

**EFEKTIVITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN
INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISTIK KELAS II SDLB DI SLB
MA'ARIF MUNTILAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Nurvi Prihtyaningsih
NIM 10103244010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISTIK KELAS II SDLB DI SLB MA’ARIF MUNTILAN” yang disusun oleh Nurvi Prihtyaningsih, NIM 10103244010 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 21 Oktober 2015
Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Edi Purwanta, M. Pd
NIP. 19601105 198403 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurvi Prihtyaningsih

Nim : 10103244010

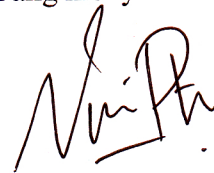
Program Studi : Pendidikan Luar biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 21 Oktober 2015

Yang menyatakan,



Nurvi Prihtyaningsih

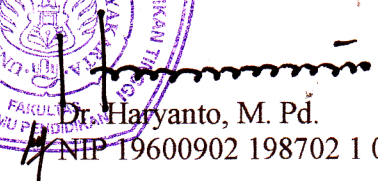
NIM. 10103244010

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISTIK KELAS II SDLB DI SLB MA’ARIF MUNTILAN” yang disusun oleh Nurvi Prihtyaningsih, NIM 10103244010 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 November 2015 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Edi Purwanta, M. Pd.	Ketua Penguji		30-11-2015
Rafika Rahmawati, M. Pd.	Sekretaris Penguji		30-11-2015
Dr. Rita Eka Izzaty, M. Si.	Penguji Utama		25-11-2015

Yogyakarta, 21 DEC 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan.


Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q.S Al- Insyirah : 6-8)

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Allah SWT dan Agamaku
2. Kedua orang tua: Bapak Sumarsono dan Ibu Gantiningih
3. Adikku: (Alm) Naura Luthfi S dan M. Hafiz Marzuqi
4. Almamaterku tercinta
5. Nusa dan Bangsa

**EFEKTIFITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN
INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISTIK KELAS II SDLB DI SLB
MA'ARIF MUNTILAN**

Oleh
Nurvi Prihtyaningsih
NIM 10103244010

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan pada rendahnya kemampuan interaksi sosial yang ditunjukkan dengan ketidakmampuan menjalin hubungan terhadap orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Metode *Pretend Play* terhadap kemampuan interaksi sosial.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research (SSR)*. Desain yang digunakan adalah A-B-A'. Subyek penelitian yaitu satu orang siswa autistik kelas II SDLB berusia delapan tahun dengan jenis kelamin laki-laki. Lokasi penelitian di SLB Ma'arif Muntilan. Teknik pengumpulan data menggunakan inventori kemampuan interaksi sosial serta dokumentasi. Analisis data yang digunakan berupa analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil analisis disajikan dalam bentuk grafik dan tabel.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode *Pretend Play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autistik kelas II SDLB. Kemampuan interaksi sosial anak yang meningkat berdasarkan pada kemampuan anak mengikuti aktivitas sesuai dalam naskah atau dialog, kemampuan anak dalam memerankan peran yang ada pada naskah atau dialog, kemampuan anak meniru atau imitasi sesuai yang dicontohkan oleh peneliti, kemampuan anak menerima sugesti dari peneliti seperti ketika peneliti memberikan motivasi-motivasi agar anak semangat belajar, mampu menempatkan diri pada situasi tertentu ditunjukkan pada saat peneliti masuk anak sudah paham lalu duduk ditempatnya, mampu bersimpati terhadap orang lain seperti ikut membereskan peralatan pembelajaran setelah selesai. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *pretend play* berpengaruh positif terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik.

Kata kunci: *Metode Pretend Play, Kemampuan Interaksi Sosial, Anak Autistik*

KATA PENGANTAR

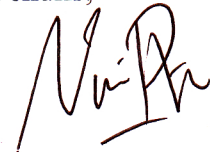
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Éfektifitas Metode Pretend Play terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik Kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan*” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah keberhasilan individu semata, namun berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah berkenan memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin serta kesempatan menyusun tugas akhir skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Edi Purwanta, M. Pd. selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang telah menyediakan banyak waktu, bimbingan serta memberikan saran hingga terselesainya penulisan karya ilmiah ini.
5. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd. selaku penasehat akademik yang telah memberikan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi.
6. Bapak Suyadi, S. Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Siti Sumardjati. guru kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan atas bantuan dan kerjasama serta kesediaannya memberikan informasi selama penelitian berlangsung.
7. Kedua orangtua Bapak Sumarsono serta Ibu Gantiningih atas dukungan serta doa yang tiada henti dalam menyelesaikan *study* ini.
8. Adikku Muhammad Hafiz M, yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada penulis.

9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Luar Biasa 2010, terimakasih atas kebersamaan dan keluarganya.
10. Sahabatku-sahabatku (Ita, Pipit, Silfi, Iga, Sera, Via, Luke, Jian, Yaya, Nia, Nuri, Diah, Mas Wiwid, Caca)
11. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan motivasi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, partisipasi serta doa yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Mohon kritik dan saran demi hasil kedepan yang lebih baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi orang banyak. Amin.

Yogyakarta, 21 Oktober 2015
Penulis,



Nurvi Prihtyaningsih
NIM 10103244010

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Batasan Istilah	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Anak Autistik	13
1. Pengertian Anak Autistik	13
2. Karakteristik Anak Autistik	15
B. Tinjauan tentang Interaksi Sosial	19
1. Pengertian Interaksi Sosial	19
2. Ciri- ciri Interaksi Sosial	21

3. Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial	21
4. Interaksi Sosial Anak Autistik.....	25
C. Tinjauan tentang <i>Pretend Play</i>	26
1. Pengertian <i>Pretend Play</i>	26
2. Hal- hal yang harus diperhatikan dalam <i>Pretend Play</i>	28
3. Tahap- tahap dalam <i>Pretend Play</i>	29
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Pretend Play</i>	29
5. Rasional penggunaan metode <i>Pretend Play</i>	31
D. Penggunaan Metode <i>Pretend Play</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Autistik.....	33
E. Kerangka Berfikir	35
F. Hipotesis Penelitian	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Desain Penelitian	38
C. <i>Setting</i> Penelitian	42
D. Subyek Penelitian.....	42
E. Variabel Penelitian.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Instrumen Penelitian	45
H. Uji Validitas Instrumen.....	48
I. Kriteria Keberhasilan Perlakuan/ Intervensi	49
J. Prosedur Perlakuan	50
K. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.	55
B. Deskripsi Subyek Penelitian	56
C. Deskripsi Data Kemampuan Interaksi Sosial	57

1. Deskripsi <i>Baseline-1</i> (Kemampuan Awal Subyek sebelum diberikan Intervensi)	57
2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (saat Pemberian <i>Treatment</i>)	59
3. Deskripsi <i>Baseline-2</i> (Kemampuan akhir tanpa diberikan Intervensi)	70
D. Analisis Data	72
E. Pengujian Hipotesis	78
F. Pembahasan Penelitian.....	78
G. Keterbasan Penelitian.....	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA.....	89
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	90
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian	42
Tabel 2. Standar Kompetensi Dasar pada Kurikulum	46
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Inventori Kemampuan Interaksi Sosial	47
Tabel 4. Inventori Kemampuan Interaksi Sosial	48
Tabel 5. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase <i>Baseline1</i>	58
Tabel 6. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial Fase Intervensi 1-5	65
Tabel 7. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase <i>Baseline</i> dan Intervensi	65
Tabel 8. Data Hasil Kemampuan Interaksi Sosial MF saat Pelaksanaan Intervensi	69
Tabel 9. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase <i>Baseline2</i>	70
Tabel 10. Akumulasi Skor Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik	73
Tabel 11. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi	75
Tabel 12. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondsi	76
Tabel 13. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial A-1	94
Tabel 14. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial A-2	95
Tabel 15. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial A-3	96
Tabel 16. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial B-1	100
Tabel 17. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial B-2	101
Tabel 18. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial B-3	102

Tabel 19. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial B-4	103
Tabel 20. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial B-5	104
Tabel 21. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial A'-1.....	108
Tabel 22. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial A'-2.....	109
Tabel 23. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial A'-3.....	110

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Grafik Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase <i>Baseline-1</i>	59
Gambar 2. Grafik Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase Intervensi	66
Gambar 3. Grafik Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase <i>Baseline-2</i>	71
Gambar 4. Grafik Perbandingan Frekuensi tahap A-B-A' Kemampuan Interaksi Sosial pada Subyek MF	73

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Prosedur Perlakuan pada <i>Baseline-1</i>	91
Lampiran 2. Prosedur Perlakuan pada Intervensi	97
Lampiran 3. Prosedur Perlakuan pada <i>Baseline-2</i>	105
Lampiran 4. Hasil Perhitungan Komponen- komponen pada Fase <i>Baseline-1</i> , Intervensi dan <i>Baseline-2</i>	111
Lampiran 5. Foto Dokumentasi Penelitian	112
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari UNY	119
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari KESBANGLINMAS	120
Lampiran 8. Surat Rekomendasi Peneliti dari BPMD.....	121
Lampiran 9. Surat Rekomendasi Peneliti dari BPMD Semarang.....	122
Lampiran 10. Surat Rekomendasi dari KESBANGPOL Magelang.....	123
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian dari BPMPT	124
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari SLB Ma'arif Muntilan.....	125
Lampiran 13. Surat keterangan Validasi Instrumen	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia fungsinya selain sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial melakukan interaksi terhadap lingkungannya. Manusia berinteraksi dengan individu lain yang berada dalam lingkungan masyarakat karena saling membutuhkan dan berhubungan. Lingkungan merupakan sarana bagi manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan, baik kebutuhan spiritual maupun material. Kebutuhan itulah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan ada kehidupan bersama atau kehidupan bermasyarakat. Jika hanya fisik saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat berinteraksi.

Antara manusia dengan lingkungan hidup terdapat hubungan yang saling mempengaruhi. Hubungan-hubungan sosial yang terjadi secara dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok dan berhubungan satu dengan yang lain disebut dengan interaksi sosial (Gillin dalam Ryan Parlindungan Nasution, 2010: 8).

Interaksi sosial adalah syarat utama bagi terjadinya aktivitas sosial dan hadirnya kenyataan sosial. Kenyataan sosial didasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosialnya. Ketika berinteraksi seorang individu atau kelompok sosial sebenarnya tengah berusaha atau belajar memahami tindakan sosial yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain dalam situasi

tertentu. Interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial, tidak ada interaksi berarti tidak mungkin terdapat kehidupan bersama.

Menurut Eldrege dan Merrill (dalam Rajendra, 2007: 359) bahwa interaksi sosial adalah proses umum dua orang atau lebih berada dalam kontak yang bermakna sebagai akibat dari perilaku mereka. Interaksi sosial merupakan dasar dari suatu bentuk proses sosial karena tanpa adanya interaksi sosial maka kegiatan-kegiatan antar satu individu dengan yang lain tidak dapat disebut sebagai interaksi.

Hal ini sangat berbeda dengan anak autistik, mereka mengalami gangguan perkembangan yang kompleks meliputi beberapa aspek yaitu sosial-interaksi, perilaku, dan bahasa. Beberapa anak autistik juga memiliki gangguan pada komunikasi nonverbal-verbal dan fungsi kognitif-adaptif (Sally J. Rogers, Deborah Hayden, Susan Hepburn, Renee Charlifue-Smith, Terry Hall, Athena Hayes, 2006: 3).

Gangguan yang dimiliki tersebut membuat anak autistik berbeda dengan anak-anak lain dan terlihat sangat aneh. Bahkan beberapa anak autistik tertarik terhadap suatu benda dan memperlakukannya secara tidak wajar. Menurut Prasetyono (2008: 21) anak autistik lebih senang menyendiri bahkan acuh terhadap orang yang ada di sekitarnya sehingga menyebabkan masyarakat terganggu dengan keberadaannya.

Anak autistik masih dianggap aib atau bencana bagi sebagian keluarga dan diperlakukan berbeda dengan anak normal. Namun anak autistik tetap memiliki hak dan kewajiban yang sama dengan orang lain pada umumnya untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Pada kenyataannya masih ada

beberapa orang yang sulit menerima bahkan menolak terhadap anak autistik dikarenakan kekurangan yang dimilikinya. Hal ini berdasarkan hasil wawancara terhadap orang tua yang memiliki anak autistik.

Problema perilaku anak autistik yang tidak memiliki respons sosial dan empati serta kesulitan dalam menjalin hubungan sosial akan berdampak pada prestasi akademiknya. Hal ini jika terus menerus dibiarkan terjadi tanpa adanya suatu layanan yang diberikan maka akan mengakibatkan semakin parah gangguan autisme yang dialaminya. Masalah-masalah yang dihadapi oleh anak autistik harus diatasi supaya tidak terjadi permasalahan yang semakin luas, berdasarkan hasil DSM-V tahun 2014..

Gejala-gejala yang muncul harus diintervensi sedini mungkin agar dapat tertangani dengan baik. Perilaku-perilaku yang muncul seperti *handflapping*, kesulitan berinteraksi, maupun kesulitan berbahasa dapat di tangani melalui metode-metode tertentu agar dapat mengurangi tingkat keparahan pada anak autistik. Ada beberapa cara untuk mengidentifikasi anak autistik, salah satunya menggunakan DSM-V (*Diagnostic and Statistical Manual V*).

Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti pada minggu pertama bulan November tahun 2013 di SLB Ma'arif Muntilan dengan penggunaan Instrumen Identifikasi Autisme, yaitu *Diagnostic and Statistical Manual V* (DSM V), bahwa pada aksis I yaitu defisit terus menerus dalam komunikasi sosial dan interaksi sosial di beberapa konteks. Terdapat 3 gejala yang muncul yaitu mengalami kegagalan untuk memulai atau menanggapi interaksi sosial, kelainan dalam kontak mata dan bahasa tubuh, defisit dalam pemahaman serta

penggunaan gerakan, kurangnya total ekspresi wajah. Ketidakmampuan dalam mengembangkan, memelihara, dan memahami hubungan, misalnya dari kesulitan menyesuaikan perilaku sesuai dengan berbagai konteks sosial; kesulitan dalam berbagi bermain imajinatif; tidak adanya minat bergabung dengan teman-teman. Pada aksis II yaitu pola berulang perilaku, minat, atau kegiatan terdapat 4 point yaitu, anak melakukan gerakan yang stereotip atau berulang dan tertarik dengan penggunaan benda-benda misalnya ketertarikan terhadap bola, selain itu anak mengalami *echolalia*. Anak memiliki pola rutinitas yang kaku, yaitu kesulitan dengan transisi. Anak terpaku pada suatu benda yang abnormal yaitu ketertarikan terhadap bola. Anak sangat senang sekali dengan bau spidol atau penghapus papan tulis *white board*. Pada aksis III yaitu gejala harus ada pada periode awal perkembangan. Pada aksis IV adalah gejala yang menyebabkan gangguan klinis secara signifikan dalam bidang sosial, pekerjaan, atau fungsi penting saat ini. Pada aksis V yaitu gangguan ini tidak lebih baik dijelaskan oleh cacat intelektual (gangguan perkembangan intelektual) atau keterlambatan perkembangan global. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa subyek memang mengalami autisme.

Hambatan-hambatan yang dimiliki oleh anak autistik mengakibatkan mereka kurang melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Ketidakmampuan dalam berinteraksi sosial pada anak autistik adalah kesulitan bahkan selalu menghindar ketika berkontak mata, kurang suka bergaul dan sangat terisolasi dari lingkungan hidupnya, terlihat kurang ceria, tidak menaruh perhatian atau keinginan untuk menghargai perasaan orang lain, suka menghindar dengan orang-orang disekitarnya. Sehingga interaksi sosial sangat

diperlukan sebagai bekal anak autistik untuk lebih percaya diri dalam menghadapi lingkungan sosialnya.

Anak autistik harus mendapatkan layanan untuk membantu mengatasi masalah- masalah yang dihadapi. Menurut Pernille Dyrbjerg dan Maria Vedel (2007: 13), autisme tidak dapat disembuhkan, tetapi banyak kesulitan pada gangguan ini dapat berkurang melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi anak autistik untuk mengurangi gejala-gejala atau kesulitan yang dialaminya. Layanan pendidikan yang tepat bagi anak autistik hendaknya berdasarkan pada kebutuhan dan kondisi masing-masing anak. Asessmen merupakan salah satu cara yang tepat untuk dapat mengetahui kebutuhan dan kondisinya sehingga pembelajaran yang diberikan fungsional bagi anak autistik.

Pembelajaran fungsional yang dimaksud adalah pembelajaran yang nantinya dapat berfungsi bagi kehidupan di masa akan datang berkaitan dengan interaksi, perilaku dan komunikasi. Layanan pendidikan pada anak autistik dapat dilakukan seperti di sekolah luar biasa dan dilaksanakan di dalam kelas yang terdapat proses pembelajaran. Tentu proses pembelajaran dalam kelas harus terjadi interaksi antara guru ke murid maupun murid ke guru. Tanpa adanya interaksi yang terjadi di dalam kelas maka pembelajaran tidak akan berhasil. Maka anak autistik perlu dilatih ketrampilan berinteraksi sosial agar dapat melakukan interaksi sosial terhadap semua orang yang ada disekitarnya termasuk guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada minggu ke-dua bulan November tahun 2013 di SLB Ma'arif Muntilan dalam kelas II SD. Proses

pembelajaran anak autistik bercampur dengan anak tunagrahita dalam satu kelas yang sama. Jumlah siswa dalam kelas II SD sebanyak 12 anak termasuk salah satunya adalah anak autistik berinisial MF. Hal ini menjadi keunikan tersendiri bagi peneliti karena idealnya untuk sekolah- sekolah luar biasa dalam satu kelas hanya berisi 1 sampai 5 anak dengan satu jenis kekhususan.

Peneliti memilih SLB Ma'arif Muntilan karena sekolah tersebut memiliki siswa autis yang sudah mampu berbicara secara verbal namun mengalami kesulitan dalam proses interaksi sosialnya. Anak cenderung senang menyendiri dan tidak mau berinteraksi dengan teman-teman yang ada dikelasnya. Ketika proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung MF tidak mampu mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru seperti menulis, membaca dan berhitung. Hal ini berdampak pada prestasi akademiknya yang rendah dan memunculkan perilaku-perilaku yang merugikan yaitu mengganggu teman-temannya. Kemungkinan anak ingin berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya namun anak mengalami kesulitan untuk mengungkapkannya, sehingga timbul perilaku-perilaku seperti mencubit, merebut alat tulis temannya dan tertawa-tawa sendiri sebagai cara anak autistik untuk berkomunikasi. Perilaku yang muncul mengakibatkan konsentrasi antara peserta didik dan guru yang ada di kelas II SD terganggu.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan orangtua MF, subyek tidak pernah bermain keluar rumah, sehingga setiap hari hanya di dalam rumah bersama orangtua dan neneknya. Berdasarkan penjelasan dari Ibunya, dahulu MF pernah bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah namun karena sering mengganggu dan merusak mainan teman-temannya

maka ibunya memutuskan MF lebih baik di dalam rumah saja. Ketika di dalam rumah pun MF sering merusak mainannya sendiri, maupun barang-barang yang ada dirumahnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan upaya untuk dapat membantu anak autistik dalam mengembangkan kemampuan di bidang interaksi sosialnya. Salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial adalah metode *pretend play*. Pada permainan *pretend play* anak dihadapkan pada atribut seperti yang sesungguhnya, misalnya pasar, sekolah, dokter, perjalanan, dan rumah sakit (Purwandari, 2003: 130). Melalui kegiatan bermain maka seorang anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, berinteraksi dengan teman atau guru, dan dapat membuat anak senang. Biasanya anak-anak senang bermain menggunakan imajinasinya untuk memerankan hal tertentu (*pretend play*) berdasarkan pengamatan yang dilakukannya (Ali Nugraha dan Neny Ratnawati, 2005: 35). Anak-anak sering mengamati hal-hal yang dilakukan oleh orang dewasa kemudian memerankannya seperti orang dewasa lakukan. Misalnya anak bermain pura-pura menjadi dokter, berpura-pura menjadi sopir bis, berpura-pura belanja ke toko, mobil-mobilan, telpon-telponan, bertamu, berpura-pura menjadi pedagang.

