

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEMAMPUAN  
PENGEMBANGAN DIRI BERPAKAIAN PADA ANAK AUTIS KELAS IV  
DI SLB AUTISMA DIAN AMANAH**

SKRIPSI

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



Oleh  
Puja SorayaUlfa  
NIM. 12103249002

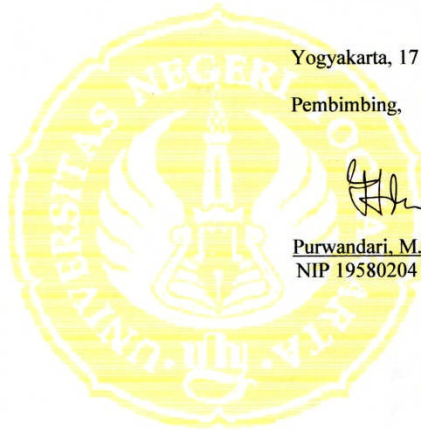
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2016**


## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI PENGEMBANGAN DIRI BERPAKAIAN PADA ANAK AUTIS KELAS IV DI SLB AUTISMA DIAN AMANAH" yang disusun oleh Puja Soraya Ulfa, NIM 12103249002 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 17 Mei 2016

Pembimbing,

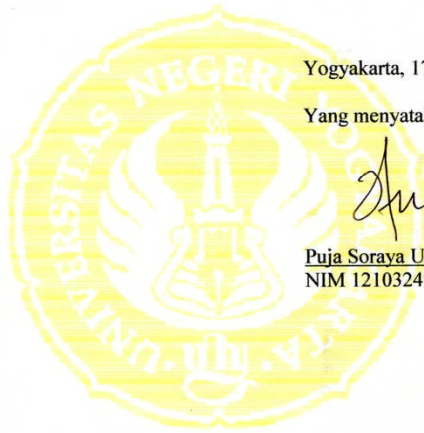


  
Purwandari, M.Si.  
NIP 19580204 198601 2 001

### PERNYATAAN

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, 17 Mei 2016

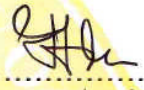


Yang menyatakan,

Puja Soraya Ulfa  
NIM 12103249002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEMAMPUAN PENGEMBANGAN DIRI BERPAKAIAN PADA ANAK AUTIS KELAS IV DI SLB DIAN AMANAH YOGYAKARTA” yang disusun oleh Puja Soraya Ulfa, NIM 12103249002 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Purwandari, M.Si.	Ketua Penguji		14 Juni 2016
Aini Mahabbati, M.A.	Sekretaris Penguji		14 Juni 2016
Fathur Rahman, M.Si.	Penguji Utama		14 Juni 2016



Yogyakarta, 17 JUN 2016  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

## MOTTO

Keinginan merupakan titik awal dari semua pencapaian, bukan sebuah harapan, bukan sebuah angan-angan, tetapi sebuah keinginan yang bergetar hebat, yang melebihi segalanya.

*(Napoleon Hill)*

Didiklah dan persiapkanlah anak-anakmu untuk suatu zaman yang bukan zamanmu

*(Ali Bin Abu Tholib)*

Tiada pencapaian, tanpa usaha dan kerja keras yang disertai Do'a

*(Penulis)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kehadiran *Allah Subhaanahu Wa Ta'ala*, karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Burhanuddin (almarhum) dan Ibu Sidon Al-amudi.
2. Almamater saya Universitas Negeri Yogyakarta
3. Nusa, bangsa dan agama

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEMAMPUAN  
PENGEMBANGAN DIRI BERPAKAIAN PADA ANAK AUTIS KELAS IV  
DI SLB AUTISMA DIAN AMANAH**

