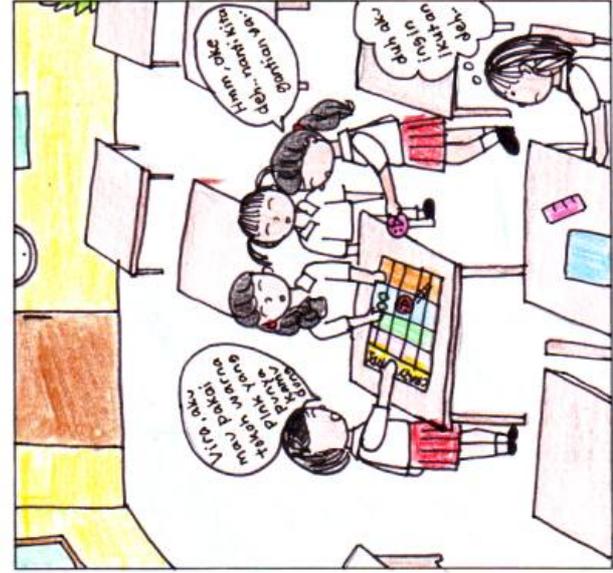
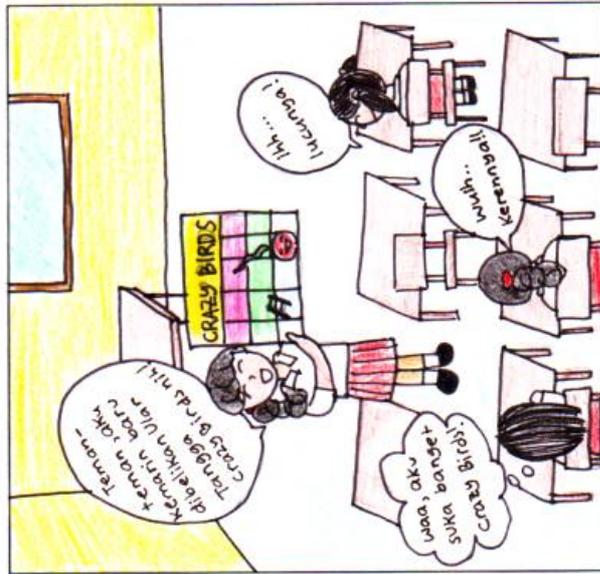
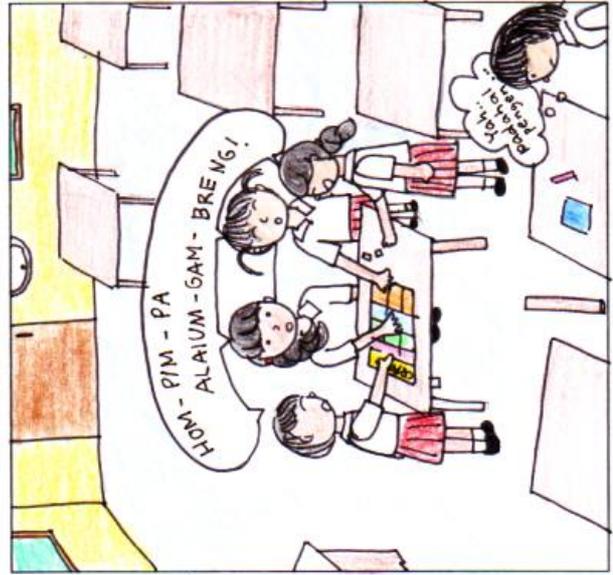
(mama)

(annisa dwi r.)

*) Tidak menutup kemungkinan adanya perubahan dari waktu dan banyaknya pertemuan, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata selama pelaksanaan program.







BUKU PRESTASIKU



Nama :

Kelas :

Sekolah :

LAMPIRAN MEDIA DAN ALAT BANTU – BUKU TOKEN

Menyapa orang lain

Tugas	Hasil Penilaian	Jumlah Token
Bermain <i>puppet</i> dan bermain peran		
Melatih memperagakan perilaku kepada teman		
Pengerjaan lembar kerja		
TOTAL		

Bercakap-cakap dengan teman

Tugas	Hasil Penilaian	Jumlah Token
Bermain <i>puppet</i> dan bermain peran		
Melatih memperagakan perilaku kepada teman		
Pengerjaan lembar kerja		
TOTAL		

Bermain dengan teman

Tugas	Hasil Penilaian	Jumlah Token
Bermain <i>puppet</i> dan bermain peran		
Melatih memperagakan perilaku kepada teman		
Pengerjaan lembar kerja		
TOTAL		

LAMPIRAN MEDIA DAN ALAT BANTU – BUKU TOKEN

Aturan Pemberian Stiker

Aktivitas	Jumlah Stiker
Bermain peran dengan sungguh-sungguh	2 buah
Menyapa 1 teman	3 buah
Bercakap-cakap dengan teman	4 buah
Bermain dengan teman	5 buah
Mengerjakan lembar kerja dengan benar	2 buah



Jumlah Stiker	Hadiah
31 - 40 BUAH	Seperangkat perlengkapan belajar Hello Kitty
21 - 30 BUAH	Sebuah buku cerita dongeng
12 - 20 BUAH	Tiga buah bolpoin

LAMPIRAN MEDIA DAN ALAT BANTU - PUPPET



LAMPIRAN WORKSHEET MENYAPA

LEMBAR KERJA 1



Kapan kah kita bisa dan harus menyapa orang lain?	
Bagaimanakah perilaku kita ketika menyapa orang lain?	
Apa yang kita ucapkan saat bertemu orang lain?	
Mengapa kita perlu menyapa orang lain ketika bertemu?	
Apa yang terjadi bila kita tidak menyapa mereka padahal kita bertemu dengan mereka?	

LAMPIRAN WORKSHEET BERCAKAP-CAKAP

LEMBAR KERJA 2



Kapan kah kita bisa bercakap-cakap dengan teman?	
Bagaimanakah perilaku yang tepat dalam bercakap-cakap dengan orang lain? (minimal 3)	
Bagaimanakah perilaku yang salah dalam bercakap-cakap dengan orang lain? (minimal 3)	
Apa dampak positifnya kita bercakap-cakap dengan teman?	
Apa dampak negatifnya bila kita tidak bercakap-cakap dengan teman?	

LAMPIRAN WORKSHEET BERMAIN INFORMAL

LEMBAR KERJA 3



Bagaimanakah caranya agar kita dapat ikut dalam permainan bersama teman?	
Bagaimanakah perilaku yang tepat dalam bermain dengan teman?	
Mengapa kita harus mau berbagi dan mengikuti aturan ketika bermain dengan teman?	
Mengapa kita harus mengajak teman bermain?	
Apa dampak positifnya kita bermain bersama teman?	