Pretend play adalah bentuk permainan yang didalamnya mengandung unsur pura-pura. Permainan ini berbeda dengan *role play*, karena dalam *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan juga menggunakan sejumlah peralatan dalam kegiatan bermain. Apabila *role play* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang

dipakai juga menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan (Dewi Retno Suminar, 2008: 1)

Kegiatan bermain pura-pura banyak dilakukan anak usia 3-7 tahun. Kegiatan anak dalam bermain pura-pura yaitu melakukan peran imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya melalui film ataupun dongeng (Mayke S. Tedjasaputra, 2005: 29).

Menurut Heri Rahyubi (2012: 242), kelebihan metode *pretend play* adalah memupuk daya cipta, karena simulasi dilakukan dengan kreasi siswa masing-masing memainkan perannya, merangsang siswa untuk menjadi terampil dalam menanggapi suatu hal dan bertindak secara spontan, tanpa memerlukan persiapan dalam waktu lama dan memperkaya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan serta pengalaman tidak langsung yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematic.

Penggunaan metode *pretend play* telah terbukti berpengaruh dalam proses pembelajaran anak autistik. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Purwandari yang berjudul “Pengembangan Kecakapan Hidup Anak Tunalaras Melalui Permainan Pura- pura Di SLB E” (2003), terbukti bahwa melalui *Pretend play* akan terbangun interaksi verbal maupun non verbal, sehingga sangat membantu pengembangan afeksi anak, yakni tumbuhnya perasaan empati pada orang lain.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Metode *Pretend Play* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak autistik Kelas II SDLB Di SLB Ma’arif

Muntilan”, dengan harapan peneliti akan melihat efektivitas metode *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak autistik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang masalah di atas, dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan interaksi sosial anak autistik masih rendah, yang berakibat pada ketidakmampuan anak dalam menjalin hubungan terhadap orang lain.
2. Ketidakmampuan dalam berinteraksi sosial terhadap orang lain, terlihat ketika anak cenderung senang menyendiri dan tidak mau berinteraksi dengan teman-teman yang ada dikelasnya.
3. Metode *pretend play* belum diterapkan di SLB Ma’arif Muntilan sebagai cara untuk membantu mengatasi masalah interaksi sosial pada anak autistik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah yang akan diteliti di batasi menjadi :

1. Penerapan metode *pretend play* dalam penelitian ini hanya akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial .
2. Interaksi sosial, akan dibatasi pada kemampuan dalam mendengarkan penjelasan guru/ pendidik, kontak mata, kemampuan mengawali percakapan, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka dapat dirumuskan menjadi:
“Apakah metode *pretend play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma’arif Muntilan?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma’arif Muntilan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan Pendidikan Luar Biasa, khususnya mengenai penggunaan metode *Pretend play* untuk membantu mengatasi masalah kemampuan interaksi sosial bagi anak autistik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam pengambilan suatu kebijakan kepala sekolah, guna untuk meningkatkan dan memajukan kualitas serta kuantitas *output* anak autistik di SLB Ma’arif Muntilan.

b. Bagi Guru

Memberi pemahaman dan menambah pengetahuan bagi guru mengenai metode *Pretend play* untuk membantu mengatasi masalah kemampuan interaksi sosial pada anak autistik.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah kemampuan interaksi sosial melalui metode baru yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam belajar.

G. Batasan Istilah

1. Metode *Pretend Play*

Metode *pretend play* adalah permainan sifatnya meniru kegiatan sehari-hari yang pernah atau bahkan sering dilakukan oleh anak, misalnya bermain pura-pura menjadi dokter, sopir bis, belanja ke toko, mobil-mobilan, telpon-telponan, bertamu, berdagang.

2. Kemampuan Interaksi Sosial

Kemampuan interaksi sosial dalam hal ini difokuskan pada kemampuan anak dalam mendengarkan penjelasan pendidik/guru, dapat berkontak mata, mampu mengawali percakapan, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan.

3. Anak Autistik

Anak yang mengalami kegagalan dalam berinteraksi sosial, kelainan dalam kontak mata, kurangnya total ekspresi wajah. Ketidakmampuan dalam mengembangkan, memelihara, dan menjalin

hubungan, terhadap orang lain. Kesulitan dalam bermain imajinasi; tidak adanya minat bergabung dengan teman-teman. Memiliki pola rutinitas yang sulit untuk diganti, memiliki ketertarikan dengan benda tertentu secara abnormal dan tertarik terhadap bau tertentu. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan melalui *Diagnostic and Statistical Manual V* (DSM-V).

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Anak Autistik

1. Pengertian Anak Autistik

Pada tahun 1943, Leo Kanner seorang dokter kesehatan jiwa anak, mengemukakan tentang anak-anak dengan gejala autistik yang disebut *early infantile autism* atau autistik usia dini yang asik dengan dunianya sendiri, seolah-olah mereka hidup pada dunianya sendiri dan tidak mau berinteraksi dengan orang sekitarnya. Hal ini didasarkan pada 11 pasien kecilnya. Ia juga berpendapat bahwa anak-anak autistik mengalami gangguan dalam metabolisme yang dibawa sejak lahir (Pamuji, 2007: 45).

Menurut Galih A, Veskarisyanti (2008: 17), autistik merupakan salah satu kelompok dari gangguan pada anak yang ditandai munculnya gangguan dan keterambatan dalam bidang kognitif, komunikasi, ketertarikan pada interaksi sosial, dan perilakunya. Dalam bahasa Yunani dikenal kata auti, "auto" berarti sendiri ditujukan kepada seseorang ketika dia menunjukkan gejala "hidup dalam dunianya sendiri atau mempunyai dunia sendiri".

Autistik merupakan salah satu dari gangguan pada anak yang ditandai munculnya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, komunikasi, ketertarikan pada interaksi sosial dan perilakunya. Autis juga merupakan kelainan perilaku yang penderitanya hanya tertarik pada

aktivitas mentalnya sendiri (Ayu Bulan Febry dan Zulfianto Marendra, 2010: 81).

Autistik mengacu pada problem dengan interaksi sosial, komunikasi dan bermain imajinatif yang mulai muncul sejak usia dibawah 3 tahun. Anak autistik mempunyai masalah dalam gangguan perkembangan neurobiologis yang meliputi gangguan pada aspek perilaku, sosial, bahasa, komunikasi dan gangguan emosi serta persepsi sensori (Joko Yuwono, 2009: 26).

Pendapat diatas dibenarkan oleh pernyataan dari Daniel P. Hallahan, James M. Kauffman, Paige C. Pullen (2009: 425) bahwa salah satu gangguan spektrum autistik; ditandai dengan penarikan sosial yang ekstrim dan gangguan dalam komunikasi; karakteristik umum lainnya adalah gerakan stereotip , resistensi terhadap perubahan lingkungan atau perubahan rutinitas sehari-hari, tanggapan yang tidak biasa untuk pengalaman sensorik , biasanya terlihat sebelum usia 3 tahun.

Anak-anak dengan gangguan autistik menunjukkan defisit dalam (1) interaksi sosial, (2) komunikasi verbal dan non verbal, (3) perilaku repetitif atau kepekaan. Selain itu, mereka akan sering memiliki respon yang tidak biasa untuk pengalaman indrawi, seperti suara-suara tertentu atau cara melihat benda. Masing-masing gejala ini berjalan dari ringan sampai berat. Mereka akan hadir di setiap individu anak berbeda. Misalnya, seorang anak mungkin memiliki sedikit kesulitan belajar membaca tetapi menunjukkan interaksi sosial yang sangat rendah. Setiap anak akan menampilkan komunikasi, sosial, dan pola perilaku yang

individu tetapi cocok dengan diagnosis keseluruhan ASD (Strock dalam Deborah Deutsch Smith dan Naomi Chowdhuri Tyler, 2010:408).

Berdasarkan pengertian dari beberapa definisi diatas, maka dapat ditegaskan bahwa anak autistik adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan pervasif yang ditandai adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi sosial yang sudah nampak pada usia sebelum 3 tahun yaitu pada masa "*golden age*". Sebagai akibat perkembangan neurobiologis yang terganggu maka anak menjadi kesulitan dalam mengungkapkan keinginannya, perasaannya, dan kesulitan dalam memahami dan mengerti perintah/ instruksi sehingga komunikasi terhadap orang lain menjadi terganggu. Anak autistik juga terkenal dengan anak unik karena seolah-olah memiliki dunia sendiri dan hanya mereka yang tau tanpa orang lain mengetahuinya.

2. Karakteristik Anak Autistik

Anak autistik menunjukkan gejala: kurang respon terhadap orang lain, mengalami kendala berat dalam berkomunikasi, dan memunculkan respon aneh terhadap berbagai aspek lingkungan disekitarnya, yang semuanya berkembang pada usia 30 bulan pertama dari masa kelahiran anak. Anak yang mengalami gangguan autisme ini menunjukkan kegagalan membina hubungan interpersonal yang ditandai dengan kurangnya respon dan minat terhadap orang yang ada disekitarnya. Terkadang suka berperilaku yang menyakiti dirinya sendiri (menjambak rambut, menggigit tangan, memukul kepala atau membanting- banting

badan ke lantai). Berdasarkan kriteria DSM V dalam (Stephen Barret, 2014: 1) anak autistik memiliki ciri yaitu:

- a. Defisit terus-menerus dalam komunikasi sosial dan interaksi sosial di beberapa konteks, seperti yang dituturkan berikut ini:
 - 1) Defisit dalam emosional sosial timbal balik misalnya, dari pendekatan sosial abnormal dan kegagalan dalam melakukan percakapan, serta mengalami kegagalan untuk memulai atau menanggapi interaksi sosial.
 - 2) Defisit dalam perilaku komunikatif nonverbal digunakan untuk interaksi sosialmisalnya, dari komunikasi verbal dan nonverbal buruk, kelainan dalam kontak mata dan bahasa tubuh atau defisit dalam pemahaman dan penggunaan gerakan, kurangnya total ekspresi wajah dan komunikasi non-verbal.
 - 3) Defisit dalam mengembangkan, memelihara, dan memahami hubungan, misalnya, dari kesulitan menyesuaikan perilaku sesuai dengan berbagai konteks sosial, kesulitan dalam berbagi bermain imajinatif, tidak adanya minat untuk bergabung dengan teman-teman
- b. Pola perilaku yang berulang seperti berikut ini:
 - 1) Stereotip, atau gerakan berulang bermotor, penggunaan benda-benda, atau berbicara berulang-ulang tanpa makna (misalnya stereotip motorik sederhana, membalik benda, echolalia).
 - 2) Kepatuhan pada pola ritual/ rutinitas perilaku verbal atau nonverbal (misalnya tekanan ekstrim pada perubahan kecil, kesulitan dengan

transisi, pola pemikiran yang kaku, ritual ucapan, perlu mengambil rute yang sama atau makan makanan yang sama setiap hari).

- 3) Terlalu fokus pada sesuatu yang membuatnya terpaku secara abnormal. Misalnya keterikatan yang kuat atau keasyikan dengan benda-benda yang tidak biasa.
 - 4) Hiper atau hyporeactivity masukan sensorik atau kepentingan yang tidak biasa dalam aspek sensorik dari lingkungan (misalnya ketidakpedulian jelas rasa sakit / suhu, respon negatif terhadap suara tertentu atau tekstur, berbau berlebihan atau menyentuh benda, daya tarik visual yang dengan lampu atau gerakan).
- c. Gejala harus ada pada periode awal perkembangan (tapi mungkin tidak menjadi sepenuhnya terwujud sampai tuntutan sosial melebihi kemampuan terbatas, atau mungkin ditutupi oleh strategi belajar di kemudian hari).
 - d. Gejala menyebabkan gangguan klinis yang signifikan dalam bidang sosial, pekerjaan, atau fungsi penting saat ini.
 - e. Gangguan ini tidak lebih baik dijelaskan oleh cacat intelektual (gangguan perkembangan intelektual) atau keterlambatan perkembangan secara umum. Cacat intelektual dan gangguan spektrum autisme sering terjadi untuk membuat diagnosis komorbiditas gangguan spektrum autisme dan cacat intelektual, komunikasi sosial harus di bawah yang diharapkan untuk tingkat perkembangan umum.

Karakteristik anak autistik menurut Deborah Deutsch Smith dan Naomi Chowdhuri Tyler (2010: 413) yaitu:

- a. Lampiran yang normal pada orang tua, anggota keluarga, atau pengasuh tidak berkembang
- b. Persahabatan dengan rekan-rekan gagal untuk mengembangkan
- c. Koperasi atau bermain rekan jarang diamati
- d. Emosi, seperti kasih sayang dan empati, jarang ditampilkan
- e. Sinyal non verbal niat sosial (tersenyum, gerak tubuh, kontak fisik) cenderung tidak digunakan
- f. Kurangnya gerakan komunikatif sosial dan ucapan-ucapan yang jelas selama beberapa bulan pertama kehidupan
- g. Gaya interaksi disukai dapat dicirikan sebagai "isolasi ekstrim"
- h. Pemahaman orang lain keyakinan, emosi, atau motivasi yang sangat terganggu
- i. Defisit perhatian bersama (tidak mampu bekerja sama atau berbagi minat dengan orang lain dalam hal atau kegiatan yang sama) merusak balasan sosial yang normal.

Anak autistik memiliki karakteristik sebagai berikut menurut (Galih A Veskarisyanti, 2008: 24), yaitu :

1. Tidak adanya respon emosional dan sosial yang normal terhadap orang lain.
2. Mengalami gangguan perkembangan bahasa yang ditunjukkan dengan gagalnya mengembangkan kemampuan bicara pada usia yang biasa atau penggunaan bahasa yang aneh. Anak mengalami ketidakmampuan memahami bahasa lisan.
3. Melawan terhadap perubahan, atau pengulangan tingkah laku aneh yang bersifat kompulsif.

Andri Priyatna (2010: 166), menjabarkan bahwa karakteristik anak autistik adalah (1) mengalami kesulitan dalam interaksi sosial, (2) memiliki masalah dengan komunikasi baik verbal maupun non verbal, (3) berperilaku repetitive atau obsesif terhadap suatu obyek tertentu.

Subyek pada penelitian ini memiliki 3 (tiga) gangguan utama yaitu mengalami masalah pada bidang komunikasi, kesulitan dalam proses interaksi sosial dan gangguan perilaku. Masalah pada bidang komunikasinya ditandai dengan kemampuan menyampaikan keinginannya masih sulit dikarenakan penguasaan kosakata yang masih sedikit dan terbatas. Hambatan tersebut berpengaruh terhadap proses interaksi sosial anak, karena keterbatasan penguasaan kosakata yang dimiliki sehingga

proses interaksi sosial terganggu. Anak lebih suka menyendiri disertai dengan berbicara sendiri tanpa arti. Kontak mata yang dilakukan pada anak masih rendah hanya berkisar 3-4detik, anak mampu melakukan perintah sederhana.

Hambatan yang ada pada anak berpengaruh terhadap perilaku dan emosi pada dirinya, karena anak merasa orang lain menjauhinya, tidak mengerti keinginannya sehingga merasa tidak diperhatikan maka anak akan berperilaku menyerang dan mengganggu teman-temannya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak autistik adalah ketidakmampuan berinteraksi dengan orang lain, mengalami kesulitan berkomunikasi, melawan terhadap perubahan atau pola perilaku anak berdasarkan rutinitas, *echolalia*, lebih suka menyendiri, tidak imajinatif, memperlihatkan perilaku stimulasi diri seperti berputar-putar, bergoyang-goyang, kontak mata yang sangat terbatas, tidak memiliki rasa empati dan simpati terhadap orang lain.

B. Tinjauan tentang Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai

sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan oleh mereka yang menggunakannya.

Antara manusia dengan lingkungan hidup terdapat hubungan yang saling mempengaruhi. Hubungan-hubungan sosial yang terjadi secara dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok dan berhubungan satu dengan yang lain di sebut dengan interaksi sosial (Gillin dalam Ryan Parlingungan Nasution, 2010 : 8).

Eldrege and Merrill in Rajendra, 2007: 359) berpendapat bahwa interaksi sosial adalah proses umum dua orang atau lebih berada dalam kontak yang bermakna sebagai akibat dari perilaku mereka. Interaksi sosial merupakan dasar dari suatu bentuk proses sosial karena tanpa adanya interaksi sosial maka kegiatan-kegiatan antar satu individu dengan yang lain tidak dapat disebut sebagai interaksi.

Interaksi sosial merupakan intisari kehidupan sosial. Artinya, kehidupan sosial dapat terwujud dalam berbagai bentuk pergaulan. Melakukan bersalaman, menyapa orang lain sampai perdebatan yang terjadi di sekolah merupakan contoh interaksi sosial (Bagja Waluya, 2007:41).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara dua orang atau lebih dalam kontak bermakna sebagai akibat dari perilaku mereka. Interaksi merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, sehingga tanpa adanya interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama.

2. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Menurut Charles P. Loomis (dalam Kun Maryati dan Juju Suryawati, 2001: 56) menyatakan bahwa interaksi sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) ada pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang, (2) ada komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol-simbol, (3) ada dimensi waktu masa lampau, masa kini, dan masa mendatang, (4) adanya tujuan yang hendak dicapai sebagai hasil dari interaksi tersebut.

3. Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi dapat berlangsung apabila individu berhubungan dengan individu lain dan dapat melibatkan hubungan sosial. Terdapat dua syarat yang harus dipenuhi yaitu: (a) kontak sosial (b) komunikasi. Adapun masing-masing syarat interaksi sosial tersebut penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Kontak Sosial

Kata “kontak” berasal dari bahasa Latin yaitu *Con* atau *Cum* yang artinya bersama-sama dan *tangere* yang artinya menyentuh. Jadi kontak berarti bersama-sama menyentuh, (Kun Maryati dan Juju Suryawati, 2001: 57). Kontak sosial tidak harus terjadi melalui interaksi atau hubungan fisik, sebab orang lain dapat melakukan kontak sosial dengan pihak lain tanpa menyentuhnya. Misalnya berbicara melalui telepon, saling berkiriman melalui *e-mail*.

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu :

- 1) Antara individu dengan individu, hubungan timbal balik antara individu dan individu ditandai antara lain dengan tegur sapa, berjabat

tangan, dan bertengkar. Contohnya adalah dua orang teman yang saling berjabat tangan.

- 2) Antara individu dengan kelompok, contoh hubungan timbal balik antara individu dengan kelompok adalah seorang kepala sekolah yang sedang berpidato di depan guru-guru dan wali murid.
- 3) Antara kelompok satu dengan kelompok yang lain, contoh hubungan timbal balik antara kelompok dengan kelompok adalah pertandingan sepak bola antar kelas I dan kelas II SD.

b. Komunikasi

Komunikasi adalah setiap proses pembagian informasi, gagasan, atau perasaan yang tidak selalu dilakukan secara lisan dan tertulis melainkan melalui bahasa tubuh, gaya atau tampilan pribadi atau hal lain di sekelilingnya yang memperjelas makna (Wahlstrom, 1992: 8). Proses pembagian ini yang dinamakan interaksi sosial di lingkungan masyarakat sebagai suatu proses sosial. Soekanto memfokuskan komunikasi pada tafsiran seseorang terhadap kelakuan orang baik berupa pembicaraan, gerak-gerik, badan maupun sikap guna untuk menyampaikan pesan yang diinginkannya. Orang tersebut kemudian memberi reaksi terhadap perasaan orang lain tersebut.