Oleh  
Puja SorayaUlfa  
NIM 12103249002

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Autisma Dian Amanah. Pengaruh pemberian *reward* dapat dilihat dari berkurangnya frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek setelah diberikan intervensi atau stimulus/treatment berupa pemberian *reward*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR) dengan metode A-B-A'. Subjek penelitian merupakan satu siswa autis kelas IV dengan kemampuan berpakaian paling rendah dibandingkan siswa lain yang ada di dalam kelas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian anak autis yang ditunjukkan dengan berkurangnya frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek setelah diberikan intervensi. Adapun jumlah frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada *Baseline-1* (A) kondisi awal sebelum diberikan intervensi/treatment pemberian *reward* yaitu: sesi A1=5, sesi A2=5, sesi A3=5, frekuensi kesalahan dapat dikatakan stabil, karena cenderung menetap dan frekuensi kesalahan pada setiap sesi praktek tahapan berpakaian frekuensi kesalahannya sama. Frekuensi kesalahan yang dilakukan subjek selama sesi Intervensi (B) kondisi kemampuan hasil belajar setelah diberikan intervensi/stimulus berupa pemberian *reward* yaitu: intervensi ke-1=4, intervensi ke-2=2, intervensi ke-3=2, intervensi ke-4=0, dan intervensi ke-5=0 sedangkan frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada *Baseline-2* (A') kondisi setelah intervensi/setelah diberikan stimulus/treatment berupa pemberian *reward* yaitu: sesi A'1=2, sesi A'2=2, dan sesi A'3=2

**Kata kunci :** *pemberian reward, berpakaian, anak autis*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “ Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Kemampuan Pengembangan Diri Berpakaian Pada Anak Autis Kelas IV di SLB Autisma Dian Amanah, Sleman, Yogyakarta”.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan studi pada program studi S1 PLB FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kebijakan dalam penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan kemudahan dalam kegiatan akademik dan memfasilitasi kegiatan mahasiswa.
4. Ibu Purwandari, M. Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang bersedia meluangkan waktu guna memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama proses pembuatan skripsi hingga terselesaikannya penulisan karya tulis ilmiah ini.

5. Ibu Sukinah Sadirin, M. Pd., selaku dosen pembimbing akademik. Terimakasih telah memberikan motivasi hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah bersedia membimbing dan berbagi ilmunya kepada penulis.
7. Seluruh keluarga besar SLB Autisma Dian Amanah atas kerja samanya dalam penelitian.
8. Kedua orangtua tercinta, Bapak Drs. Burhanuddin (almarhum) dan IbuHj. Sidon Al-amudiserta kakakku tercinta Fitria Ningsih Terimakasih atas semua yang sudah diberikan, cinta, kasih sayang, pengorbanan, inspirasi, dan motivasi untuk menjadi pemenang.
9. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang senantiasa memberikan dukungan serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.

Saran dan kritik sangatlah penulis harapkan. Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan pahala dari Allah SWT.Amin.

Yogyakarta, 17Mei 2016  
Penulis



Puja SorayaUlfa  
NIM. 12103249002

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	hal I
PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GRAFIK .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Definisi Operasional.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Tentang Anak Autis.....	12
1. Pengertian Anak Autis.....	12
2. Ciri dan Karakteristik Anak Autis.....	14
B. Kajian Pembelajaran Pengembangan Diri Berpakaian.....	19
1. Pengertian Pembelajaran Pengembangan Diri Berpakaian.....	19
2. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Diri Berpakaian.....	21
C. Kajian Tentang Reward.....	24

1. Pengertian Reward.....	24
2. Tujuan dan Manfaat Reward.....	26
3. Prinsip dan Syarat Reward.....	28
4. Bentuk Reward.....	30
5. Langkah Pemberian Reward.....	32
D. Kerangka Pikir.....	38
E. Hipotesis Penelitian.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	42
B. Desain Penelitian .....	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
D. Subyek Penelitian.....	45
E. Variabel Penelitian.....	46
F. Setting Penelitian Penelitian .....	47
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Instrumen Penelitian.....	48
I. Prosedur Penelitian.....	51
J. Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	53
B. Deskripsi Subyek Penelitian .....	54
C. Deskripsi Hasil Data Perilaku Subjek pada Aktivitas Berpakaian .....	56
1. Deskripsi Hasil <i>Baseline-1</i> .....	57
2. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Intervensi.....	63
3. Deskripsi Hasil <i>Baseline-2</i> .....	76
D. Analisis Data .....	80
E. Pembahasan Penelitian.....	84
F. Keterbatasan Penelitian.....	87
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90

DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN .....	93

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase <i>Baseline-1</i> .....	61
Tabel 2. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-1.....	64
Tabel 3. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-2.....	67
Tabel 4. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-3.....	69
Tabel 5. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-4.....	71
Tabel 6. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-5.....	73
Tabel 7. Data Frekuensi Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase <i>Baseline-1</i> dan Intervensi.....	75
Tabel 8. Data Hasil Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase <i>Baseline-2</i> .....	76
Tabel 9. Data Hasil Kemampuan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase <i>Baseline-1</i> , Intervensi dan <i>Baseline-2</i> .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 2. Display Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada Fase <i>Baseline-1</i> .....	62
Gambar 3. Display Frekuensi Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian Sesi Intervensi .....	74
Gambar 4. Display Frekuensi Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian Pada <i>Baseline-1</i> dan Sesi intervensi. ....	73
Gambar 5. Display Frekuensi Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian Pada <i>Baseline-2</i> . ....	79
Gambar 6. Display Frekuensi Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian Pada <i>Baseline-1</i> , sesi Intervensi dan <i>Baseline-2</i> .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	hal
Lampiran 7. Hasil Dokumentasi.....	115
Lampiran 8. Foto Dokumentasi.....	119

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi dengan lingkungan, perilaku dan adanya keterlambatan pada bidang akademis (Pamuji, 2007: 2). Menurut definisi tersebut dapat ditegaskan bahwa permasalahan yang sering muncul pada anak autis salah satunya terletak dalam hal berinteraksi dengan lingkungan. Anak autis sering dikatakan memiliki dunianya sendiri yang mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam interaksi sosial, sehingga mempengaruhi komunikasi serta perilakunya. Berbagai permasalahan yang dialami, mengakibatkan anak autis mengalami kesulitan dalam menyerap informasi dari luar. Kesulitan yang diperlihatkan anak adalah kurangnya respon dan minat anak terhadap orang-orang di sekitarnya.

Salah satu pembelajaran yang penting diberikan kepada anak autis adalah materi pengembangan diri. Sesuai dengan pelaksanaan pendidikan yang diselenggarakan di Sekolah Luar Biasa khususnya anak autis meliputi berbagai mata pelajaran antara lain: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Keterampilan, Pendidikan Olah Raga, dan Pendidikan Program Khusus Pengembangan Diri. Program pengembangan diri memiliki peran penting dalam mengembangkan anak didik untuk melakukan 2

pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan diri tersebut mencakup merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan sesuai dengan kemampuannya. Melalui pembelajaran pengembangan diri anak autis diharapkan dapat hidup mandiri di keluarga, di sekolah dan di masyarakat. Fokus penelitian ini membahas tentang pembelajaran pengembangan diri.

Menurut Rini Hildayani, dkk (2007: 68) menolong diri sendiri dapat disebut dengan mengurus diri sendiri (*self help*) atau memelihara diri sendiri (*self care*). Menurut definisi tersebut dapat ditegaskan bahwa menolong diri sendiri mencakup mengurus diri sendiri dan memelihara diri sendiri. Bagi anak dengan kategori normal, hal ini sangat mudah untuk dilakukan, namun bagi anak yang termasuk dalam kategori autis, hal ini perlu diajarkan dan dipraktikkan. Sebagai contohnya yaitu: pengembangan diri makan, mandi, dan memakai baju. Dengan demikian anak autis membutuhkan bantuan orang lain dalam mengurus dirinya.

Menurut Sutadi (2005:167) “Autis adalah gangguan perkembangan berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan bersosialisasi/berhubungan dengan orang lain”. Anak autis pada umumnya mengalami gangguan perkembangan kompleks yang meliputi gangguan bahasa/komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Gejala gangguan autis biasanya ditemukan pada anak hingga usia tiga tahun. Gangguan yang dialami anak autis menyebabkan hambatan dalam proses pembelajaran anak autis.

Gangguan yang dialami anak autis meliputi aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan bahasa, serta gangguan emosi dan persepsi sensori.

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada salah satu anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta menunjukkan bahwa, anak mengalami kesulitan melakukan aktivitas pengembangan diri, khususnya berpakaian. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas siswa pada proses Pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan ( PPL) pada bulan agustus 2016. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas anak belum mampu berpakaian dengan benar secara mandiri. Saat observasi peneliti juga mencoba mengikuti proses pembelajaran pengembangan diri pada anak, dan menemukan bahwa anak belum mampu berpakaian dengan benar secara mandiri.

Pada pelaksanaan PPL, peneliti juga memberikan pembelajaran pada anak. Pembelajaran tersebut berkaitan dengan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak agar mampu berpakaian dengan benar. Hingga proses pelaksanaan PPL berakhir, kemampuan anak dalam berpakaian masih rendah. Anak mampu memasukkan tangan ke lubang lengan baju namun anak tidak mampu merapikan baju mendorong dan merapikan baju dengan benar.

Pada saat observasi kemampuan anak dalam berpakaian secara mandiri masih rendah dan masih membutuhkan bantuan orang lain. Anak cenderung mudah putus asa, bosan dan cenderung malas untuk berpakaian secara mandiri, anak lebih sering dan suka dipakaikan baju daripada memakai baju sendiri. anak lebih suka menarik tangan guru atau peneliti untuk membantu

memakai baju. Permasalahan yang paling utama adalah anak masih bergantung kepada guru dan orang tua. Berdasarkan berbagai penjelasan mengenai permasalahan berpakaian yang dihadapi oleh anak autis, maka anak perlu diberikan motivasi tujuannya adalah agar anak autis mampu berpakaian secara mandiri dan tidak bergantung pada bantuan orang lain. Anak autis memerlukan suatu pembelajaran dan motivasi berkaitan pada kegiatan aktivitas pengembangan diri.

Tujuan pengembangan diri tersebut berupa kemampuan mengurus dirinya sendiri atau melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri agar tidak mengalami ketergantungan pada orang lain dan dapat hidup sebagaimana orang pada umumnya. Aktivitas sehari-hari yang dimaksud adalah kebiasaan-kebiasaan rutin yang biasa dilakukan seseorang seperti berpakaian, makan, beristirahat, memelihara kesehatan kemampuan untuk buang air kecil dan air besar di tempat tertentu (kamar mandi/wc).

Berpakaian adalah salah satu bagian dari kegiatan pengembangan diri yakni kegiatan mengurus diri yang tidak mudah untuk dilakukan pada anak autis. Tujuan dari pembelajaran pengembangan diri berpakaian pada anak autis agar dapat mengenakan pakaian sendiri sehingga tidak tergantung dengan orang lain. Berpakaian merupakan suatu rangkaian kegiatan mulai dari memasukkan tangan ke lubang lengan pakaian sampai memeriksa kembali apakah setiap kancing sudah masuk pada lawannya (merapikan pakaian). Merapikan pakaian dalam kegiatan ini berarti semua kancing telah masuk tepat pada lubang kancing lawannya, dan lengan baju sejajar. Pada anak

autis kegiatan tersebut sulit untuk dilakukan dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki anak autis.

Pembelajaran pengembangan diri berpakaian pada anak autis tentunya tidak semudah mengajarkannya pada anak normal. Umumnya bagi anak normal dengan fisik yang sempurna dan tidak mengalami gangguan kegiatan sehari-hari dapat dilatih sejak dini. Namun tidak demikian dengan anak autis, anak autis mengalami beberapa kesulitan untuk fokus dalam suatu kegiatan sehingga dalam berpakaian tidak dapat semudah dan secepat orang normal. Keterbatasan yang dimiliki anak autis membutuhkan kesabaran dan waktu yang lebih lama.

Berpakaian merupakan rangkaian kegiatan pengembangan diri yang sangat kompleks dibandingkan dengan kegiatan lainnya. Dalam kegiatan tersebut anak autis membutuhkan koordinasi otak dan anggota gerak, mata dan kemampuan anggota badan lainnya. Dibandingkan dengan anak normal pada umumnya, dalam berpakaian anak autis membutuhkan waktu yang relatif lama. Selain itu pakaian yang digunakan juga perlu dimodifikasi. Baik dari segi ukuran kancing yang lebih besar atau jenis kancingnya. Warna pakaian pun sangat berperan penting untuk menarik perhatian anak autis agar dapat fokus dalam melakukan kegiatan berpakaian.

Kegiatan berpakaian pada dasarnya dapat diajarkan oleh orangtua dirumah maupun guru disekolah. Akan tetapi, pada kenyataannya kebanyakan orangtua masih mengalami kebingungan dan kesulitan dalam mengajarkan memakai pakaian kepada anak mereka. Kondisi anak autis yang kompleks membuat

orangtua mengalami kesulitan dalam mengajarkan anak berpakaian, sehingga dalam mengenakan pakaian anak masih sangat tergantung dengan orangtua.

Informasi lain yang ditemukan peneliti pada saat observasi, perasaan bosan muncul pada saat anak autis akan memasukkan kancing ke dalam lubang kancing, sedangkan saat memasukkan kancing pada lubangya anak cenderung malas, sehingga mengakibatkan kancing tidak dapat tepat masuk ke lubang kancing. Pada observasi yang dilakukan peneliti, anak merasa senang ketika guru memberikan perhatian, hadiah dan pujian *reward*.