Adapun yang mendorong terjadinya interaksi sosial menurut Gerungan (1988: 58) berdasarkan pada beberapa faktor, yaitu: (1) faktor peniruan atau imitasi, (2) faktor sugesti, (3) faktor identifikasi, (4) faktor simpati. Berikut penjelasannya:

1) Faktor peniruan atau imitasi

Faktor imitasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa interaksi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Namun demikian, imitasi mungkin pula mengakibatkan terjadinya hal-hal yang negatif dimana misalnya yang ditiru adalah tindakan-tindakan yang menyimpang kecuali dari pada itu imitasi juga dapat melemahkan atau bahkan mematikan pengembangan daya kreasi seseorang (Soekanto, 2002: 63). Dalam penelitian ini selanjutnya yang dimaksud dengan imitasi adalah tindakan seseorang untuk meniru orang lain, baik dalam sikap maupun perilaku. Imitasi meliputi: (a) Imitasi positif, misalnya sikap hemat, berpakaian rapi, dan menghargai waktu, (b) Imitasi negatif, misalnya mabuk-mabukan, sikap tidak peduli dan individualis.

2) Faktor Sugesti

Sugesti dalam ilmu jiwa sosial dapat dirumuskan sebagai suatu proses dimana seorang individu menerima suatu cara pengelihatian atau pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu (Gerungan, 1988:6). Sugesti merupakan tindakan seseorang untuk memberi pandangan atau sikap yang kemudian diterima. Oleh pihak lain, sugesti mungkin terjadi jika orang yang memberi pandangan adalah orang yang berwibawa atau bersikap otoriter, orang tersebut merupakan bagian

dari kelompok yang bersangkutan. Contoh dalam menyelesaikan masalah sosial, kebersihan atau gotong royong.

3) Faktor identifikasi

Identifikasi merupakan suatu kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain (Soekanto, 2002: 63). Menurut kamus istilah sosiologi identifikasi adalah menerima kepercayaan dan nilai orang lain atau kelompok lain sebagai kepercayaan dan nilai sendiri (Soekanto, 1993: 198). Timbulnya identifikasi sebagai dasar interaksi sosial adalah bahwa setiap individu mempunyai nafsu untuk menempatkan diri pada situasi tertentu ketika individu itu berada bersama-sama individu lain tetapi tidak semua individu dapat menempatkan diri sehingga sukar untuk berperilaku dan bertingkah laku. Tujuan dari proses identifikasi adalah individu yang bersangkutan ingin mempelajari tingkah laku maupun perilaku individu lain meskipun tanpa disadari sebelumnya dan baru disadari apabila proses ini telah membawa hasil.

4) Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan yang terdapat dalam diri seseorang individu yang tertarik dengan dengan individu lain. Prosesnya berdasarkan perasaan semata-mata tidak melalui penilaian yang berdasarkan resiko, dengan kata lain simpati adalah suatu proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain (Soekanto, 2001: 70). Faktor-faktor inilah yang mendorong dalam proses interaksi sosial yang terjadi pada tiap kelompok pergaulan hidup.

4. Interaksi Sosial Anak Autistik

Semua orang memerlukan interaksi sosial untuk berlangsungnya proses kehidupan bersama, termasuk anak autistik. Namun, pada kenyataannya menurut beberapa ahli menyebutkan bahwa anak autistik tidak mampu berinteraksi sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Edi Purwanta (2012: 115) yaitu anak autistik memiliki gangguan pada interaksi sosial (kesulitan dalam hubungan sosial), kesulitan dalam berkomunikasi verbal maupun non verbal, perilakunya repetitif, dan resistensi (tidak mudah mengikuti) terhadap perubahan pada rutinitas.

Anak autistik biasanya dikatakan “penyendiri” dan “hidup didunianya sendiri”. Kesulitan bersosialisasi pada anak autistik lebih disebabkan oleh kurangnya “pemahaman sosial” dan bukan “ketertarikan sosial”. Sulitnya anak autistik untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya berakar dari kurangnya empati sosial, dengan anak sulit memahami apa yang dipikirkan oleh orang lain (Christie, Newson, Prevezer, dan Chandler, 2009: 11).

Pada normalnya adalah seorang anak mampu mengikuti pola pemikiran orang lain dan mampu membaca mimikwajah orang lain sehingga mereka bisa memahami yang dipikirkan orang dan memprediksi apa yang akan terjadi. Sebagai contoh adalah ketika anak di ajak ke *swalayan* oleh ibunya dan terdapat permen. Kemudian anak mengambilnya, namun ibu mengerutkan keningnya, maka anak akan paham bahwa dia tidak diijinkan membeli permen dan anak dapat memprediksi apa yang akan terjadi apabila tetap mengambil permen.

Seperti pendapat Aulia Fadhli (2010: 19) anak autistik tidak mampu mengadakan interaksi sosial dan seolah-olah hidup dalam dunianya sendiri. Sehingga mereka merasa sebagai orang asing dilingkungannya.

Secara garis besar anak autistik tidak memperhatikan keberadaan orang lain, mungkin juga membuat kontak dengan orang lain namun tidak tahu cara bertindak. Bahkan anak autistik kadang merasa dirugikan dalam suatu kelompok orang karena tidak mengerti bahasa tubuh dan petunjuk non verbal. Hal ini yang menyebabkan anak autis tidak mampu berinteraksi sosial dengan orang lain secara normal.

C. Tinjauan Tentang *Pretend Play*

1. Pengertian *pretend play*

Pretend play merupakan cara untuk melibatkan teman-teman situasi sosial pada kehidupan nyata yang sering dilakukan oleh seseorang. Melalui pengalaman langsung, anak-anak dapat belajar untuk memecahkan masalah, memahami, dan dapat menerima orang lain meskipun mereka berbeda. *Pretend play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan didukung oleh peralatan yang dipakai.

Pretend play adalah bentuk permainan yang didalamnya mengandung unsur pura-pura. Permainan ini berbeda dengan *roleplay*, karena dalam *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan juga menggunakan sejumlah peralatan dalam kegiatan bermain. Apabila

roleplay penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang dipakai juga menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan (Dewi Retno Suminar, 2008: 1).

Pretend play yaitu jenis permainan bernuansa rasa yang dilakukan secara pura-pura seperti bermain sekolah-sekolahan, pasar, belanja, kemah, perjalanan, dokter dan rumah sakit (Purwandari, 2003: 124).

Menurut Nancy Jo Hereford dan Jane Schall (1991: 5) dalam permainan drama, anak-anak mengambil peran orang dewasa yang berarti dalam hidup mereka-ibu, ayah, dokter, pemilik toko, dll. Jika seorang anak memainkan peran membuat percaya saja, ia terlibat dalam permainan drama. Hal ini menjadi bermain sosiodrama ketika anak berinteraksi dengan yang lain, yaitu anak atau orang dewasa juga termasuk dalam peran berpura-pura.

Permainan drama sering disebut dengan permainan pura-pura. Permainan pura-pura adalah bentuk bermain aktif pada anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Permainan pura-pura sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak (Elizabeth B. Hurlock, 2000: 329).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa, *pretend play* merupakan bentuk bermain aktif yang berhubungan dengan situasi sosial pada kehidupan nyata dan sering dilakukan oleh orang dewasa, namun mengandung unsur pura-puraseperti

bermain sekolah-sekolahan, pasar, belanja, kemah, perjalanan, dokter dan rumah sakit.

2. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *pretend play*

Dalam pelaksanaan *pretend play* guru harus memperhatikan beberapa hal dibawah ini menurut Dewi Retno Suminar (2008: 9) adalah sebagai berikut:

- a. Tidak menggunakan suara yang tinggi tetapi menemani anak dengan kelembutan, sehingga anak akan senang bertanya dan memperbaiki sikapnya kalau sikapnya dirasakan salah.
- b. Berkomunikasi dengan bahasa tubuh yang sesuai sehingga anak akan tahu kata-kata yang dikeluarkan dalam bermain salah atau tidak. Anak yang gemar memainkan *pretend play* adalah anak usia prasekolah. Pada masa tersebut anak juga sedang belajar berbicara, maka dalam melakukan bermain yang didalamnya ada unsur berpura-pura, anak akan banyak mengucapkan kata-kata. Dalam hal ini pembetulan kata yang diucapkan anak saat bermain akan lebih efektif.
- c. Memahami keunikan anak. Anak akan mengeksplorasi diri dengan kelebihan dan keterbatasan yang ada. Ketika anak bermain akan nampak keunikan masing-masing anak, sehingga perlu dipahami potensi yang ada.

3. Tahap-tahapan dalam *pretend play*

Terdapat lima tahapan dalam bermain *pretend play* adalah sebagai berikut:

- a. Tahap 1 adalah bermain sensori motor
- b. Tahap 2 adalah memunculkan fungsi permainan
- c. Tahap 3 adalah fungsi bermain tetap
- d. Tahap 4 adalah :
 - 1) Memunculkan bermain peran
 - a) Penggantian objek/ benda/ barang
 - b) Menghubungkan sifat dalam pura-pura
 - c) Menggunakan daya khayal/ imajinasi benda atau cerita
 - 2) Berpura-pura dengan perbedaan yang nyata
- e. Tahap 5 adalah mendirikan permainan berpura-pura

4. Kelebihan dan Kekurangan *pretend play*

Metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, termasuk metode *Pretend play* yang memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Menurut Heri Rahyubi (2012: 242), kelebihan dan kekurangan metode *pretend play* adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode *Pretend play*
 - 1) Memupuk daya cipta, karena simulasi dilakukan dengan kreasi siswa masing-masing dalam memainkan perannya.
 - 2) Dapat merangsang siswa untuk menjadi terampil dalam menanggapi suatu hal dan bertindak secara spontan, tanpa memerlukan persiapan dalam waktu lama.

3) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan serta pengalaman tidak langsung yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

b. Kekurangan metode *Pretend play*

1) Fasilitas dan alat-alat khusus yang dibutuhkan mungkin sulit diperoleh, mahal harganya, dan tinggi biaya pemeliharaannya.

2) Biaya pengembangannya tinggi dan perlu waktu lama.

Adapun kelebihan metode *pretend play*, yaitu antara lain mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama, mengembangkan bakat, siswa lebih memperhatikan pelajaran, memupuk keberanian, melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat. Sedangkan kelemahannya adalah kemungkinan siswa kurang sungguh-sungguh dalam bermain pura-pura, sehingga menyebabkan tujuan yang diharapkan tidak tercapai (Suyanto& Asep Djihad, 2012: 149).

Ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan metode *pretend play*, diantaranya adalah: (1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, (3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, (4) membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, (5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Metode *pretend play* juga memiliki kelemahan yaitu: (1) banyaknya waktu yang dibutuhkan, (2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak

dilatih dengan baik, (3) ketidakmungkinan menerapkan metode *pretend play* jika suasana kelas tidak kondusif, (4) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang, dan akan menghabiskan waktu serta tenaga, (5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Miftahul Huda, 2013: 210).

Pendapat dari para ahli diatas tentang kelebihan metode *pretend play* dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama, mengembangkan bakat, siswa lebih memperhatikan pelajaran, memupuk keberanian. Dapat merangsang siswa untuk menjadi terampil dalam menanggapi suatu hal dan bertindak secara spontan, tanpa memerlukan persiapan dalam waktu lama. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan serta pengalaman tidak langsung yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis. Menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa antusias mengikuti pelajaran.

Kelemahan metode *pretend play* adalah fasilitas dan alat-alat khusus yang dibutuhkan mungkin sulit diperoleh, mahal harganya, serta tinggi biaya pemeliharaannya. Kemungkinan siswa kurang sungguh-sungguh untuk berpura-pura, sehingga menyebabkan tujuan yang diharapkan tidak tercapai. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

5. Rasional penggunaan metode *Pretend play*

Pretend play merupakan cara untuk melibatkan teman-teman situasi sosial pada kehidupan nyata yang sering dilakukan oleh seseorang. Melalui pengalaman langsung, anak-anak dapat belajar untuk memecahkan masalah, memahami, dan dapat menerima orang lain meskipun mereka berbeda.

Pretend play adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

pengembangan imajinasi dan didukung oleh peralatan yang dipakai. Pada metode *pretend play* penekanannya lebih pada peralatan yang dipakai juga menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan.

Pada permainan *pretend play* anak dihadapkan pada atribut seperti yang sesungguhnya, misalnya pasar, sekolah, dokter, perjalanan, dan rumah sakit (Purwandari, 2003: 130). Melalui kegiatan bermain maka seorang anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, berinteraksi dengan teman atau guru, dan dapat membuat anak senang. Menurut Ali Nugraha dan Neny Ratnawati (2005: 35) biasanya anak-anak senang bermain menggunakan imajinasinya untuk memerankan hal tertentu (*pretend play*).

Adapun kelebihan metode *pretend play* adalah sebagai berikut:

(1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, (3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, (4) membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, (5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar (Miftahul Huda, 2013:209).

Anak autistik adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan pervasif yang ditandai adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi sosial yang sudah nampak pada usia sebelum 3 tahun yaitu pada masa "*golden age*". Sebagai akibat perkembangan neurobiologis yang terganggu maka anak menjadi kesulitan dalam mengungkapkan keinginannya, perasaannya, dan kesulitan dalam

memahami dan mengerti perintah/ instruksi sehingga komunikasi terhadap orang lain menjadi terganggu. Anak autistik juga terkenal dengan anak unik karena seolah-olah memiliki dunia sendiri dan hanya mereka yang tau tanpa orang lain mengetahuinya.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas maka peneliti memandang bahwa metode *pretend play* sesuai jika diterapkan kepada anak autistik khususnya untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosialnya yang masih rendah. Hal tersebut dikarenakan penggunaan metode *pretend play* akan memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada anak autistik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga materi yang disampaikan mudah di ingat.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *pretend play* rasional jika diterapkan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik.

D. Penggunaan Metode *Pretend Play* Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autistik

Pretend play adalah bentuk permainan yang didalamnya mengandung unsur pura-pura. Permainan ini berbeda dengan *roleplay*, karena dalam *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan juga menggunakan sejumlah peralatan dalam kegiatan bermain. Apabila *roleplay* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang dipakai juga menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan (Dewi Retno Suminar, 2008: 1).

Metode *pretend play* telah dijelaskan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik. Kemampuan interaksi sosial yang dimaksud adalah permainan sifatnya meniru kegiatan sehari-hari yang pernah atau bahkan sering dilakukan oleh anak, misalnya bermain pura-pura menjadi dokter, sopir bis, belanja ke toko, mobil-mobilan, telpon-telponan, bertamu, berdagang. Sedangkan anak autistik yang di maksud adalah anak yang mengalami kegagalan dalam berinteraksi sosial, kelainan dalam kontak mata, kurangnya ekspresi wajah. Ketidakmampuan dalam mengembangkan, memelihara, dan menjalin hubungan terhadap orang lain.

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahap-tahap yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial melalui *pretend play* :

1. Peneliti menyusun skenario atau situasi yang akan ditampilkan yang berisi informasi tentang makna, bentuk dan penggunaan dalam konteks sehari-hari.
2. Peneliti menjelaskan kepada siswa tentang situasi yang akan ditampilkan sesuai dengan tema yang dipilih oleh peneliti.
3. Peneliti menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai melalui pembelajaran tersebut.
4. Siswa diberikan tugas untuk berpura-pura memerankan tokoh berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh peneliti.
5. Peneliti dalam hal ini sebagai fasilitator dan meluruskan jika terjadi kesalahan.

6. Peneliti memberikan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
7. Peneliti memberikan evaluasi kepada siswa terkait dengan materi pembelajaran.

E. Kerangka Berfikir

Anak autistik adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan pervasif yang ditandai adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi sosial yang sudah nampak pada usia sebelum 3 tahun yaitu pada masa "*golden age*". Sebagai akibat perkembangan neurobiologis yang terganggu maka anak menjadi kesulitan dalam mengungkapkan keinginannya, perasaannya, dan kesulitan dalam memahami dan mengerti perintah/ instruksi sehingga komunikasi terhadap orang lain menjadi terganggu. Anak autistik juga terkenal dengan anak unik karena seolah-olah memiliki dunia sendiri dan hanya mereka yang tau tanpa orang lain mengetahuinya.

Anak autistik yang tidak memiliki respons sosial dan empati serta ketidakmampuan dalam menjalin hubungan sosial akan berdampak pada prestasi akademiknya. Hal ini jika terus menerus dibiarkan terjadi tanpa adanya suatu layanan yang diberikan maka akan mengakibatkan semakin parah gangguan autisme yang dialaminya. Masalah-masalah yang dihadapi oleh anak autistik harus diatasi supaya tidak terjadi permasalahan yang semakin luas.

Hambatan-hambatan yang dimiliki oleh anak autistik mengakibatkan mereka tidak mampu melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Anak autistik sangat sulit dan selalu menghindar ketika berkontak mata. Interaksi sosial sangat diperlukan sebagai bekal anak autistik untuk lebih percaya diri dalam menghadapi lingkungan sosialnya.

Anak autistik harus mendapatkan pembelajaran fungsional yaitu pembelajaran yang nantinya berfungsi bagi kehidupan di masa akan datang berkaitan dengan interaksi, perilaku dan komunikasi. Layanan pendidikan pada anak autistik dapat dilakukan seperti di sekolah luar biasa dan dilaksanakan di dalam kelas yang terdapat proses pembelajaran. Tentu proses pembelajaran dalam kelas harus terjadi interaksi antara guru ke murid maupun murid ke guru. Tanpa adanya interaksi yang terjadi di dalam kelas maka pembelajaran tidak akan berhasil. Maka anak autistik perlu dilatih ketrampilan berinteraksi-sosial agar dapat melakukan interaksi sosial terhadap semua orang yang ada disekitarnya termasuk guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan upaya untuk dapat membantu anak autistik dalam mengembangkan kemampuan di bidang interaksi sosialnya. Salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial adalah metode *pretend play*. *Pretend play* merupakan bentuk bermain aktif yang berhubungan dengan situasi sosial pada kehidupan nyata dan sering dilakukan oleh orang dewasa, namun mengandung unsur pura-pura seperti bermain sekolah-sekolahan, pasar, belanja, kemah, perjalanan, dokter dan rumah sakit.

Peneliti beranggapan bahwa metode *pretend play* sesuai jika diterapkan kepada anak autistik di SLB Ma'arif Muntilan, khususnya untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Hal tersebut dikarenakan dalam penggunaan metode *pretend play* akan memberikan pengalaman yang langsung dan nyata kepada anak autistik dalam kehidupan sehari-hari, maka diharapkan akan lebih mudah mengingat materi yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka metode *pretend play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan.

F. Hipotesis Penelitian

“Metode *pretend play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* (SSR). Alasan peneliti menggunakan *Single Subject Research* karena ingin menguji efektivitas metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan.

Penelitian dengan menggunakan *Single Subject Research* yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan pada subyek secara berulang-ulang pada waktu tertentu.

Single Subject Research merupakan bagian integral dari analisis tingkah laku (*Behaviour Analitic*). *SSR* mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subyek secara individual melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pada design kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku (James W. Twaney and David L Gast, 1984: 10).

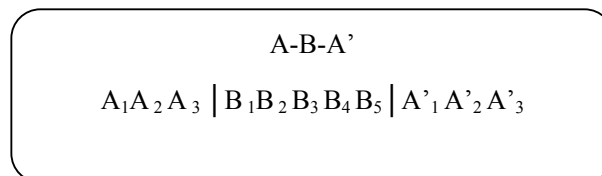
B. Desain Penelitian

Adapun pola desain *Single Subject Research* yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain A-B-A, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada subyek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Alasan peneliti memilih desain ini adalah adanya penambahan kondisi baseline yang kedua (A2)

dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intrvensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, maka peneliti perlu memperhatikan beberapa hal menurut (Juang Sunanto dkk, 2006: 45) adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan perilaku sasaran (*target behavior*) dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara *continue* sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi *baseline* stabil.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
5. Setelah kecenderungan arah dan level data pada kondisi intervensi (B) stabil mengulang kondisi *baseline* (A2).