Guru belum maksimal menerapkan pemberian *reward* untuk memotivasi anak dalam pembelajaran pengembangan diri. Padahal, pembelajaran pengembangan diri yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, dapat mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar. Peningkatan perilaku dapat dilakukan dengan menerapkan prosedur pengukuhan (*reinforcement*). Prosedur pengukuhan dapat berupa hadiah (*reward*) baik berupa material (benda) maupun non material (pujian, sanjungan), atau kegiatan lain yang lebih menyenangkan bagi seseorang.

Menurut Mulyasa (2001:77) *reward* adalah stimulus terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembali perilaku tersebut. *Reward* dapat dilakukan secara verbal ataupun non verbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan dan kebermanaknaan. Mendukung pernyataan di atas Menurut Mulyadi (2009:36) dalam kegiatan belajar mengajar, *reward* penguatan positif mempunyai arti penting. Pemberian *reward* dalam kelas akan mendorong anak meningkatkan usahanya dalam kegiatan pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti, perasaan bosan, malas muncul pada saat anak autis akan memasukkan kancing kedalam lubang kancing, sehingga mengakibatkan kancing tidak dapat tepat masuk ke lubang kancing. Hal ini disebabkan karena perilaku anak yang mudah bosan dan malas sehingga kegagalan yang berulang-ulang. Disaat aktivitas pengembangan diri berpakaian anak terlihat malas, diam dan lama merespon.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul” Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta”. Peneliti menggunakan pemberian *reward* berupa pujian berbentuk verbal dan non verbal, sanjungan, hadiah yang di senangi anak untuk memotivasi anak. Peneliti memberikan *reward* ketika anak dapat berperilaku sesuai dengan harapan, misalnya anak dapat berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri maka diberikan hadiah *reward*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Rendahnya kemampuan pengembangan diri berpakaian anak autis sehingga anak belum mampu berpakaian dengan benar secara mandiri dan masih bergantung pada orang lain dalam mengrus dirinya sendiri.
2. Kurangnya pengetahuan anak tentang tata cara tahapan berpakaian yang baik dan benar.

3. Anak autis mudah putus asa, bosan dan cenderung malas berpakaian dengan benar sehingga anak belum mampu berpakaian dengan benar secara mandiri.
4. Belum diajarkannya tata cara atau langkah-langkah berpakaian secara detail.
5. Anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta membutuhkan motivasi berupa pemberian *reward* dalam pembelajaran pengembangan diri berpakaian

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi pada masalah nomer 1 dan 5, yaitu anak autis kelas IV belum mampu berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri. Sehingga anak membutuhkan motivasi berupa pemberian *reward* pada proses pembelajaran pengembangan diri.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah Pemberian *Reward* Berpengaruh terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti kemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Mengetahui Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa pengetahuan dalam pengembangan ilmu Pendidikan Luar Biasa terutama yang berhubungan dengan pembelajaran pengembangan diri, khususnya pembelajaran mengenai aktivitas berpakaian pada anak autis.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini memiliki manfaat bagi anak, guru, sekolah dan penulis meskipun terbatas pada subjek yang terkait dengan penelitian. Adapun manfaat praktis penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Bagi Anak**

Penelitian ini dapat membantu anak memperoleh pembelajaran berpakaian yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, sehingga memudahkan anak untuk belajar. Pada akhirnya, anak dapat berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan informasi kepada guru, agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat bagi anak autis, khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan diri seperti berpakaian.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam penggunaan metode pembelajaran pengembangan diri berpakaian bagi anak autis.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu memberikan pengetahuan pada peneliti tentang caramengidentifikasi kebutuhan dan kemampuan anak, sehingga dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran dikelas.

## **G. Definisi Operasional**

1. Anak Autis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang mengalami gangguan pada komunikasi dan perilaku. Anak autis dalam penelitian ini berada dikelas IV. Anak autis juga mengalami kesulitan pengembangan diri dalam berpakaian.
2. Kemampuan Pengembangan Diri berpakaian pada anak autis dalam penelitian ini merupakan kemampuan anak autis melakukan tahapan berpakaian. Tahapan-tahapan tersebut yaitu; dimulai dengan mengenalkan pakaian pada anak, (1) memasukkan tangan kanan ke lubang lengan baju bagian kanan, (2) memasukkan tangan kiri ke lubang

lengan baju bagian kiri, (3) menarik baju ke depan membetulkan letaknya, (4) melipat krah baju sebagaimana mestinya (5) mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang, (6) menarik kancing, (7) merapikan baju. Kemampuan berpakaian pada anak dikatakan mengalami perubahan jika jumlah kesalahan dalam mempraktekkan aktivitas berpakaian sebelum diberikan intervensi lebih tinggi dibandingkan dengan setelah diberikan intervensi dalam waktu yang telah ditentukan yaitu 3 menit.

3. Pemberian *Reward* merupakan stimulasi terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembali perilaku tersebut. Pemberian hadiah (*reward*) yang diterapkan oleh guru berupa hadiah yang disenangi anak berupa mainan dan alat tulis, dan pujian seperti “kamu pintar, acungan jempol, serta senyuman yang dibubuhi kalimat pujian berupa “iya benar, kamu pintar, acungan jempol saat proses praktek tahapan berpakaian berlangsung. Dalam skripsi ini, pelaksanaan pemberian *reward* mencakup tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti dan akhir.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Tentang Anak Autis**

#### **1. Pengertian Anak Autis**

Istilah autisme pertama kali diperkenalkan pada tahun 1943 oleh Leo Kanner, anak yang mengalami autisme memiliki gangguan perkembangan komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku. Anak autis secara fisik tidak berbeda dengan anak normal pada umumnya. Anak autis terlihat berbeda dengan anak normal pada saat anak autis berperilaku, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial yang jauh berbeda dengan anak normal. Gangguan perkembangan komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku ini mengakibatkan anak autis mengalami permasalahan yang kompleks.

Menurut Reed (dalam Sujarwanto, 2005: 180) anak yang mengalami gangguan autisme mengalami permasalahan yang sangat kompleks, meliputi motorik, sensorik, kognitif intrapersonal, interpersonal, perawatan diri. Pendapat tersebut memberikan gambaran bahwa selain anak autis mengalami gangguan perkembangan komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku anak autis juga memiliki permasalahan pada motorik, sensorik, kognitif intrapersonal, interpersonal, perawatan diri, yang sangat kompleks.

Pendapat mengenai autisme juga dikemukakan oleh Ronald, Lydia, & Richards (2009:362) yang menyatakan bahwa:

*Autism means a developmental disability significantly affecting verbal and nonverbal communication and social interaction, generally evident before age three, that adversely affects a child's education performance.*

Pendapat tersebut mempunyai arti bahwa anak dengan autisme merupakan seseorang yang mengalami suatu gangguan perkembangan signifikan yang mempengaruhi komunikasi verbal dan non verbal serta interaksi sosial, umumnya terlihat sebelum usia tiga tahun yang berpengaruh negatif terhadap kinerja pendidikan anak. Sedangkan menurut Safari (2005: 2) autisme merupakan gangguan perkembangan *pervasive* yang secara menyeluruh mengganggu fungsi kognitif, emosi, dan psikomotor anak.

Definisi lain menyatakan bahwa, anak autisme adalah individu yang mengalami suatu gangguan perkembangan pada perilaku emosional, sosial, dan komunikasi (Wina E. Darwis, 2003: 90). Kedua pendapat tersebut menjelaskan bahwa anak autisme yaitu seorang anak yang mengalami gangguan perkembangan, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat ditegaskan bahwa anak autisme adalah ketidakmampuan seorang anak dalam berinteraksi sosial, berkomunikasi, dan berperilaku dengan orang lain yang merupakan gangguan pervasif dan muncul sejak usia tiga tahun, sehingga anak autisme mempunyai gangguan yang kompleks meliputi motorik, sensorik, kognitif intrapersonal, interpersonal, perawatan diri, yang berdampak pada kegiatan sehari-hari terutama kegiatan bantu

diri (*Activity Daily Living*), sehingga anak memerlukan bimbingan dan penanganan khusus.