Berikut merupakan gambaran dari desain penelitian *Single Subject Research* (SSR) pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Keterangan :

A: *Baseline-1*, kondisi awal shasil belajar ebelum diberikan intervensi

B: Intervensi, kondisi kemampuan hasil belajar setelah diberikan intervensi dengan penggunaan metode *pretend play*

A': *Baseline-2*, kondisi setelah intervensi

Adapun perincian pelaksanaan penelitian dengan menggunakan *Single Subject Research* dengan desain penelitian A-B-A', yaitu:

1. A (*Baseline 1*)

Baseline-1 dalam penelitian ini diadakan observasi sebelum pemberian perlakuan menggunakan metode *pretend play* dilakukan sebanyak 3 kali. Durasi waktu selama sesi pembelajaran adalah 35 menit. Tes yang digunakan adalah tes kemampuan interaksi sosial yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal pada anak sebelum dikenakan metode *pretend play*. Peneliti mengamati proses pembelajaran siswa guna melakukan penilaian dengan melihat pada lembar penilaian, hal tersebut juga dilakukan pada fase intervensi.

2. B (Intervensi)

Pelaksanaan intervensi ini dilaksanakan setiap hari selama lima kali pertemuan dengan durasi waktu 35 menit setiap pertemuannya. Adapun langkah-langkah pelaksanaan intervensi sebagai berikut :

a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti mempersiapkan peralatan pembelajaran yang dibutuhkan
- 2) Peneliti mengkondisikan siswa agar merasa nyaman dan siap dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Peneliti mengucapkan salam pada siswa, mengajak berdoa dan membuka pembelajaran
- 4) Peneliti melakukan apersepsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti memberikan materi teks atau naskah drama
- 2) Peneliti membacakan naskah drama
- 3) Peneliti memilih siswa untuk berpura-pura memerankan tokoh dalam naskah drama/ cerita
- 4) Peneliti menyuruh siswa untuk melakukan drama sesuai dengan cerita dan peran masing-masing
- 5) Peneliti menjelaskan isi materi dalam naskah drama pada siswa dengan berulang-ulang
- 6) Peneliti memberikan bantuan berupa bantuan verbal dan isyarat jika siswa kesulitan memerankan peran dalam dialog/ naskah

c. Kegiatan penutup

- 1) Peneliti melakukan penegasan dan diskusi materi yang telah dilaksanakan
- 2) Peneliti mengajak siswa berdoa
- 3) Peneliti menutup pembelajaran dan mengucapkan salam

3. A' (*Baseline 2*)

Kegiatan *Baseline-2* merupakan kegiatan pengulangan *Baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat efektivitas metode *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak autistik. Dalam pelaksanaan *Baseline-2* peneliti mengamati kemampuan interaksi sosial anak autistik setelah diberikan *treatment* atau perlakuan.

C. Setting Penelitian

Setting penelitian merupakan lokasi yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian agar diperoleh data-data dari subyek yang bersangkutan. *Setting* yang digunakan dalam penelitian ini adalah di dalam ruangan kelas. Ruangan kelas tersebut digunakan untuk mengamati siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Ma'arif Muntilan, yang berlokasi di Jalan Dalitan, Desa Pucungrejo Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Adapun pertimbangan peneliti dalam menentukan lokasi penelitian ini adalah:

- a. SLB Ma'arif Muntilan ini terdapat anak autistik.
- b. Kemampuan interaksi sosial anak autistik masih rendah.
- c. Belum dipergunakannya metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik.

Waktu penelitian dilakukan selama tiga minggu, berikut ini adalah perinciannya:

Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian

Waktu	Kegiatan Penelitian
Minggu I	Pelaksanaan fase baseline-1
Minggu II	Pelaksanaan fase intervensi
Minggu IV	Pelaksanaan fase baseline-2

D. Subyek Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik dalam menentukan subyek penelitian secara *purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010: 124). Pertimbangan yang diambil oleh peneliti berdasarkan pada rendahnya empat faktor yang

mendorong terjadinya interaksi sosial yaitu faktor imitasi atau peniruan, sugesti, identifikasi dan simpati. Berdasarkan hal tersebut maka subyek dalam penelitian ini adalah anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan yang berinisial MF. Subyek pada penelitian ini berjenis kelamin laki- laki yang berumur delapan tahun.

E. Variabel Penelitian

Penelitian dengan *Single Subject Research* mengenai penggunaan metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan, terdapat dua variable penelitian yaitu :

1. Variabel bebas (dalam penelitian subyek tunggal) dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan yaitu metode *pretend play*.
2. Variabel terikat (dalam penelitian subyek tunggal) dikenal dengan nama target behavior atau perilaku sasaran yaitu kemampuan interaksi sosial.

Pada penelitian *Single Subject Research* perilaku sebagai variabel terikat dapat diobservasi atau diukur dari beberapa dimensi salah satunya adalah dimensi frekuensi (Juang Sunanto, 2006: 15). Pengukuran perilaku pada variabel terikat diukur dengan ukuran frekuensi yang ditunjukkan dengan berapa kali suatu perilaku sasaran dilakukan pada periode waktu tertentu. Perilaku sasaran dalam penelitian ini adalah kemampuan interaksi sosial yang berdasarkan pada: faktor peniruan atau imitasi, sugesti, identifikasi, simpati.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dikarenakan tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2010: 358). Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang masing-masing memberikan jenis perolehan data berlainan. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, disesuaikan dengan arah penelitian ini dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

Inventori merupakan istilah khusus yang digunakan pada bidang psikologi yaitu semacam tes atau alat ukur yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang disusun secara khusus untuk mengungkapkan hal-hal yang ingin diketahui tentang subyek. Pada teknik inventori, subyek dipresentasikan dengan item pertanyaan atau pernyataan yang menggambarkan bentuk tingkah laku seseorang. Subyek diminta untuk menunjukkan apakah masing-masing pertanyaan atau pernyataan merefleksikan tingkah laku mereka. Jadi Inventori kemampuan interaksi sosial yang dimaksud adalah semacam tes atau alat ukur yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang disusun secara khusus untuk mengungkapkan hal-hal yang ingin diketahui oleh peneliti tentang kemampuan interaksi sosial pada anak autis.

Inventori kemampuan interaksi sosial diterapkan untuk semua sesi dalam penelitian yaitu sesi baseline-1 (A), sesi intervensi (B), dan sesi baseline-2 (A') menggunakan metode *pretend play*.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan catatan harian. Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data yang diperlukan untuk memperkuat dan melengkapi data yang diperoleh melalui teknik wawancara dan observasi (Trianto, 2010 : 278).

Dokumentasi berupa data pribadi siswa, catatan harian siswa, foto-foto siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas.

G. Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2010: 148). Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan sebagai panduan observasi partisipatif proses penggunaan metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Berikut ini masing-masing instrumen yang dikembangkan adalah Inventori Kemampuan Interaksi Sosial.

Inventori merupakan suatu alat yang digunakan untuk menaksir dan menilai ada atau tidak adanya tingkah laku, minat, maupun sikap tertentu (Chaplin, J. D, 2006: 260). Inventori kemampuan interaksi sosial yang dimaksud adalah semacam tes atau alat ukur yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang disusun secara khusus untuk mengungkapkan hal-hal yang

ingin diketahui oleh peneliti tentang kemampuan interaksi sosial pada anak autis. Langkah-langkah penyusunan instrumen pada penelitian ini berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 Sekolah Dasar Luar Biasa, yang telah dikembangkan dan disesuaikan oleh kemampuan siswa. Berdasarkan kurikulum di ketahui bahwa:

a. Standar kompetensi

Melakukan dialog sederhana sesuai dengan tema yang ditentukan dan berpura-pura memerankan suatu tokoh dalam dialog.

b. Kompetensi dasar

- 1) Melakukan percakapan sederhana sesuai dengan naskah/ dialog
- 2) Memerankan tokoh sesuai dengan naskah/ dialog
- 3) Berinteraksi dengan orang lain/ guru

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Melakukan dialog sederhana sesuai dengan tema yang ditentukan dan berpura-pura memerankan suatu tokoh dalam dialog.	<ol style="list-style-type: none"> a) Melakukan percakapan sederhana sesuai dengan naskah/ dialog b) Memerankan tokoh sesuai dengan naskah/ dialog c) Berinteraksi dengan orang lain/ guru

Kisi-kisi inventori kemampuan interaksi sosial dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan menjalin hubungan terhadap orang lain.

Langkah-langkah penyusunan instrumen inventori kemampuan interaksi sosial dalam penelitian ini:

- a) Menentukan variabel yang diukur yaitu kemampuan interaksi sosial
- b) Menentukan aspek tiap variabel yaitu kemampuan menjalin hubungan terhadap orang lain

- c) Menentukan indikator sesuai aspek yaitu aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog, peran dalam naskah/ dialog, kemampuan anak dalam meniru/ imitasi, kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru, kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu, kemampuan anak untuk bersimpati/ memahami orang lain.
- d) Membuat kisi-kisi instrument inventori kemampuan interaksi sosial, sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Butir Item
1.	Melakukan dialog sederhana sesuai dengan tema yang ditentukan dan berpura-pura memerankan suatu tokoh dalam dialog.	a) Melakukan percakapan sederhana sesuai dengan naskah/ dialog	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	1
		b) Memerankan tokoh sesuai dengan naskah/ dialog	b) Berperan dalam naskah/ dialog	2
		c) Berinteraksi dengan orang lain/ guru	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	3
			d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	4
		e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	5	
		f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	6	

Tabel 4. Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

Indikator	Deskripsi	Skor
a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	Siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri	3
	Siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat	2
	Siswa tidak mampu melakukan kegiatan	1
b) Berperan dalam naskah/ dialog	Siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri	3
	Siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat	2
	Siswa tidak mampu melakukan kegiatan	1
c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	Siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri	3
	Siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat	2
	Siswa tidak mampu melakukan kegiatan	1
d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	Siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri	3
	Siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat	2
	Siswa tidak mampu melakukan kegiatan	1
e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	Siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri	3
	Siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat	2
	Siswa tidak mampu melakukan kegiatan	1
f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	Siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri	3
	Siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat	2
	Siswa tidak mampu melakukan kegiatan	1
Jumlah Skor		

H. Uji Validitas Instrumen

Validitas suatu instrumen penelitian merupakan derajat yang menunjukkan apa yang hendak diukur dalam suatu tes (Sukardi, 2009:122). Peneliti menggunakan validitas isi dan validitas logis. Validitas isi digunakan untuk validasi instrumen tes, sedangkan validitas logis digunakan untuk validasi instrumen observasi serta dokumentasi. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar

dengan materi atau nilai pelajaran yang diberikan dan tertera dalam kurikulum (Suharsimi Arikunto, 2008:67). Validasi isi dalam penelitian ini dilakukan dengan uji praktisi (*Profesional judgment*). *Profesional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter dan sebagainya dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrument (Purwanto, 2007 : 126). Praktisi yang dimintai pendapat untuk validasi instrumen inventori kemampuan interaksi sosial dalam penelitian ini adalah guru kelas II SDLB Ma'arif Muntilan. Pemilihan guru kelas sebagai ahli dalam validitas isi instrumen didasarkan pada guru kelas memahami kemampuan subyek dan standar kompetensi yang harus dikuasai anak dalam kemampuan interaksi sosial.

Validasi instrumen observasi menggunakan validasi logis. Validitas logis pada suatu instrumen menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran (Suharsimi Arikunto, 2008: 66). Praktisi yang dimintai pendapat untuk validasi instrumen observasi dalam penelitian ini adalah guru kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan.

I. Kriteria Keberhasilan Perlakuan/ Intervensi

Kriteria keberhasilan perlakuan/ intervensi untuk mengetahui efektivitas metode *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik dapat dilihat dari besarnya perolehan presentase data yang tumpang tindih (*overlap*). Semakin kecil presentase *overlap* berarti semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior (Juang Sunanto, 2006:84).

Presentase *overlap* diperoleh dalam analisis antar kondisi, yaitu berapa banyak jumlah data pada fase intervensi yang berada atau sama pada fase *baseline*, semakin sedikit jumlah data yang tumpang tindih maka presentase yang diperoleh semakin kecil dan berarti semakin baik pengaruh metode terhadap perilaku sasaran.

J. Prosedur Perlakuan

1. A (*Baseline 1*)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti mencari skor sebelum diberikan intervensi yang berupa tes kemampuan interaksi sosial dengan durasi 35menit. Baseline dilakukan sebanyak tiga kali atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil. Materi pada tahap baseline terdiri dari teks naskah drama pendek dan untuk menguji kemampuan interaksi sosial anak yang berkaitan dengan isi naskah drama.

2. B (Intervensi)

Pelaksanaan intervensi dilakukan selama lima kali pertemuan atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil dengan alokasi waktu setiap pertemuan 35 menit. Langkah-langkah pelaksanaan intervensi pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti mempersiapkan peralatan pembelajaran yang dibutuhkan
- 2) Peneliti mengkondisikan siswa agar merasa nyaman dan siap dalam mengikuti pembelajaran

- 3) Peneliti mengucapkan salam pada siswa, mengajak berdoa dan membuka pembelajaran
 - 4) Peneliti melakukan apersepsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
- b. Kegiatan inti
- 1) Peneliti memberikan materi teks atau naskah drama
 - 2) Peneliti membacakan naskah drama
 - 3) Peneliti menjelaskan isi materi dalam naskah drama pada siswa secara berulang-ulang
 - 4) Peneliti membagi peran tokoh
 - 5) Peneliti menyuruh siswa untuk berpura-pura memerankan tokoh sesuai dalam naskah drama/ cerita
 - 6) Peneliti menyuruh siswa untuk melakukan drama sesuai dengan cerita
 - 7) Peneliti memberikan bantuan berupa bantuan verbal dan isyarat jika siswa kesulitan melakukan kegiatan tersebut
- c. Kegiatan penutup
- 1) Peneliti melakukan penegasan materi yang telah disampaikan dengan mengajak siswa berdiskusi tentang jawaban dari pertanyaan yang berkaitan dengan isi naskah drama
 - 2) Peneliti mengajak siswa berdoa
 - 3) Peneliti menutup pembelajaran dan mengucapkan salam

3. A' (*baseline-2*)

Kegiatan *Baseline-2* merupakan kegiatan pengulangan *Baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat epektifitas metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik. Dalam pelaksanaan *Baseline-2* peneliti mengamati kemampuan interaksi sosial anak autistik setelah diberikan *treatment* atau perlakuan.

K. Teknik Analisis Data

Penelitian dengan subyek tunggal, analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan menurut (Juang Sunanto, 2006: 65). Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010: 208). Penyajian data statistik deskriptif dapat melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase.

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk grafik setelah melalui perhitungan secara presentase. Grafik dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data setiap sesinya serta menunjukkan skor rata-rata data pada fase *baseline* dan fase intervensi. Data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan perilaku siswa selama pembelajaran dipergunakan untuk

mendukung data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes unjuk kerja. Kegiatan analisis data pada penelitian dengan subyek tunggal ini terdapat beberapa komponen penting ketika menganalisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, menurut Juang Sunanto (2006: 68) adalah sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya baseline dan intervensi. Komponen yang dianalisis adalah:

- a. Panjang kondisi
Panjang data adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut.
- b. Estimasi kecenderungan arah
Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi, dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak.
- c. Tingkat stabilitas (*level stability*)
Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat stabilitas ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean.
- d. Tingkat perubahan (*level change*)
Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data, yang dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi.
- e. Jejak data (*data path*)
Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar.
- f. Rentang
Rentang adalah sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir.

2. Analisis antar kondisi

Analisis data antar kondisi terkait dengan komponen utama, meliputi:

- a. Variabel yang diubah
Analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.
- b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

- Perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.
- c. Perubahan stabilitas dan efeknya
Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederatan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (menaik, menurun, mendatar) secara konsisten.
 - d. Perubahan level data
Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah, misalnya pada kondisi baseline dan intervensi.
 - e. Data yang tumpang tindih (*overlap*)
Data yang tumpang tindih antaradua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data hasil penelitian ini antara lain menyusun data yang diperoleh ke dalam satuan-satuan. Pemrosesan satuan dilakukan dengan membaca dan mempelajari secara teliti seluruh data yang telah terkumpul. Data dari keseluruhan yang telah terkumpul melalui hasil tes dan observasi selanjutnya diolah untuk mengetahui hasil dari penelitian dan dianalisis. Data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan frekuensi kemampuan interaksi sosial pada awal sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak autistik sehingga diperoleh hasil saat diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Ma'arif Muntilan. SLB Ma'arif Muntilan merupakan salah satu sekolah bagi anak berkebutuhan khusus dengan berbagai kelainan seperti autistik, tunagrahita, tunarungu, tunanetra, dan tunadaksa. Sekolah ini beralamatkan di Jalan Dalitan Pucungrejo, Muntilan. SLB Ma'arif merupakan sekolah yang bernaung pada Yayasan Lembaga Pendidikan Ma'arif. SLB Ma'arif memiliki Visi dan Misi. Berikut Visi yang diusung oleh sekolah "Dengan ilmu dan iman kita wujudkan manusia yang terampil, cerdas dan berakhlak mulia". Sedangkan Misi yang diusung adalah:

1. Menggali dan mengembangkan potensi siswa sesuai dengan keterbakatannya.
2. Mencapai prestasi yang tinggi ditingkat Kabupaten, Propinsi, maupun Nasional
3. Dapat hidup mandiri dan bermasyarakat secara wajar.

SLB Ma'arif menyelenggarakan program pendidikan mulai dari TK hingga SMA. Sekolah memiliki program yaitu menyediakan ruang kelas yg representatif, tersediannya tempat ibadah/mushola, tersedianya ruang perpustakaan, menjalin kerja sama dengan dunia usaha, menjalin kerja sama dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap ABK lewat penyuluhan. Selain kegiatan belajar mengajar seperti biasa, terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler antara lain badminton, drumband, tenis

meja, atletik, kesenian, pramuka, cuci motor, menjahit, membuat bros, kacang telur, telur asin.

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SLB Ma'arif Muntilan sebagai penunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar adalah ruang IT, ruang menjahit, aula, perpustakaan, ruang guru, ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang uks, mushola, kamar mandi, ruang Orientasi& Mobilitas, dan ruang *speech therapy*. Sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas asrama yang disediakan untuk siswa.

SLB Ma'arif muntilan memiliki tenaga pendidik yang berpengalaman dibidangnya dan mempunyai komitmen dalam memberikan layanan yang optimal kepada siswa. Pada saat ini memiliki 25 guru, jumlah siswa 171 siswa dan 1 orang pengasuh asrama.

Pembelajaran akademik dilaksanakan setiap hari senin sampai sabtu mulai pukul 07.30 WIB sampai pukul 12.30 WIB. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara klasikal yaitu setiap kelas terdapat 5 hingga 10 siswa dan 1 guru. Khusus hari Jum'at adalah kegiatan Olah Raga dan hari Sabtu pramuka.

B. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa autistik yang duduk di kelas II di SLB Ma'arif Muntilan. Subyek berjumlah 1 siswa. Subyek dalam penelitian ini merupakan subyek tunggal yakni hanya satu orang siswa bernama MF. Subyek merupakan penyandang autistik yang duduk di kelas II SDLB dengan usia 8 tahun dan berjenis kelamin laki-laki.

Karakteristik subyek jika di tinjau dari segi interaksi sosial, anak cenderung senang menyendiri dan tidak mau berinteraksi dengan teman-teman yang ada dikelasnya. Ketidakmampuan anak untuk berinteraksi sosial dengan orang lain maka muncul perilaku yang merugikan yaitu mengganggu teman-temannya, mencubit, merebut alat tulis temannya, dan tertawa-tawa sendiri.