## 2. Ciri atau Karakteristik Anak Autis

Ciri-ciri anak autis dapat diamati sebagai berikut Joko Yuwono (2009: 28-56):

### a. Perilaku

- 1) Tidak peduli terhadap lingkungan
- 2) Perilaku tidak terarah: mondar-mandir, lari-lari, manjat-manjat, berputar-putar, lompat-lompat dan sebagainya.
- 3) Kelekatan terhadap benda tertentu
- 4) *Tantrum*
- 5) *Fixations* (minat atau kesenangan dengan objek atau aktivitas tertentu)
- 6) *Rigid Routine* dapat diartikan sebagai perilaku anak autisme yang cenderung mengikuti pola dan urutan tertentu dan ketika pola atau urutan itu dirubah anak autistic menunjukkan ketidaksiapan atas perubahan tersebut.
- 7) Terpukau terhadap benda yang berputar atau benda yang bergerak
- 8) *Aggressive*.

Perilaku agresif pada anak autisme menunjukkan agresifitas yang berlebihan dan penyebabnya terkadang terkesan sangat sederhana (bagi kita) dan terjadi secara tiba-tiba seperti tidak

nyata penyebab kejadiannya. Bentuk dari perilaku agresif anak-anak autisme dimanifestasikan dalam berbagai bentuk menyerang orang lain seperti memukul, mencambak, menendang-nendang, memberantakan benda atau menggigit orang lain. Alasan munculnya perilaku ini pada umumnya karena kebutuhan atau keinginan anak tidak terpenuhi meskipun masalahnya sangat sepele (bagi kita) misalnya mainan kesukaannya diambil, posisi benda yang diatata secara berderet berubah dan sebagainya.

9) *Self injury*

Merupakan bentuk perilaku anak-anak autis yang dimanifestasikan dalam bentuk menyakiti diri sendiri. Perilaku ini muncul dan meningkat dikarenakan beberapa masalah seperti rasa jemu, stimulus yang kurang atau kebalikkannya yakni adanya stimulasi yang berlebihan.

10) *Self stimulation*

Menurut Joko Yuwono (2009: 50) menuliskan bahwa perilaku *self stimulation* merupakan salah satu ciri utama yang terdapat dalam mendiagnosis anak autis. Perilaku ini adalah berulang-ulang (*stereotipe*) yang tidak untuk menyediakan beberapa fungsi lain diluar sensori grafitasi. Menurut Joko Yuwono ( 2009 : 51) membagi beberapa kategori perilaku *selfstimulation*.

Kategori pertama, adalah gerak tubuh. Hal ini termasuk berayun-ayun, *hand flapping*, dan memutar-mutar badan sendiri. Tatapan merupakan bentuk *visual self stimulation* seperti memperhatikan sesuatu garis visual yang melintang bergerak seperti melihat melalui rusuk-rusuk pagar.

Kategori yang kedua, *self stimulation* menggunakan objek bertujuan untuk mencari input sensori contohnya *hand flapping* menggunakan kertas, daun, melilitkan tali pada jari, memutar objek, memutar roda pada mobil, mengayak pasir, memercikkan air dan menjumput-jumput kain. Seringkali anak-anak autisme berinteraksi dengan benda-benda melalui bermain. Mainan tidak digunakan semestinya tetapi hal ini nampak sebagai tujuan kebiasaan seperti memutar roda mobil sebagai pengganti “mengemudi” mobil. Penggunaan objek yang berulang-ulang seperti mengetuk-ngetuk benda ke meja atau dinding juga termasuk dalam kategori ini.

Kategori ketiga ritual dan *obsessions*. Perilaku ini termasuk menyusun objek dalam satu deret, memegang/kelekatan terhadap benda, memakai pakaian yang sama, menuntut sesuatu untuk tidak berpindah (*furniture*), berbicara terus menerus tentang topik tertentu (*verbal preservation*), menutup pintu dan masalah dengan perpindahan barang.

- b. Interaksi sosial
  - a) Tidak mau menatap mata
  - b) Dipanggil tidak menoleh
  - c) Tak mau bermain dengan teman sebayanya
  - d) Asyik/bermain dengan dirinya sendiri
  - e) Tidak ada empati dalam lingkungan sosial
- c. Komunikasi dan bahasa
  - 1) Terlambat bicara
  - 2) Tak ada usaha untuk berkomunikasi secara non verbal dengan bahasa tubuh
  - 3) Merancau dengan bahasa yang tak dapat dipahami
  - 4) Membeo (*echolalia*)
  - 5) Tak memahami pembicaraan orang lain