C. Deskripsi Data Kemampuan Interaksi Sosial

1. Deskripsi *Baseline-1* (kemampuan awal subyek sebelum diberikan intervensi)

Data *baseline-1* diperoleh melalui hasil pengamatan peneliti terhadap kemampuan anak dalam melakukan proses serangkaian inventori kemampuan interaksi sosial sebelum dikenakan *treatment*. Pengumpuln data menggunakan inventori kemampuan interaksi sosial yang di buat oleh peneliti. Pelaksanaan *baseline-1* dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu ± 35 menit dalam setiap sesi atau pertemuan.

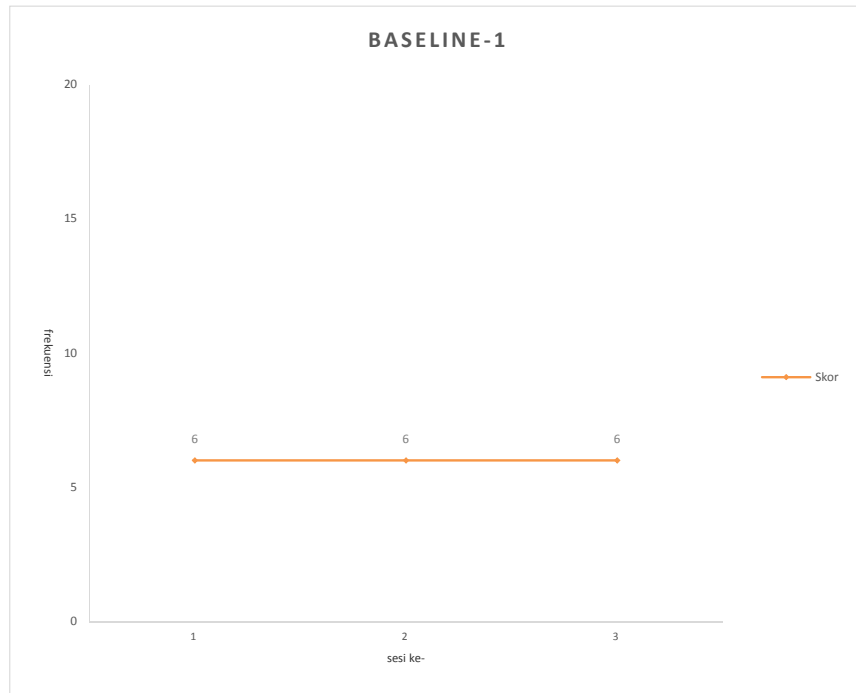
Inventori kemampuan sosial yang meliputi aktivitas yang dilakukan oleh anak sesuai dengan naskah, sesuai peran dalam naskah, kemampuan dalam meniru, kemampuan untuk menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru, kemampuan anak menempatkan diri pada situasi tertentu, serta kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain. Berdasarkan pelaksanaan *Baseline-1*, yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Oktober 2014, materi yang pertama bertema “Perayaan Ulang Tahun” dengan judul “Ulang Tahun

Farhan”. Anak tidak mampu melakukan aktivitas sesuai dengan materi. Pada *baseline* sesi 2, yaitu bertema “Jual Beli” anak juga tidak mampu melakukan aktivitas sesuai dengan materi tersebut, karena anak masih belum bisa menjalin hubungan dengan orang lain, terlihat anak masih berlari-lari didalam kelas. Pelaksanaan *baseline* sesi 3 yang bertema “Kesehatan” yaitu anak masih tetap tidak mampu memerankan tokoh yang sesuai dengan naskah. Kemampuan bersimpati maupun berempati masih sangat rendah. Terlihat anak tidak peduli dengan kegiatan yang dilakukan didalam kelas. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap perilaku yang dijadikan perilaku sasaran, dapat dijelaskan bahwa skor yang diperoleh MF pada fase *Baseline* adalah sesi pertama memperoleh skor 6, sesi kedua memperoleh skor 6, sesi ketiga memperoleh skor 6.

Tabel 5. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase *Baseline-1*

Target Behaviour	Subyek	Sesi ke-	Frekuensi
Kemampuan Interaksi Sosial	MF	1	6
		2	6
		3	6

Agar lebih jelas hasil kemampuan interaksi sosial pada fase *baseline-1* dapat dilihat dalam grafik di bawah ini :



Gambar 1. Grafik Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase *Baseline-1*

2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian *Treatment*)

Intervensi dilaksanakan selama lima kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan ± 35 menit. Intervensi diberikan kepada anak terkait dengan penggunaan metode *Pretend Play* guna menguji efektivitas metode tersebut untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial.

Intervensi pembelajaran metode *Pretend Play* diawali dengan mengkondisikan anak agar merasa nyaman, memberikan apresepsi guna meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak. Peneliti juga menjelaskan bahwa hari ini kegiatan pembelajaran adalah bermain peran, yaitu memerankan naskah drama. Selanjutnya peneliti

membacakan naskah drama. Langkah terakhir adalah peneliti mengajak anak untuk melakukan drama sesuai dengan cerita/ naskah.

Berikut adalah deskripsi pelaksanaan intervensi kemampuan interaksi sosial dengan menggunakan metode *pretend play*:

a. Intervensi ke-1

Intervensi ke-1 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 04 November 2014 dari pukul 08.10-08.45 WIB. Pelaksanaan Intervensi dimulai sama seperti *Baseline-1* yaitu mengkondisikan anak agar merasa nyaman dan siap mengikuti pembelajaran lalu kegiatan apresepsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti memberikan naskah drama bertema “Perayaan Ulang Tahun” dengan judul “Ulang Tahun Farhan”. Peneliti membacakan naskah drama tersebut, kemudian menjelaskan isi materi dalam naskah drama pada anak secara berulang-ulang. Antusias anak selama mengikuti pembelajaran cukup tinggi, terlihat ketika peneliti membawa alat bantu belajar untuk menunjang keberhasilan metode *pretend play*. peneliti membawa alat bantu belajar yang sesuai dengan tema. Alat bantu yang dibawa adalah papan yang biasa untuk belajar berhitung sebagai kue ulang tahun dan buku tulis sebagai piring. Selain itu, anak juga antusias ketika menyanyikan lagu selamat ulang tahun, meskipun hanya bersenandung dan mengucapkan beberapa syair lagunya.

Untuk mengukur kemampuan siswa maka dilakukan inventori kemampuan interaksi sosial pada anak yang pertama adalah aktivitas

yang dilakukan oleh anak dalam naskah sudah sesuai karena anak mampu melakukan kegiatan ulang tahun meskipun masih dengan bantuan verbal dan isyarat. Anak mampu menjalankan peran sebagai orang yang ulang tahun, meskipun dengan bantuan verbal dari peneliti. Namun kemampuan meniru, menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain atau guru serta kemampuan menempatkan diri pada situasi tertentu anak masih belum mampu karena pada saat pembelajaran berlangsung anak masih berlari-lari di dalam kelas. Keinginan anak adalah menyanyikan lagu selamat ulang tahun di iringi tepuk tangan. Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain masih rendah, ditunjukkan dengan anak tidak memedulikan keadaan disekelilingnya dan tidak mau membantu membereskan media pembelajaran ketika pelajaran sudah usai. Total nilai yang diperoleh siswa pada intervensi pertama adalah 7.

b. Intervensi ke- 2

Intervensi ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 05 November 2014 dari pukul 08.10-08.45 WIB. Pada intervensi ke-2 materi yang diberikan oleh peneliti bertema “Jual Beli” dengan judul “Menjual Buah”. Anak sangat senang ketika peneliti membawakan alat bantu untuk menunjang keberhasilan metode *pretend play* yaitu buah-buahan palsu dan juga keranjang buah. Terdapat buah apel, jeruk, manggis, mangga, belimbing dan jambu air. Dalam dialog/ naskah peneliti sebagai pembeli, kemudian anak sebagai penjual. Seperti pada umumnya yaitu ada transaksi jual-beli buah dan pembayaran

menggunakan uang palsu. Uang palsu yang digunakan oleh peneliti adalah kertas hvs yang masih kosong dengan digunting membentuk persegi panjang dengan ukuran 8cmx4cm.

Aktivitas yang dilakukan oleh anak sesuai dengan dialog/naskah drama. Anak juga mampu memerankan peran sebagai penjual buah meskipun hanya aktivitas karena kata-kata yang dikeluarkan oleh anak sedikit, sebatas buah apel, jeruk dan uang. Anak mampu meniru yang di instruksikan oleh peneliti meskipun dengan bantuan. Anak belum mampu menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain seperti didalam kelas harusnya patuh mengikuti pembelajaran, namun anak masih berlari-lari dan mencoret-coret papan tulis di dalam kelas. Sehingga anak belum mampu menempatkan diri pada situasi tertentu yaitu pada saat pembelajaran. Kemampuan simpati anak terhadap orang lain sudah baik karena anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Total nilai yang diperoleh siswa pada intervensi kedua adalah 8.

c. Intervensi ke-3

Intervensi ke-3 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 06 November 2014, pada pukul 08.10-08.45 WIB. Materi yang diberikan bertema “Kesehatan” dengan judul “Pergi ke Dokter”. Peneliti berperan sebagai pasien, sedangkan anak berperan sebagai dokter. Anak sangat antusias untuk berperan menjadi dokter. Hal ini terlihat ketika peneliti membawa boneka yang dijadikan sebagai anak sakit serta stetoskop mainan. Pada saat peneliti membacakan naskah drama

dan memberikan pengertian tentang isi materi naskah anak mengikuti sambil menunjuk boneka. Pertemuan ke-3, anak sudah beradaptasi dengan peneliti dan mulai terbiasa. Sehingga pada saat pembelajaran anak mulai fokus dengan kegiatan yang dilakukan, dengan kata lain kemampuan bersimpati pada anak mulai terlihat meskipun peneliti terkadang masih memberikan intruksi untuk memperhatikan. Anak mampu menjalankan peran sebagai dokter dengan baik, karena anak sangat antusias memeriksa pasien. Pada kegiatan pembelajaran ini anak mampu menempatkan diri pada situasi tertentu meskipun masih harus diingatkan. Total nilai yang diperoleh anak adalah 10.

d. Intervensi ke-4

Pada intervensi ke-4 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 07 November 2014, pada pukul 08.10-08.45. Tema pada pembelajaran tersebut adalah “Tolong Menolong” dengan judul “Jatuh dari Sepeda”. Kegiatan dilakukan didalam kelas dengan menggunakan bantuan kursi sebagai sepeda. Peneliti sebagai Jihan, kemudian anak menjadi Farhan. Farhan dan Jihan berpura-pura naik sepeda kemudian Farhan jatuh lalu Jihan menolong. Pada saat pembelajaran berlangsung anak terlihat mengulang kejadian jatuh dari sepeda beberapa kali hingga peneliti memberhentikannya dengan cara mengajak bernyanyi “Naik Sepeda” di depan kelas sambil tepuk tangan.

Aktivitas yang dilakukan anak sudah sesuai dengan harapan yaitu anak berpura-pura naik sepeda. Peran anak sebagai Farhan yang jatuh dari sepeda sudah sesuai dalam naskah drama. Kemampuan anak

dalam meniru sudah baik, yaitu anak mau mengikuti instruksi dari peneliti. Kemampuan anak menerima pedoman tingkah laku dari seseorang masih kurang, karena di dalam naskah drama hanya satu kali jatuh namun anak mengulang beberapa kali, sehingga anak belum mampu menempatkan diri pada situasi tertentu. Total nilai yang diperoleh anak adalah 11.

e. Intervensi ke-5

Pada intervensi ke-5 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 08 November 2014, pada pukul 08.10-08.45. Tema pada pembelajaran tersebut adalah "Menabung" dengan judul "Pergi ke *Bank*".

Pada saat pelaksanaan intervensi ke-5 anak tidak fokus dan tidak mau mengikuti pembelajaran dikarenakan luar sekolah ada kegiatan olahraga yang diikuti oleh seluruh siswa-siswi serta guru SLB Ma'arif. Kegiatan olahraga memang rutin dilaksanakan setiap hari Jum'at dari jam 07.30-09.00 WIB. Peneliti mengalami kendala karena kegiatan belajar menjadi terganggu. Anak tidak mau melakukan aktivitas yang ada dalam dialog/naskah. Peran yang dilakukan oleh anak menjadi kurang totalitas dan maksimal. Anak berlari-lari didalam kelas dan menyobek uang palsu dan buku tabungan. Sehingga nilai yang diperoleh anak menurun dari intervensi sebelumnya yaitu 9.

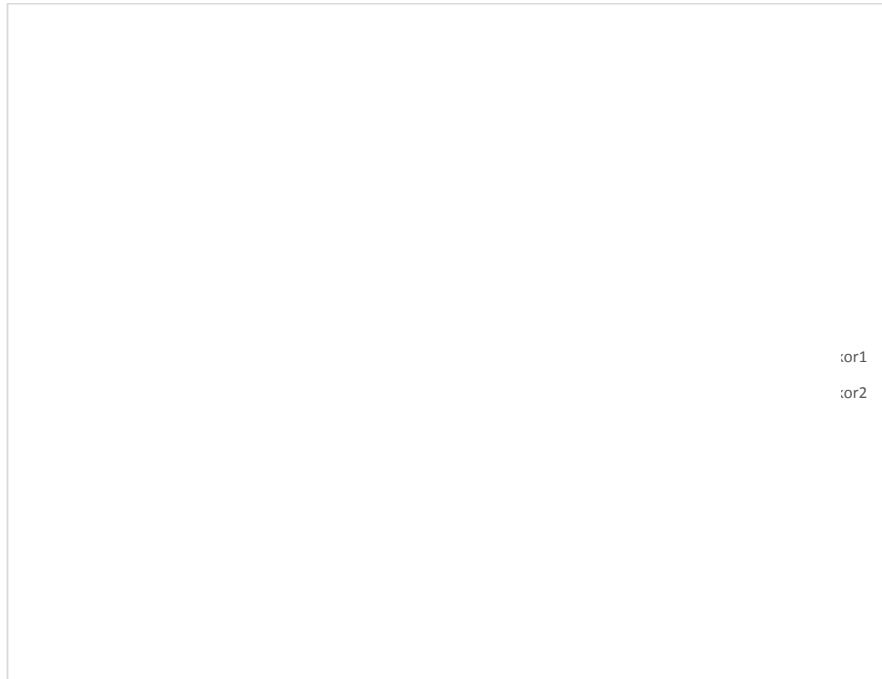
Tabel 6. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial Fase Intervensi ke 1-5

Perilaku Sasaran	Subyek	Sesi ke-	Frekuensi
Kemampuan Interaksi Sosial	MF	4	7
		5	8
		6	10
		7	11
		8	9

Berdasarkan hasil pelaksanaan *Baseline* dan Intervensi berikut disajikan data akumulasi skor frekuensi kemampuan interaksi sosial dari *Baseline* sampai dengan Intervensi dalam bentuk tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 7. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada fase *Baseline* dan Intervensi

Perilaku Sasaran	Subyek	Fase	Sesi ke-	Frekuensi	
Kemampuan Interaksi Sosial	MF	<i>Baseline-1</i>	1	6	
			2	6	
			3	6	
	Intervensi	MF		4	7
				5	8
				6	10
				7	11
				8	9



Gambar 2. Grafik Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada Fase Intervensi

Berdasarkan data di atas dapat diperhatikan bahwa pada fase intervensi ini, penerapan metode *pretend play* memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan interaksi sosial pada subyek MF. Pengaruh positif dari penggunaan metode *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial dapat dilihat pada semua sesi Intervensi skor yang diperoleh anak mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan perolehan skor anak pada pelaksanaan fase *Baseline-1*. Pada fase *Baseline-1* sesi 1, 2, dan 3 perolehan skor anak berturut-turut adalah 6. Pada pelaksanaan fase Intervensi sesi 1 subyek memperoleh skor 7, intervensi sesi 2 memperoleh skor 8, intervensi ke 3 memperoleh skor 10, intervensi ke 4 memperoleh skor tertinggi yaitu 11, dan yang terakhir pada intervensi-5 memperoleh skor 9. Pada fase pelaksanaan intervensi sesi 5

mengalami penurunan dari pencapaian skor 11 turun menjadi 9 dikarenakan anak tidak fokus dan tidak mau mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bersamaan dengan kegiatan olahraga yang diikuti oleh seluruh siswa-siswi serta guru SLB Ma'arif, sehingga faktor eksternal sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran.

Selama pelaksanaan intervensi, anak antusias ketika pembelajaran yang berlangsung di sertai dengan bernyanyi sambil tepuk tangan, meskipun anak bernyanyi hanya mengucapkan beberapa kata dan bersenandung. Selama 5 sesi Intervensi yaitu pada Intervensi sesi 1, sesi 2, sesi 3, sesi 4 dan sesi 5 langsung ingin meraih media pelengkap yang diletakkan di atas meja sebelum peneliti memulai pembelajaran. Hal ini menunjukkan antusias anak yang tinggi. Anak juga memperhatikan ketika peneliti membacakan naskah drama serta menjelaskan materi yang disampaikan, meskipun terkadang harus diulang 1 hingga 2 kali.

Kemampuan anak mengikuti pembelajaran menggunakan metode *pretend play* cukup baik, karena pada sesi ke 1 anak sudah mulai tenang. Dikarenakan sudah pernah bertemu pada fase *baseline-1* sehingga anak sudah beradaptasi dengan peneliti. Namun pada saat pelaksanaan intervensi ke-5 anak tidak fokus dan tidak mau mengikuti pembelajaran dikarenakan luar sekolah ada kegiatan olahraga yang diikuti oleh seluruh siswa-siswi serta guru SLB Ma'arif. Kegiatan olahraga memang rutin dilaksanakan setiap hari Jum'at dari jam 07.30-09.00 WIB.

Peneliti mengalami kendala karena kegiatan belajar menjadi terganggu. Anak tidak mau melakukan aktivitas yang ada dalam

dialog/naskah. Peran yang dilakukan oleh anak menjadi kurang totalitas dan maksimal. Anak berlari-lari didalam kelas dan menyobek uang palsu dan buku tabungan. Sehingga faktor eksternal sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Tabel 8. Data Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial MF saat Pelaksanaan Intervensi

No	Variabel	Indikator	Deskripsi
1	Kemampuan Interaksi Sosial	a. Kemampuan anak dalam berkontak mata	Pada intervensi I dan II belum mampu berkontak mata, namun pada intervensi III, IV, dan V sedikit dmi sedikit anak mau berkontak mata. Hal ini dikarenakan anak mulai terbiasa dengan peneliti.
		b. Kemampuan anak menjalin hubungan dengan orang lain	Menjalin hubungan dalam hal ini masih dalam lingkup antara peneliti dengan anak. Kmampuan menjalin hubungan dengan orang lain ditunjukkan dengan anak mau mengikuti pembelajaran, mskipun pada intervensi V anak tidak mau mengikuti instruksi/ perintah dari peneliti.
		c. Kemampuan anak berkomunikasi dengan guru/peneliti	Anak berkomunikasi dengan peneliti adalah anak kadang menggunakan isyarat selain bahasa lisan. Jika anak bosan, maka didalam kelas berlari-lari, membuan peralatan pembelajaran, atau menyobek kertas yang ada dan mencoret-coret papan tulis. Namun jika anak senang dengan materi pembelajaran maka anak sering bertepuk tangan dan bernyanyi, meskipun bersenandung.
		d. Kemampuan anak memerankan tokoh dalam dialog	Anak mampu memerankan tokoh yang ada dalam cerita namun masih dengan bantuan arahan dari peneliti. Pada intervensi I, II, III, dan IV anak mampu melakukan dengan baik. Pada intervensi V anak kurang fokus mengikuti pembelajaran, sehingga kurang maksimal dalam memerankan tokoh yang ada dalam cerita.
		e. Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	Anak mampu meniru apa yang dicontohkan oleh peneliti. Ketika peneliti memberikan instruksi, anak mau mengikuti. Namun ketika bosan anak tidak mau mengikuti arahan dari peneliti.
		f. Kemampuan anak dalam menerima sugesti	Anak mau menerima sugesti yang diberikan oleh peneliti. Peneliti memberikan motivasi-motivasi agar anak semangat melakukan kegiatan pembelajaran.
		g. Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	Anak mampu menempatkan pada situasi tertentu. hal ini ditunjukkan pada saat peneliti masuk , anak sudah paham kemudian ikut duduk. Namun terkadang anak memberontak ketika pembelajaran berlangsung, perilaku yang muncul adalah mengganggu kelas yang lain/ kelas sebelahnya.

3. Deskripsi *Baseline-2* (Kemampuan Akhir tanpa diberikan Intervensi)

Data kemampuan akhir atau *baseline-2* menggunakan metode *Pretendplay* terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik setelah diberikan intervensi dapat diketahui dengan memerankan tokoh dalam dialog yang telah disediakan oleh peneliti. Peningkatan kemampuan interaksi sosial anak dapat dilihat dari perolehan hasil data *baseline-2* yang dilakukan setelah pelaksanaan perlakuan berlangsung. *Baseline-2* dilaksanakan selang satu minggu setelah pelaksanaan intervensi sesi ke- V.

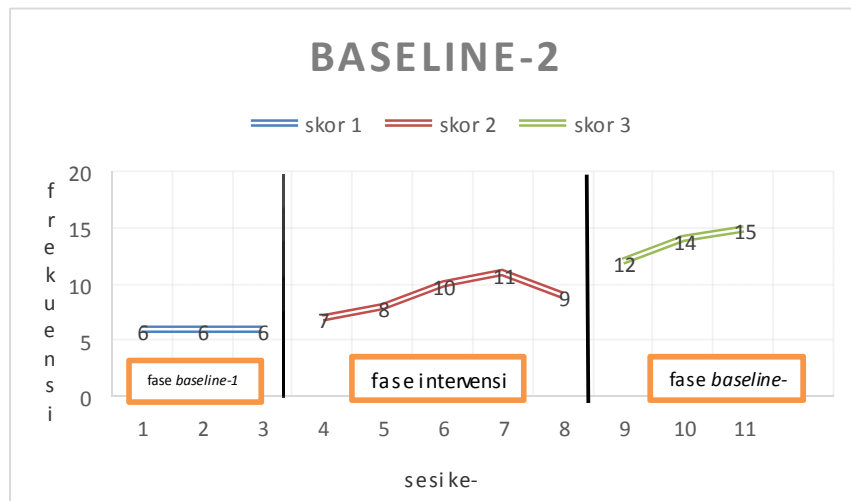
Setiap awal pembelajaran dalam fase *baseline-2* dimulai dengan berdoa dan bernyanyi terlebih dahulu. Anak mulai terbiasa dengan dialog yang disediakan oleh peneliti, lalu anak bersemangat untuk memerankannya. Pada saat peneliti masuk ke dalam kelas anak langsung duduk sambil bersenandung menyanyikan lagu selamat ulang tahun sambil tepuk tangan. Ada beberapa perilaku kurang tepat yang dilakukan oleh anak, yaitu anak berjalan-jalan didalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu anak terkadang kurang fokus pada saat pembelajaran, karena diluar kelas melakukan kegiatan lain seperti membuat, membuat telur asin, dan menjahit. Berikut ini adalah tabel hasil dari pelaksanaan pada fase *baseline-2*:

Tabel 9. Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial pada fase *Baseline-2*

Target Behaviour	Subyek	Sesi ke-	Frekuensi
Kemampuan Interaksi Sosial	MF	9	12
		10	14
		11	15

Pada sesi I anak sangat antusias menyanyikan lagu selamat ulang tahun sambil tepuk tangan., bahkan tidak sabar ingin meniup lilin sambil berkata “huft huft” yang artinya meniup lilin. Peningkatan yang diraih anak pada fase *baseline-2* sesi II dan III dikarenakan anak mampu memerankan dengan baik sebagai penjual buah, anak sudah memahami peran yang dilakukan sebagai penjual buah. Pada sesi-3 anak sangat antusias sebagai dokter karena anak sangat senang dan tertarik dengan media yang dibawa oleh peneliti seperti stetoskopp dan boneka.

Sebagai upaya memperjelas hasil data *baseline-2* berikut disajikan table *display* sebagai hasil *baseline-2* beserta grafik garis data kemampuan awal anak (MF) pada fase *baseline-2* yaitu:



Gambar 3. Grafik Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial Fase *Baseline-2*

Berdasarkan grafik di atas, dapat dibandingkan dengan fase *baseline-1* skor yang diperoleh anak meningkat semakin tinggi setelah

dilakukan intervensi menggunakan metode *pretend play*. Data ini menunjukkan bahwa adanya perubahan positif. Perubahan positif tersebut ditunjukkan dengan perolehan skor yang meningkat. Skor yang tinggi menunjukkan tingkat kemampuan yang baik.

D. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif dengan analisa grafik. Analisa data yang diperoleh didasarkan atas data individu. Adapun komponen yang dianalisis yaitu berdasarkan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi dengan komponen yang dianalisis meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas data, jejak data, level stabilitas dan rentangserta perubahan level.

Analisis antar kondisi adalah analisis data dengan membandingkan perubahan data antar, misalnya perbandingan antara kondisi intervensi dengan kondisi *baseline*. Komponen yang akan dianalisis antar kondisi meliputi jumlah variable yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan presentase data yang tumpang tindih (*overlap*).

Pengujian efektivitas metode *pretend play* dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat kemampuan interaksi sosial anak baik sebelum dilaksanakan *treatment* dan saat diberikan *treatment* oleh peneliti. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah metode *pretend play*

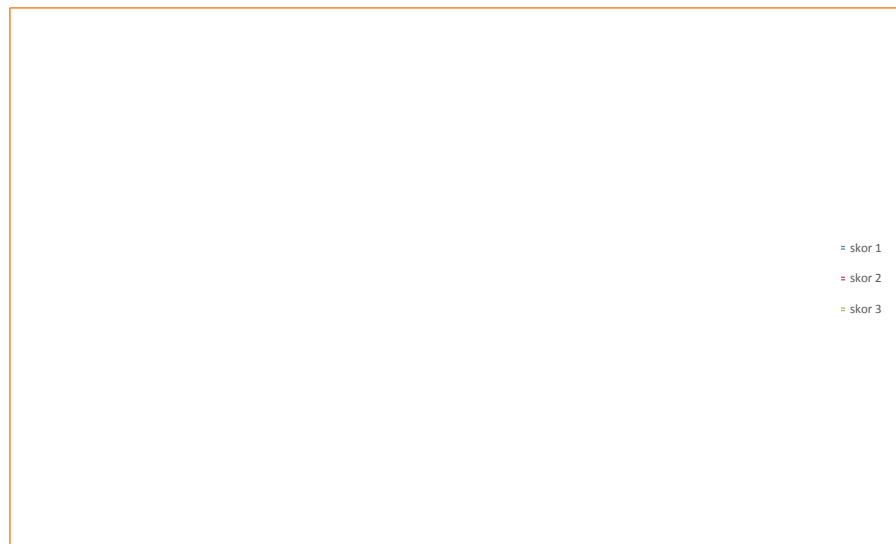
efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengukuran yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk mengetahui serta memperjelas perkembangan dari seluruh hasil penelitian ini, baik pada tahap *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* dapat disajikan dalam tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 10. Akumulasi Skor Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

Baseline-1 (A)			Intervensi (B)					Baseline-2 (A')		
6	6	6	7	8	10	11	9	12	14	15

Tabel di atas merupakan akumulasi perolehan skor kemampuan interaksi sosial yang telah dicapai oleh anak pada fase *baseline-1* (A), fase intervensi (B), dan fase *baseline-2* (A'). Berdasarkan data di atas, selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Perbandingan Frekuensi Tahap A-B-A' Kemampuan Interaksi Sosial pada subyek MF

Berdasarkan data di atas, dapat dipahami bahwa *baseline-1* sudah dalam kondisi stabil. Pada fase Intervensi, terjadi peningkatan secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak meningkat dan mengalami perkembangan dibandingkan pada tahap *baseline-1*. Grafik yang terlihat pada *baseline-2* juga menunjukkan peningkatan positif. Anak mampu menunjukkan peningkatan kemampuan interaksi sosial meskipun dalam prosesnya masih membutuhkan sedikit bantuan verbal dari peneliti.

Berdasarkan data penelitian di atas, hasil analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi sebagai berikut:







1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi harus memperhatikan komponen-komponen yang akan dianalisis, antaranya meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas data, jejak data, level stabilitas, dan rentang serta perubahan level. Dalam penelitian ini diketahui bahwa panjang fase *baseline-1* (A1)=3, intervensi (B)= 5, dan *baseline-2* (A2)= 3. Perhitungan hasil penelitian menunjukkan kecenderungan arah stagnan selama fase *baseline-1*, meningkat pada fase intervensi, dan meningkat pada fase *baseline-2*.

Kecenderungan stabilitas data yang didapatkan dari penelitian adalah stabil untuk fase *baseline-1*, stabil untuk *baseline-2*. Jejak data pada fase *baseline-1* sejajar, kemudian meningkat pada fase intervensi, dan fase *baseline-2* juga

meningkat. Level stabilitas dan rentang yang ditunjukkan pada fase *baseline-1* stabil dengan rentang 6-6 dan fase intervensi stabil dengan rentang 7-9 serta pada fase *baseline-2* stabil dengan rentang 12-15. Perubahan level *baseline-1* (A1)= 0, intervensi= +2, dan *baseline* (A2)= +3. Berikut adalah tabel rangkuman analisis dalam kondisi subyek.

Tabel 11. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi

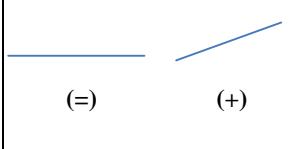
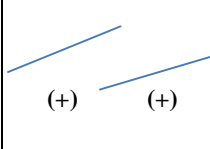
Kondisi	A	B	A'
1. Panjang kondisi	3	5	3
2. Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)
3. Kecenderungan stabilitas	Stabil	Variabel	Variabel
4. Jejak data	 (=)	 (+)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil 6-6	Variabel 7-9	Variabel 12-15
6. Perubahan level	(6-6) (0)	(7-9) (+2)	(12-15) (+3)

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis data kedua dalam penelitian ini adalah analisis antar kondisi. Komponen yang akan yang akan dianalisis meliputi jumlah variabel yang akan diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan presentase data yang tumpah tindih (*overlap*). Perhitungan data yang lebih

rinci dalam analisis antar kondisi terlampir. Berdasarkan analisis antar kondisi, hasilnya dapat dirangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 12. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	B/A-1	A-2/B
1. Jumlah variabel yang diubah (<i>Number of Variable Changed</i>)	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya (<i>Change in Trend Variable and Effect</i>)		
3. Perubahan Kecenderungan Stabilitas (<i>Change in Trend Stability</i>)	Variabel ke Stabil	Variabel ke Variabel
4. Perubahan level (<i>Change in level</i>)	+1	+8
5. Presentase Overlap (<i>Percentage of Overlap</i>)	0%	0%

Berdasarkan data tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah variabel yang diubah satu, yaitu dari kondisi *baseline-1* (A1) ke Intervensi (B). Perubahan kecenderungan arah antar kondisi *baseline-1* (A1) dengan intervensi (B) yaitu sejajar menaik, artinya kondisi pada fase *baseline-1* sejajar yang berarti kemampuan interaksi sosial tidak menunjukkan perubahan skor dari awal sesi *baseline-1* hingga sesi akhir.

Kondisi pada fase intervensi positif atau menaik saat pelaksanaan intervensi menggunakan metode *pretend play*.

Perubahan kecenderungan stabilitas antara *baseline-1* (A1) dengan intervensi (B) menunjukkan stabil ke variabel. Pada *baseline-2* (A2) dengan intervensi menunjukkan variabel ke

variabel. Perubahan level kemampuan interaksi sosial pada anak meningkat sebesar +1 pada sesi pertama intervensi dari sesi terakhir *baseline* (A). Sedangkan perubahan level pada antara kondisi intervensi (B) dengan kondisi *baseline-2* (A2), kecenderungan meningkat sebanyak +8 pada sesi terakhir *baseline-2* (A2) dari sesi pertama intervensi (B). Data yang tumpang tindih pada *baseline-1* (A1) ke intervensi (B) sebesar 0%. Begitu juga pada intervensi (B) ke *baseline-2* (A2).

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa metode *pretend play* berpengaruh positif terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dipahami bahwa metode *pretend play* yang digunakan efektif terhadap kemampuan interaksi sosial yang ditunjukkan dengan meningkatnya skor kemampuan yang diperoleh anak saat diberikan intervensi dibandingkan pada skor kemampuan interaksi sosial pada fase *baseline-1*.

Data yang terdapat pada A1 dengan B maupun B dengan A2 tidak terdapat data yang *overlap*. Hal ini menunjukkan pengaruh intervensi terhadap target semakin baik. Secara keseluruhan, penggunaan metode *pretend play* efektif terhadap kemampuan interaksi sosial anak karena terdapat data perubahan pada *baseline-2* (A2) yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan pada *baseline-1* (A1).

E. Pengujian Hipotesis

Kriteria keberhasilan penerapan metode *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik adalah kecilnya prosentase tumpang tindih (*overlap*). Dengan rendahnya data *overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi atau perlakuan terhadap *target behaviour* dan sebaliknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada subyek memperoleh prosentase *overlap* yang sangat kecil yakni 0%. Pencapaian skor *overlap* yang rendah memperkuat hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan metode *pretend play* efektif terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan.

F. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran mengenai efektivitas metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autistik. Berdasarkan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data, diketahui bahwa secara keseluruhan dapat dilihat bahwa penerapan metode *pretend play* efektif terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak autistik.

Efektivitas metode *pretend play* dapat diketahui dengan membandingkan hasil pada fase *baseline-1*, intervensi maupun *baseline-2* yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial pada subyek (MF). Peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak dapat dilihat berdasarkan perbandingan frekuensi atau skor perolehan hasil

inventori kemampuan interaksi sosial pada fase *baseline-1*, intervensi maupun *baseline-2*. Anak mengalami peningkatan pada fase intervensi dan fase *baseline-2*.

Peningkatan pada fase intervensi dan fase *baseline-2* dikarenakan adanya faktor yang menunjang yaitu peneliti menggunakan alat bantu/ media pada saat pembelajaran sehingga pembelajarannya tidak hanya imajinasi namun anak dihadapkan pada barang tiruan yang menyerupai benda asli. Media yang digunakan oleh peneliti disesuaikan dengan tema pembelajaran yang berlangsung, misalnya tema kesehatan dengan judul “pergi ke dokter” maka media pendukung yang digunakan adalah stetoskop mainan, boneka (sebagai pasien), dan obat-obatan. Anak menjadi sangat antusias sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dewi Retno Suminar (2008:1) yaitu dalam penggunaan metode *pretend play* terdapat sejumlah aturan dalam bermain dan menggunakan peralatan untuk menunjang unsur pura-pura dalam permainan. Menurut pendapat berikutnya yaitu Purwandari (2003:124) bahwa *pretend play* merupakan jenis permainan bernuansa rasa yang dilakukan secara pura-pura seperti bermain sekolah-sekolahan, pasar, belanja, kemah, dokter dan rumah sakit. Dalam hal ini maka peneliti membuat rancangan pembelajaran secara tematik, seperti pada *baselie-1* pertemuan pertama tema perayaan ulang tahun, pertemuan kedua jual beli, pertemuan ketiga pergi ke dokter. Tema-tema tersebut diambil oleh peneliti dengan disesuaikan pada kegiatan sehari-hari yang sering dijumpai oleh anak. Selain itu pembelajaran secara

tematik akan lebih terstruktur dan hasilnya menjadi maksimal. Hurlock (2000:329) berpendapat bahwa bermain pura-pura merupakan permainan aktif pada anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi seolah-olah hal itu mempunyai atribut lain ketimbang yang sebenarnya. Permainan pura-pura sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Hal ini dapat diterapkan pada anak berkebutuhan khusus, terutama yang mengalami kesulitan berbahasa, perilaku dan interaksi sosial seperti yang dialami oleh anak autistik. Melalui permainan pura-pura anak dapat menghayati peran sehingga dapat menumbuhkan rasa simpati terhadap orang lain. Selain itu komunikasi yang dilakukan dapat menambah perbendaharaan kata maupun kalimat.

Faktor internal yang terdapat pada anak perlu diperhatikan, misalnya kesukaan anak, *mood* atau suasana hati anak perlu dijaga. Ketika anak bosan pada saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga menjadi tidak fokus terhadap materi pelajaran maka peneliti mengajak anak untuk bernyanyi sambil tepuk tangan, menggambar meskipun hanya mencoret-coret kertas karena anak senang melakukan hal tersebut. Hal tersebut dapat berguna untuk mengembalikan *mood* anak. Jika *mood* anak baik tentu akan terjadi peningkatan pada setiap sesinya. Hal tersebut dibenarkan oleh pendapat Veskariyanti (2008: 81) ketika mengatasi anak autistik didalam kelas pada saat pembelajaran agar tetap fokus dan nyaman perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya memberikan kesempatan anak untuk menyibukkan diri, izinkan mereka mencoret-coret atau

menggambar, membiarkan mereka berjalan-jalan, beri pilihan tempat duduk, minta bantuan pada siswa tersebut.

Terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan efektif merupakan keharusan bagi terbangunnya proses belajar yang baik (Suyanto dan Asep Djhad, 2012:118). Hal ini sesuai dengan kondisi yang dialami oleh peneliti yaitu anak selalu tidak fokus jika diluar kelas ketika ada kegiatan lain seperti senam bersama, pramuka, pembuatan telur asin, menggambar, menjahit atau banyak siswa-siswi silih berganti lewat depan kelas sehingga menjadi bising dan anak terganggu. Peneliti berusaha untuk meminimalisir gangguan eksternal tersebut dengan menutup pintu kelas, mengajak anak bernyanyi di setiap sela-sela pembelajaran.

Peningkatan skor secara bertahap pada fase intervensi dan *baseline-2* pada anak membuktikan bahwa metode *pretend play* mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Hubungan yang intensif antara peneliti dengan anak juga dapat mempengaruhi keberhasilan *pretend play*, semakin anak dekat dengan peneliti maka anak akan terbiasa. Kedekatan antara peneliti dengan anak membuat peneliti lebih mudah memberikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus berulang-ulang dapat memberikan kesan terhadap anak, sehingga anak menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran, selain itu anak menjadi aktif. Hal ini memperkuat pendapat dari Miftahul Huda (2013:209) metode *pretend play* dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan, membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan

antusias, membangkitkan gairah serta optimisme dalam diri siswa, hingga menumbuhkan rasa kebersamaan, memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Metode *pretend play* efektif digunakan karena dapat mengembangkan kreativitas anak, memupuk kerjasama, mengembangkan bakat, anak lebih memperhatikan pelajaran, memupuk keberanian, dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat (Suyanto dan Asep Djihad, 2012:149). Hal ini terbukti ketika pada fase *baseline-2* anak sudah mampu memerankan tokoh yang ada dalam naskah drama dan melakukannya dengan baik meskipun masih membutuhkan bantuan. Anak juga mampu bekerja sama dengan peneliti, misalnya ketika pelajaran usai anak membantu membereskan media yang digunakan. Selain itu anak selalu mengingat kegiatan yang dilakukan dan hafal dengan media atau atribut yang dibawa oleh peneliti.

Faktor-faktor pendukung kelancaran pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip penggunaan metode *pretend play* menurut Dewi Retno Suminar (2008:9) yaitu (1) Tidak menggunakan suara yang tinggi tetapi menemani anak dengan kelembutan, sehingga anak akan senang bertanya dan memperbaiki sikapnya kalau sikapnya dirasakan salah. Peneliti menegur anak dengan nada suara yang rendah dan tidak membentak-bentak anak ketika melakukan kesalahan dalam memainkan peran. Sebaliknya jika anak benar melakukan aktivitas yang sesuai dalam naskah maka peneliti akan memuji anak “hebat, pintar” (2) Berkomunikasi dengan bahasa tubuh yang sesuai sehingga anak akan tahu kata-kata yang

dikeluarkan dalam bermain salah atau tidak. Anak yang gemar memainkan *pretend play* adalah anak usia prasekolah. Pada masa tersebut anak juga sedang gemar berbicara, maka dalam melakukan bermain yang didalamnya ada unsur berpura-pura, anak akan banyak mengungkapkan kata-kata. Pembetulan kata yang diucapkan anak saat bermain akan lebih efektif. Peneliti membantu anak membetulkan kata-kata yang salah pengucapannya seperti mengucapkan anggur tetapi anak mengucapkannya anggul. Terkadang anak juga mengeluarkan kata-kata kotor sehingga peneliti langsung menegur dan membetulkan kata yang seharusnya diucapkan (3) Memahami keunikan anak. Anak akan mengeksplorasi diri dengan kelebihan dan keterbasan yang ada. Ketika anak bermain akan nampak keunikan masing-masing anak, sehingga perlu dipahami potensi yang ada seperti, anak senang bernyanyi maka ketika anak bosan peneliti mengajak anak untuk bernyanyi atau menggambar dipapan tulis untuk menghilangkan rasa bosannya.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode *Pretend Play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autistik kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan.

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak menggunakan video ketika proses pembelajaran.
2. Pada saat proses pengambilan data tidak ada observer yang mengamati/ menilai.
3. Permainan *Pretend Play* hanya dilakukan oleh peneliti dengan subyek.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode *Pretend Play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autistik kelas II SDLB. Kemampuan interaksi sosial anak yang meningkat berdasarkan pada kemampuan anak mengikuti aktivitas sesuai dalam naskah atau dialog, kemampuan anak dalam memerankan peran yang ada pada naskah atau dialog, kemampuan anak meniru atau imitasi sesuai yang dicontohkan oleh peneliti, kemampuan anak menerima sugesti dari peneliti seperti ketika peneliti memberikan motivasi-motivasi agar anak semangat belajar, mampu menempatkan diri pada situasi tertentu ditunjukkan pada saat peneliti masuk anak sudah paham lalu duduk ditempatnya, mampu bersimpati terhadap orang lain seperti ikut membereskan peralatan pembelajaran setelah selesai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti akan memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Metode *pretend play* dapat menjadi alternatif dalam melatih kemampuan interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus lainnya dikelas. Ketika anak jenuh dan bosan saat pembelajaran, guru dapat mengajak anak untuk bernyanyi sambil tepuk tangan, menggambar

dipapan tulis atau sekedar mencoret-coret di buku tulis. Didalam kelas seharusnya maksimal murid berjumlah 5 anak dan hendaknya untuk anak autistik dipisah dengan anak tunagrahita, agar pembelajaran dapat maksimal dan tertangani secara baik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian yang membuktikan bahwa metode *pretend play* efektif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan interaksi sosial pada anak autistik, maka bisa dijadikan sebagai acuan untuk melatih interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus lainnya. Kepala sekolah memberikan arahan dan saran kepada guru agar *pretend play* dapat diterapkan dalam pembelajaran lainnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya lebih melibatkan banyak orang yang ada disekitar supaya anak autistik tidak hanya melekat pada satu orang saja, misalnya teman sebaya. Hal ini akan lebih meningkatkan interaksi sosial pada anak autistik. Pada proses pembelajaran hendaknya menggunakan video agar memudahkan untuk melihat kembali hasil pembelajaran yang sudah dilakukan. Pada saat proses pengambilan data harus ada observer yang mengamati atau menilai.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. (1993). *Kamus Sosiologi*. Jakarta: Grafindo Persada.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ali Nugraha dan Neny Ratnawati. (2003). *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Andri Priyatna. (2010). *Amazing Autism: Memahami, Mengasuh & Mendidik Anak Autis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ayu Bulan Febry dan Zulfito Marendra. (2010). *Smart Parents: Pandai Mengatur Menu & Tanggap Saat Anak Sakit*. Jakarta: Gagas Media.
- Bagja Waluya. (2007). *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Bandung: PT. Setia Purna Inves.
- Daniel P. Hallahan, James M. Kauffman, Paige C. Pullen. (2009). *Exceptional Learners: An Introduction to Spencial Education*. United States of America: Pearson.
- Dewi Retno Suminar. (2008). *Membangun Softskill Anakn Melalui Pretend play*. Diakses dari <https://www.google.com/#q=tahap-tahap+pretend+play>. pada tanggal 6 September 2014, Jam 20.00 WIB.
- D.S. Prasetyono. (2008). *Serba- Serbi Anak Autis: Mengenal, Menangani dan Mengatasinya dengan Tepat dan Bijak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Edi Purwanta. (2012). *Modifikasi Perilaku: Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Elizabeth B. Hurlock .(2000). *Perkembangan Anak: Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Galih A Veskarisyanti. (2008). *12 Terapi Autis Paling Efektif & Hemat*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Majalengka: Referens.
- Joko Yuwono. (2009). *Memahami Anak Autistik Kajian Teoritik dan Emperik*. Bandung: ALFABETA.

- Juang Sunanto, Koji Takeuchi & Hideo Nakata. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Kun Maryati dan Juju Suryawati. (2001). *Sosiologi untuk SMA dan MA: KTSP Standar Isi 2006*. Jakarta: Erlangga.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nancy Jo Hereford and Jane Schall. (1991). *Learning Through: Dramatic Play*. New York: Scholastic Inc.
- Pamuji. (2007). *Model Terapi Terpadu Bagi Anak Autisme*. Jakarta: DIKTI
- Pernille Dyrbjerg and Maria Vedel. (2007). *Everyday Education: Visual Support for Children with Autism*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- Purwandari. (2003). *Pengembangan Kecakapan Hidup Anak Tuna Laras Melalui Permainan Pura-pura*. JRR (Nomor 2 Tahun 13). Hlm.122-131.
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rajendra K. Sharma. (2007). *Fundamentals of Sociology*. New Delhi: Atlantic.
- Roggers, S. J., Hayden, D., Hepburn, S., Charlifue-Smith, R., Hall, T., & Hayes, A. (2006). *Teaching young nonverbal children with autism useful speech : A pilot study of the Denver model and PROMPT interventioning*. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 36 (8), 1007-1024.
- Ryan Parlindungan Nasution. (2010). *Interaksi Sosial Warga Kompleks Perumahan: Studi Deskriptif di Perumahan Bukit Johor Mas, Kelurahan Pangkalan Masyhur Kecamatan Medan Johor*. *Skripsi*. Sumatera Utara: FISIPOL USU.
- Setiati Widiastuti. (2007). *Pola Pendidikan Anak Autis*. Yogyakarta: Fajar Nugraha Autism FNAC Press.
- Smith, Deborah Deutsch & Tyler, Naomi Chowduri. (2010). *Introduction to Special Education: Making a Difference*. USA: Pearson Education.
- Soerjono Soekanto. (2001). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Stephen Barrett. (2014). *The Medical/Psychiatric Diagnosis of Autism: The DSM V Criteria*. Diakses dari <http://www.autism-watch.org/general/dsm.shtml>. padatanggal 10 Desember 2014, Jam 21.20 WIB.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto & Asep Djihad. (2012). *Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Tawney, James W. & Gast, David L. (1984). *Single Subject Research in Special Education*. Ohio: Bell & Howell.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip Teknik dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

L A M P I R A N

PROSEDUR PERLAKUAN

Nama Sekolah	: SLB Ma'arif Muntilan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia (Baseline I)
Nama Siswa	: MF
Kelas	:II SDLB
Alokasi Waktu	:3 x 35 menit

A. Standart Kompetensi

Melakukan dialog sederhana sesuai dengan tema yang ditentukan dan berpura-pura memerankan suatu tokoh dalam dialog.

B. Kompetensi Dasar

Melakukan percakapan sederhana sesuai dengan naskah/ dialog

Memerankan tokoh sesuai dengan naskah/ dialog

Berinteraksi dengan orang lain/ guru

C. Indikator

Siswa dapat memerankan tokoh dan melakukan aktivitas yang sesuai dengan naskah/ dialog

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah digunakan metode *Pretend play* “kemampuan interaksi sosial” dalam pembelajaran, siswa mampu berinteraksi sosial dengan orang lain.

E. Materi Pembelajaran

Berpura-pura memerankan tokoh dalam naskah/ dialog

F. Sumber Belajar

Dari peneliti

G. Metode Pembelajaran

Metode *Pretend play* dan metode praktek

H. Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan awal → ± 5 menit

- 1) Peneliti mempersiapkan peralatan pembelajaran yang dibutuhkan
- 2) Peneliti mengkondisikan siswa agar merasa nyaman dan siap dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Peneliti mengucapkan salam pada siswa, mengajak berdoa dan membuka pembelajaran
- 4) Peneliti melakukan apersepsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Kegiatan inti → ± 25 menit

- 1) Peneliti memberikan materi teks atau naskah drama
- 2) Peneliti membacakan naskah drama
- 3) Peneliti memilih siswa untuk berpura-pura memerankan tokoh dalam naskah drama/ cerita
- 4) Peneliti menyuruh siswa untuk melakukan drama sesuai dengan cerita
- 5) Peneliti menjelaskan isi materi dalam naskah drama pada siswa dengan berulang-ulang
- 6) Peneliti memberikan bantuan berupa bantuan verbal dan isyarat jika siswa kesulitan memerankan peran dalam dialog/ naskah

c. Kegiatan penutup → ±5 menit

- 1) Peneliti melakukan penegasan dan diskusi tentang materi yang telah dilaksanakan
- 2) Peneliti mengajak siswa berdoa

3) Peneliti menutup pembelajaran dan mengucapkan salam

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes unjuk kerja
2. Prosedur : Praktek

a. Pertemuan 1

Tema : Perayaan Ulang Tahun

Ulang Tahun Farhan

Jihan : Selamat ulang tahun Farhan

Farhan : Terimakasih Jihan....

Jihan : Ayo kita nyanyi lagu selamat ulang tahun, tiup lilin dan potong kue

Farhan : Ayo bernyanyi

Jihan dan Farhan bernyanyi lagu ulang tahun, tiup lilin dan potong kue.

Farhan : Ini kue untukmu

Jihan : Terimakasih Farhan

Farhan : Sama-sama

Keterangan: F menjadi yang sedang berulang tahun (Farhan), Guru menjadi teman F (Jihan)

Tabel 13. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	1
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	1
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	1
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	1
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	6

b. Pertemuan 2

Tema : Jual beli

Menjual Buah

Pedagang : Beli apa?

Pembeli : Beli jeruk

Pedagang : Ini jeruknya, sama apa?

Pembeli : Apel, mangga, jambu. Berapa harganya?

Pedagang : sepuluh ribu.

Pembeli : Ini uangnya

Pedagang : Terimakasih

Pembeli : Sama-sama

Keterangan: F menjadi penjual, Guru menjadi pembeli

Tabel 14. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	1
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	1
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	1
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	1
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	6

c. Pertemuan 3

Tema : Kesehatan

Pergi Ke Dokter

Pasien : Selamat pagi dokter

Dokter : Selamat pagi, ada apa?

Pasien : Anak saya sakit,

Dokter : Saya periksa dulu

Pasien : Gimana dokter?

Dokter : Anaknya masuk angin, ini obatnya

Pasien : Terimakasih dokter

Dokter : Sama-sama,

Keterangan: F menjadi dokter, Guru menjadi pasien

Tabel 15. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	1
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	1
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	1
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	1
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	6

J. Sistem Penilaian

Keterangan :

3 point: siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri

2 point : siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat

1 point : siswa tidak mampu melakukan kegiatan

PROSEDUR PERLAKUAN

Nama Sekolah	: SLB Ma'arif Muntilan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia (Intervensi)
Nama Siswa	: MF
Kelas	:II SDLB
Alokasi Waktu	:5 x 35 menit

A. Standart Kompetensi

Melakukan dialog sederhana sesuai dengan tema yang ditentukan dan berpura-pura memerankan suatu tokoh dalam dialog.

B. Kompetensi Dasar

Melakukan percakapan sederhana sesuai dengan naskah/ dialog

Memerankan tokoh sesuai dengan naskah/ dialog

Berinteraksi dengan orang lain/ guru

C. Indikator

Siswa dapat memerankan tokoh dan melakukan aktivitas yang sesuai dengan naskah/ dialog

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah digunakan metode *Pretend play* “kemampuan interaksi sosial” dalam pembelajaran, siswa mampu berinteraksi sosial dengan orang lain

E. Materi Pembelajaran

Berpura-pura memerankan tokoh dalam naskah atau dialog

F. Sumber Belajar

Dari peneliti

G. Metode Pembelajaran

Metode *Pretend play* dan metode praktek

H. Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan awal → ± 5 menit

- 1) Peneliti mempersiapkan peralatan pembelajaran yang dibutuhkan
- 2) Peneliti mengkondisikan siswa agar merasa nyaman dan siap dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Peneliti mengucapkan salam pada siswa, mengajak berdoa dan membuka pembelajaran
- 4) Peneliti melakukan apersepsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Kegiatan inti → ± 25 menit

- 1) Peneliti memberikan materi teks atau naskah drama
- 2) Peneliti membacakan naskah drama
- 3) Peneliti memilih siswa untuk berpura-pura memerankan tokoh dalam naskah drama/ cerita
- 4) Peneliti menyuruh siswa untuk melakukan drama sesuai dengan cerita
- 5) Peneliti menjelaskan isi materi dalam naskah drama pada siswa dengan berulang-ulang
- 6) Peneliti memberikan bantuan berupa bantuan verbal dan isyarat jika siswa kesulitan memerankan peran dalam dialog/ naskah

c. Kegiatan penutup → ±5 menit

- 1) Peneliti melakukan penegasan dan diskusi tentang materi yang telah dilaksanakan
- 2) Peneliti mengajak siswa berdoa

3) Peneliti menutup pembelajaran dan mengucapkan salam

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes unjuk kerja
2. Prosedur : Praktek

a. Pertemuan 1

Tema : Perayaan Ulang Tahun

Ulang Tahun Farhan

Jihan : Selamat ulang tahun Farhan

Farhan : Terimakasih Jihan....

Jihan : Ayo kita nyanyi lagu selamat ulang tahun, tiup lilin dan potong kue

Farhan : Ayo bernyanyi

Jihan dan Farhan bernyanyi lagu ulang tahun, tiup lilin dan potong kue.

Farhan : Ini kue untukmu

Jihan : Terimakasih Farhan

Farhan : Sama-sama

Keterangan: F berperan sebagai yang sedang berulang tahun (Farhan), Guru menjadi teman F (Jihan)

Tabel 16. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	1
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	2
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	1
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	1
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	7

b. Pertemuan 2

Tema : Jual beli

Menjual Buah

Pedagang : Beli apa?

Pembeli : Beli jeruk

Pedagang : Ini jeruknya, sama apa?

Pembeli : Apel, mangga, jambu. Berapa harganya?

Pedagang : sepuluh ribu.

Pembeli : Ini uangnya

Pedagang : Terimakasih

Pembeli : Sama-sama

Keterangan: F sebagai penjual, Guru sebagai pembeli

Tabel 17. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	2
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	2
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	1
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	1
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	8

c. Pertemuan 3

Tema : Kesehatan

Pergi Ke Dokter

Pasien : Selamat pagi dokter

Dokter : Selamat pagi, ada apa?

Pasien : Anak saya sakit,

Dokter : Saya periksa dulu

Pasien : Gimana dokter?

Dokter : Anaknya masuk angin, ini obatnya

Pasien : Terimakasih dokter

Dokter : Sama-sama,

Keterangan: F sebagai dokter, Guru sebagai pasien

Tabel 18. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	2
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	3
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	2
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	1
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	10

d. Pertemuan 4

Tema : Tolong Menolong

Jatuh dari Sepeda

Jihan : Farhan, ayo bersepeda

Farhan : Ayo

Farhan : aduh sakit

Jihan : kenapa Farhan?

Farhan : Jatuh dari sepeda

Jihan : Makanya hati-hati, biar tidak jatuh

Farhan : Iya...terimakasih Jihan

Jihan : Sama-sama

Keterangan: F berperan menjadi Farhan, Guru sebagai Jihan

Tabel 19. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	3
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	3
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	2
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	1
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	11

e. Pertemuan 5

Tema : Menabung

Pergi ke Bank

Petugas : Selamat siang, ada yang bisa saya bantu?

Nasabah : Mau menabung

Petugas : Mana buku tabungan dan uangnya?

Nasabah : Ini buku sama uangnya

Petugas : Uangnya sudah tersimpan di bank dan ini buku tabungannya.

Nasabah : Terimakasih

Petugas : Sama-sama

Keterangan : F sebagai nasabah, Guru sebagai petugas

Tabel 20. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	2
	b) Peran dalam naskah/ dialog	2
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	1
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	2
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	9

J. Sistem Penilaian

Keterangan :

3 point: siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri

2 point: siswa melakukan kegiatan masih dengan bantuan verbal dan isyarat

1 point: siswa tidak mampu melakukan kegiatan

PROSEDUR PERLAKUAN

Nama Sekolah	: SLB Ma'arif Muntilan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia (Baseline II)
Nama Siswa	: MF
Kelas	:II SDLB
Alokasi Waktu	:3 x 35 menit

A. Standart Kompetensi

Melakukan dialog sederhana sesuai dengan tema yang ditentukan dan berpura-pura memerankan suatu tokoh dalam dialog.

B. Kompetensi Dasar

Melakukan percakapan sederhana sesuai dengan naskah/ dialog

Memerankan tokoh sesuai dengan naskah/ dialog

Berinteraksi dengan orang lain/ guru

C. Indikator

Siswa dapat memerankan tokoh dan melakukan aktivitas yang sesuai dengan naskah/ dialog

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah digunakan metode *Pretend play* “kemampuan interaksi sosial” dalam pembelajaran, siswa mampu berinteraksi sosial dengan orang lain

E. Materi Pembelajaran

Berpura-pura memerankan tokoh dalam naskah/ dialog

F. Sumber Belajar

Dari peneliti

G. Metode Pembelajaran

Metode *Pretend play* dan metode praktek

H. Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan awal → ± 5 menit

- 1) Peneliti mempersiapkan peralatan pembelajaran yang dibutuhkan
- 2) Peneliti mengkondisikan siswa agar merasa nyaman dan siap dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Peneliti mengucapkan salam pada siswa, mengajak berdoa dan membuka pembelajaran
- 4) Peneliti melakukan apersepsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Kegiatan inti → ± 25 menit

- 1) Peneliti memberikan materi teks atau naskah drama
- 2) Peneliti membacakan naskah drama
- 3) Peneliti memilih siswa untuk berpura-pura memerankan tokoh dalam naskah drama/ cerita
- 4) Peneliti menyuruh siswa untuk melakukan drama sesuai dengan cerita
- 5) Peneliti menjelaskan isi materi dalam naskah drama pada siswa dengan berulang-ulang
- 6) Peneliti memberikan bantuan berupa bantuan verbal dan isyarat jika siswa kesulitan memerankan peran dalam dialog/ naskah

c. Kegiatan penutup → ±5 menit

- 1) Peneliti melakukan penegasan dan diskusi tentang materi yang telah dilaksanakan
- 2) Peneliti mengajak siswa berdoa
- 3) Peneliti menutup pembelajaran dan mengucapkan salam

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes unjuk kerja
2. Prosedur : Praktek

a. Pertemuan 1

Tema : Perayaan Ulang Tahun

Ulang Tahun Farhan

Jihan : Selamat ulang tahun Farhan

Farhan : Terimakasih Jihan....

Jihan : Ayo kita nyanyi lagu selamat ulang tahun, tiup lilin dan potong kue

Farhan : Ayo bernyanyi

Jihan dan Farhan bernyanyi lagu ulang tahun, tiup lilin dan potong kue.

Farhan : Ini kue untukmu

Jihan : Terimakasih Farhan

Farhan : Sama-sama

Keterangan: F berperan sebagai yang sedang berulang tahun (Farhan), Guru sebagai teman F (Jihan)

Tabel 21. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	3
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	3
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	2
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	2
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	1
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	12

b. Pertemuan 2

Tema : Jual beli

Menjual Buah

Pedagang : Beli apa?

Pembeli : Beli jeruk

Pedagang : Ini jeruknya, sama apa?

Pembeli : Apel, mangga, jambu. Berapa harganya?

Pedagang : sepuluh ribu.

Pembeli : Ini uangnya

Pedagang : Terimakasih

Pembeli : Sama-sama

Keterangan: F sebagai penjual, Gurusebagai pembeli

Tabel 22. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Melakukan aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	3
	b) Berperan dalam naskah/ dialog	3
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	3
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	2
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	2
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	1
	Jumlah skor	14

c. Pertemuan 3

Tema : Kesehatan

Pergi Ke Dokter

Pasien : Selamat pagi dokter

Dokter : Selamat pagi, ada apa?

Pasien : Anak saya sakit,

Dokter : Saya periksa dulu

Pasien : Gimana dokter?

Dokter : Anaknya masuk angin, ini obatnya

Pasien : Terimakasih dokter

Dokter : Sama-sama,

Keterangan: F sebagai dokter, Guru sebagai pasien

Tabel 23. Hasil Inventori Kemampuan Interaksi Sosial

No	Indikator	Skor
1.	a) Aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam naskah/ dialog	3
	b) Peran dalam naskah/ dialog	3
	c) Kemampuan anak dalam meniru/ imitasi	3
	d) Kemampuan anak dalam menentukan pedoman tingkah laku dari orang lain/ guru	2
	e) Kemampuan anak untuk menempatkan diri pada situasi tertentu	2
	f) Kemampuan anak untuk bersimpati terhadap orang lain	2
	Jumlah skor	15

J. Sistem Penilaian

Keterangan :

3 point: siswa dapat melakukan kegiatan secara mandiri

2 point: siswa melakukan kegiatan dengan bantuan verbal dan isyarat

1 point: siswa tidak dapat melakukan kegiatan

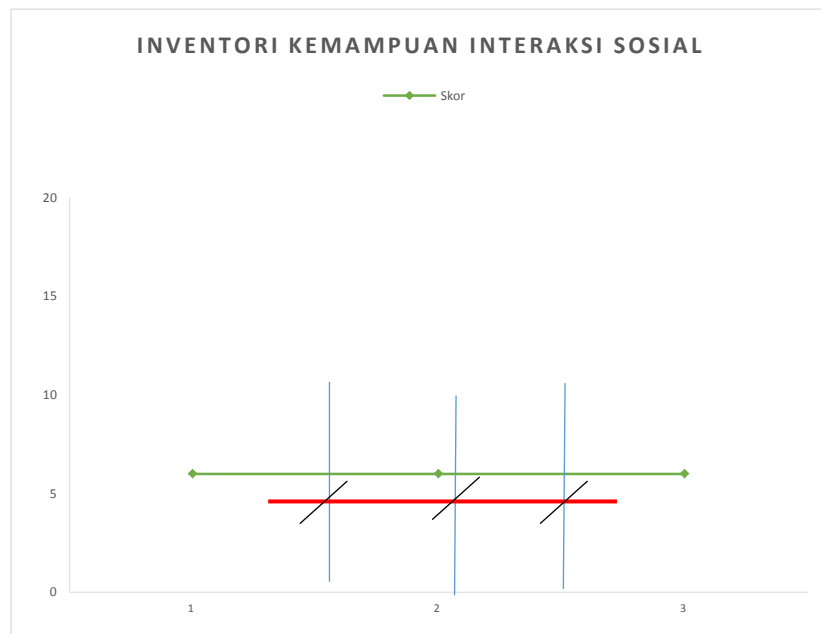
Hasil Perhitungan Komponen- Komponen pada Fase *Baseline-1*, Intervensi dan *Baseline-2*

A. Analisis Dalam Kondisi Subyek MF

1. *Baseline-1* (A)

a. Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut.

Panjang kondisi = 3



b. Estimasi kecenderungan arah = _____ (=) stabil

c. Tingkat stabilitas

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tinggi	X	kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
6	X	0,15	= 0,19
Mean level = $\frac{6+6+6}{3} = \frac{18}{3} = 6$			
Batas Atas:			
Mean level + $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas = $6 + \frac{1}{2}(0,9) = 6,45$			
Batas Bawah:			
Mean level - $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas = $6 - \frac{1}{2}(0,9) = 5,55$			
Persentase stabilitas =			
Banyak data point dalam rentang : banyaknya data = persentase stabilitas			
3	:	3	= 100% stabil

d. Jejak data = _____ (=) stabil

e. Level stabilitas dan rentang data = stabil (6-6)

f. Level perubahan:

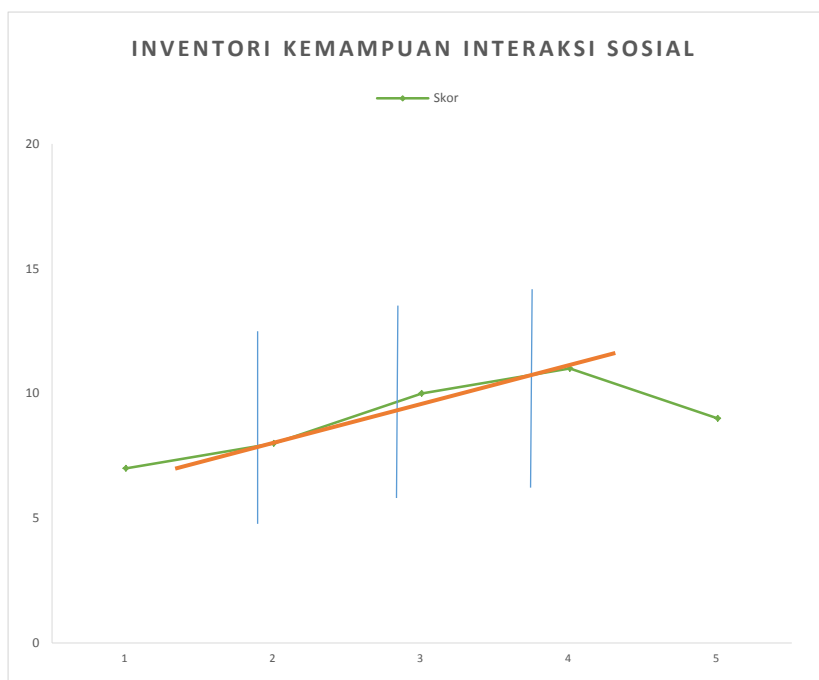
Data terakhir (data yang besar) – data pertama (data yang kecil) =

$$6-6 = +0 \text{ (stabil)}$$

2. Intervensi (B)

a. Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut.

$$\text{Panjang kondisi} = 5$$



- b. Estimasi kecenderungan arah = \nearrow (+) variabel
- c. Tingkat stabilitas

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tinggi	X	kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
11	X	0,15	= 1,65
Mean level = $\frac{7+8+10+11+9}{5} = \frac{45}{5} = 9$			
Batas Atas:			
Mean level + $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas = $9 + \frac{1}{2}(1,65) = 9,825$			
Batas Bawah:			
Mean level - $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas = $9 - \frac{1}{2}(1,65) = 8,175$			
Persentase stabilitas =			
Banyak data point dalam rentang : banyaknya data = persentase stabilitas			
1	:	5	= 20% (variabel)

d. Jejak data = \nearrow (+) variabel

e. Level stabilitas dan rentang data = variabel (7-9)

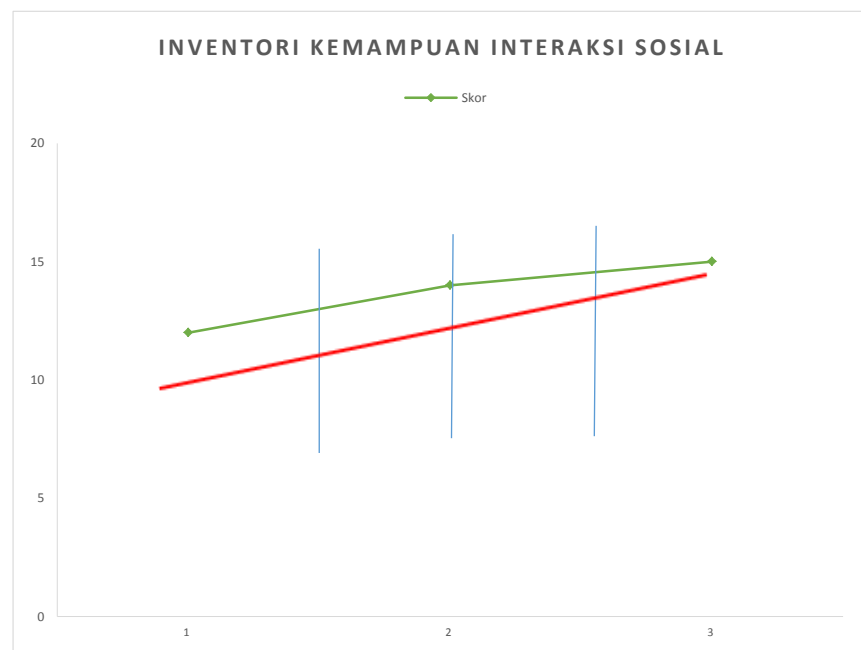
f. Level perubahan:

Data terakhir (data yang besar) – data pertama (data yang kecil) =

$9 - 7 = +2$ (membaik)

2 Baseline-2 (A')

a. Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut. Panjang kondisi = 3



b. Estimasi kecenderungan arah = \nearrow (+) variabel

c. Tingkat stabilitas

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tinggi	X	kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
15	X	0,15	= 2,25
$\text{Mean level} = \frac{12+14+15}{3} = \frac{41}{3} = 13,67$			
<p>Batas Atas:</p> $\text{Mean level} + \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas} = 13,67 + \frac{1}{2} (2,25) = 14,795$			
<p>Batas Bawah:</p> $\text{Mean level} - \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas} = 13,67 - \frac{1}{2} (2,25) = 12,545$			
<p>Persentase stabilitas =</p>			
<p>Banyak data point dalam rentang : banyaknya data = persentase stabilitas</p>			
1	:	3	= 33,33% (variabel)

d. Jejak data = \nearrow (+) variabel

e. Level stabilitas dan rentang data = variabel (12-15)

f. Level perubahan:

Data terakhir (data yang besar) – data pertama (data yang kecil) =

$$15 - 12 = +3 \text{ (membaik)}$$

B. Analisis Antar Kondisi

1. Perbandingan kondisi B/A-1

a. Jumlah variabel = 1

b. Perubahan arah dan efeknya = \longrightarrow (=) \nearrow (+) positif

c. Perubahan stabilitas = variabel ke stabil

d. Perubahan level = sesi terakhir *baseline-1* – sesi pertama intervensi

$$6 - 7 = +1 \text{ (membaik)}$$

e. Persentase overlap

1) batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline-1*

2) $BA = 6,45$

3) $BB = 5,55$

4) Poin pada kondisi intervensi (B) yang ada pada rentang kondisi

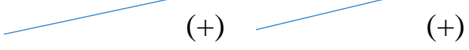
$$(A-1)=0$$

5) Persentase overlap = $(0 : 5) \times 100\% = 0\%$

2. Perbandingan kondisi A-2/ B

a. Jumlah variabel

b. Jumlah variabel = 1

c. Perubahan arah dan efeknya =  (+) (+)
positif

d. Perubahan stabilitas = variabel ke variabel

e. Perubahan level = sesi terakhir *baseline-2* – sesi pertama intervensi

$$15 - 7 = +8 \text{ (membaik)}$$

f. Persentase overlap

1) Batas atas dan batas bawah pada kondisi baseline

2) $BA = 14,795$

3) $BB = 12,545$

4) Poin pada kondisi intervensi (B) yang ada pada rentang kondisi (A-

$$2)=0$$

5) Persentase overlap = $(0 : 3) \times 100\% = 0\%$

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN

1) Proses pembelajaran dengan tema menabung



2) Proses pembelajaran dengan tema ulang tahun



3) Proses pembelajaran dngan tema jual beli



4) Proses pembelajaran dengan tema kesehatan



5) Proses pembelajaran dengan tema tolong menolong





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 6375 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

20 Oktober 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jenderal Sudirman 5
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Nurvi Prihtyaningsih
NIM : 10103244010
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Drojogan RT 01 RW 03 Bumirejo, Mungkid Magelang

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB Ma'arif Muntilan
Subyek : Siswa Kelas II SD
Obyek : Kemampuan Interaksi Sosial
Waktu : Oktober-Desember 2014
Judul : Efektivitas Metode Pretend Play Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Kelas II SDLB Di SLB Ma'arif Muntilan

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami mengucapkan terima kasih



Dekan

Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 0017

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
 BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
 (BADAN KESBANGLINMAS)
 Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 21 Oktober 2014

Nomor : 074 /2293/ Kesbang / 2014
 Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth. :
 Gubernur Jawa Tengah
 Up.Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
 Provinsi Jawa Tengah
 Di
 SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY Yogyakarta
 Nomor : 6375/UN34.11/PL/2014
 Tanggal : 20 Oktober 2014
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"EFEKTIVITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS KELAS II SDLB DI SLB MA'ARIF MUNTILAN"**, kepada :

Nama : NURVI PRIHTIYANINGSIH
 NIM : 10103244027
 C.P : 085643447020
 Prodi/Jurusan : PLB/PLB
 Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY
 Lokasi : SLB Ma'arif Muntilan Provinsi Jawa Tengah
 Waktu : Oktober s.d Desember 2014

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan/fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian/survey;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian/survey yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian/survey dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset/penelitian/survey kepada Badan Kesbanglinmas DIY.


Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian/Survey ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY Yogyakarta;



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
 Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
 Semarang - 50131


Semarang, 22 Oktober 2014

Nomor : 070/1479
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
 Yth. Bupati Magelang
 u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
 Kab. Magelang.

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/2147/04.1/2014 Tanggal 22 Oktober 2014 atas nama NURVI PRIHTIYANINGSIH dengan judul proposal EFEKTIFITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS KELAS II SDLB DI SLB MA'ARIF MUNTILAN , untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.




KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
 PROVINSI JAWA TENGAH

H. YUNI ASTUTI, MA.
 Pendiri, Utama Muda
 NIP. 196211987092001

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. NURVI PRIHTIYANINGSIH;
6. Arsip,-



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegi Pranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
 Fax : (024) 3549560 E-mail : bcmd@jatengprov.go.id http :// bcmd.jatengprov.go.id
 Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN
 NOMOR : 070/2147/04.1/2014

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
 3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/2293/Kesbang/2014 tanggal 21 Oktober 2014 Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : NURVI PRIHTYANINGSIH
2. Alamat : Drojogan Rt.001/Rw.003 Kel. Bumirejo, Kec. Mungkid, Kab.Magelang, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa S1.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : EFEKTIFITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS KELAS II SDLB DI SLB MA'ARIF MUNTILAN.
- b. Tempat / Lokasi : SLB Ma'arif Muntilan, Kab.Magelang, Provinsi Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
- d. Waktu Penelitian : Oktober s.d. Desember 2014.
- e. Penanggung Jawab : 1. Dr. Edi Purwanta, M.Pd
 2. Sukinah, M.Pd
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.


Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 22 Oktober 2014

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
 PROVINSI JAWA TENGAH



BPM D. YUNI ASTUTI, MA.
 Pembina Utama Muda
 NIP. 196206211987092001



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, ☎ (0293) 788616

KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 23 Oktober 2014.

Nomor : 070/726/14/2014

Lampiran :-

Perihal : Rekomendasi.

Kepada :
 Yth, Kepala Badan Penanaman Modal
 dan Pelayanan Perijinan Terpadu
 Kabupaten Magelang.

Di -
 KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat dari Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah.
 Nomor : 070/2147/04.1/2014
 Tanggal : 22 Oktober 2014
 Tentang : Rekomendasi Penelitian

2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Riset/Survey/PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :

- a. Nama : NURVI PRIHTIYANINGSIH
 b. Pekerjaan : Mahasiswi
 c. Alamat : Drojogan RT.001/RW.003, Ds. Bumirejo, Kecamatan Mungkid, Magelang.
 d. Penanggung Jawab : 1. Dr. EDI PURWANTA, M. Pd
 2. SUKINAH, M. Pd
 e. Lokasi : Kabupaten Magelang
 f. Waktu : Oktober s/d Desember 2014.
 g. Tujuan : mengadakan penelitian dengan judul:

" EFEKTIVITAS METODE PRETEND PLAY TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS KELAS II SDLB DI SLB MA'ARIF MUNTILAN "

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
 4. Pelaksanaan Penelitian/Survey/Riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
 5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
 6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
 KABUPATEN MAGELANG
 Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional


 WARDI SUTRISNO, BA
 Penata Tk. I
 NIP. 19590205 198503 1 01

Tembusan,



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
**BADAN PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU**
 Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549
 Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 23 Oktober 2014

Nomor : 070/337/59/2014
 Sifat : Amat segera
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada :
Yth NURVI PRIHTIYANINGSIH
 Drojogan RT 001 RW 003, Desa Bumirejo
 Kec. Mungkid Kab. Magelang
 di

MUNGKID

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor :
 070/726/14/2014 Tanggal 23 Oktober 2014, Perihal Kegiatan Riset/Penelitian/PKL
 di Kabupaten Magelang.

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian
 /PKL di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama : **NURVI PRIHTIYANINGSIH**
 Pekerjaan : Mahasiswi, UNY
 Alamat : Drojogan RT 001 RW 003, Desa Bumirejo Kec. Mungkid Kab.
 Magelang
 Penanggung Jawab : **Dr. Edi Purwanta, M.Pd**
 Lokasi : SLB Ma'arif Muntilan Kabupaten Magelang
 Waktu : Oktober s.d Desember 2014
 Peserta : -
 Tujuan : Mengadakan Penelitian dengan Judul :
**" EFEKTIVITAS METODE PRETEND PLAY TERHADAP
 KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS KELAS II SDLB
 DI SLB MA'ARIF MUNTILAN "**

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian/PKL agar Saudara Mengikuti Ketentuan-
 ketentuan sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya

An. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
 KEPALA BIDANG PELAYANAN PERIZINAN

U.b

Kepala Subbidang Pendaftaran

ENI RETNAWATI, S.Sos

Penata Tk. I

NIP. 19670119 198607 2 001

TEMBUSAN :

1. Bupati Magelang
2. Kepala Badan/ Dinas.Kantor/Instansi terkait



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
SEKOLAH LUAR BIASA A, B, C MA'ARIF MUNTILAN
(TKLB, SDLB, SMPLB, SMALB)

Alamat : Dalitan Pucungrejo Muntilan Magelang Telp (0293) 585203 e-mail: slbmaarif_mtl@yahoo.com KodePos 56414

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 27/ SLB. Mrf/ XI/ 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suyadi, S.Pd
NIP : 195711271984031003
Pangkat/ Gol : Pembina, IV/ a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SLB Ma'arif Muntilan Kab. Magelang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Nurvi Prihtiyansih
NIM : 10103244010
Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Instansi/ PT : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan penelitian untuk anak penyandang autisme yang dilaksanakan pada tanggal, 27 Oktober s.d 20 November 2014 di SLB Ma'arif Muntilan guna melengkapi data sehubungan dengan penyusunan skripsi sebagai tugas akhir dengan judul :

"Efektivitas Metode Pretendplay Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan"

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muntilan, 22 November 2014

Kepala Sekolah



Suyadi, S.Pd

195711271984031003

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Sumardjati

NIP : 195506081987032008

Pekerjaan : Guru Kelas

Menerangkan bahwa instrumen tes kemampuan interaksi sosial yang digunakan untuk anak autis kelas II SDLB yang dikembangkan oleh:

Nama : Nurvi Prihtyaningsih

NIM : 10103244010

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian yang berjudul "Efektivitas Metode *Pretend Play* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis Kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Muntilan, 11 Oktober 2014



Siti Sumardjati

195506081987032008