Sedangkan menurut Aqila Smart (2010: 58-60) karakteristik anak autis sebagai berikut: sulit bersosialisasi dengan anak-anak lainnya, tertawa atau tergelak tidak pada tempatnya, tidak pernah atau jarang sekali kontak mata, tidak peka terhadap rasa sakit, lebih suka menyendiri (sifatnya agak menjauhkan diri), suka benda-benda yang berputar atau memutar benda, ketertarikan pada satu benda secara berlebihan, *hiperaktif* atau melakukan kegiatan fisik secara berlebihan atau malah tidak melakukan apapun (terlalu diam), kesulitan dalam mengutarakan kebutuhannya (suka menggunakan isyarat atau menunjuk dengan tangan daripada kata-kata), menuntut hal yang sama (menentang perubahan atas

hal-hal yang bersifat rutin), tidak peduli bahaya, menekuni permainan dengan cara aneh dalam waktu lama, echolalia (mengulangi kata atau kalimat, tidak berbahasa biasa), tidak suka dipeluk (disayang) atau menyayangi, tidak tanggap terhadap isyarat kata-kata (bersikap seperti orang tuli), tidak berminat terhadap metode pengajaran biasa, tantrums (suka mengamuk/memperlihatkan kesedihan tanpa alasan yang jelas), kecakapan motorik kasar/motorik halus yang seimbang (seperti tidak mau menendang bola, namun dapat menumpuk balok-balok).

Berdasarkan dari hasil pembahasan mengenai karakteristik atau ciri-ciri mengenai anak autis tersebut dapat disimpulkan bahwa anak autis yang dimaksud yaitu anak autis yang mengalami hambatan dan membutuhkan layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikan. Anak autis juga mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, dibawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, maupun sosial, dan karena itu memerlukan layanan pendidikan khusus.

Penyandang autis dalam mengembangkan pemahaman dan penggunaan bahasa, prestasi akhir yang dapat mereka capai dalam bidang ini terbatas. Keterampilan merawat diri, keterampilan mengurus diri dan keterampilan motorik juga terlambat, dan sebagian dari mereka ini memerlukan pengawasan seumur hidup. Program pendidikan khusus dapat memberikan kesempatan mereka untuk mengembangkan potensi

mereka yang terbatas dan memperoleh keterampilan dasar. Ketika dewasa anak autis biasanya mampu melakukan pekerjaan praktis.

## **B. Kajian Tentang Pembelajaran Pengembangan Diri Berpakaian**

### **1. Pengertian Pengembangan Diri**

Pengembangan diri merupakan kegiatan untuk mengembangkan keterampilan pengembangan diri sendiri pada siswa autis. Menurut Mamad Widya (2003: 1) pengembangan diri merupakan suatu kegiatan yang mengacu dan bersifat pribadi karena mengandung pengertian bahwa keterampilan-keterampilan yang diajarkan atau dilatihkan menyangkut kebutuhan setiap individu yang harus dilakukan sendiri tanpa bantuan orang lain jika kondisi individu memungkinkan.

Menurut pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran pengembangan diri perlu diberikan pada anak autis, sehingga anak dapat mengurus dan memelihara diri sendiri tanpa diajarkan atau dipraktikkan dan tidak tergantung dengan orang lain. Keterampilan pengembangan diri pada anak autis yang perlu dikembangkan, seperti mengurus diri sendiri, membersihkan diri sendiri, makan, minum, berpakaian, menggunakan toilet sendiri, dan lain sebagainya.

Menurut Maria J. Wantah (2007: 37) pembelajaran pengembangan diri pada anak autis adalah suatu proses pembelajaran yang diberikan pada anak autis agar dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya.

Program pengembangan diri adalah program yang dipersiapkan agar siswi autis mampu menolong diri sendiri dalam bidang yang berkaitan untuk kebutuhan diri sendiri (Mumpuniarti, 2003: 69). Contoh kegiatan menolong diri sendiri, seperti berpakaian, mandi, menggosok gigi, toilet training, dan lain sebagainya.

Pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran pengembangan diri penting diajarkan dan dilatihkan bagi siswi autis dengan latar belakang yang utama adalah aspek kemandirian yang berhubungan dengan kesehatan seseorang. Beberapa kegiatan rutin harian berhubungan dengan aspek kemandirian yang perlu diajarkan meliputi kegiatan atau keterampilan berpakaian, mandi, makan, menggosok gigi, dan ke kamar kecil (toilet), merupakan kegiatan yang sangat erat kaitannya dengan aspek kesehatan seseorang.

Berbagai pendapat dari beberapa ahli di atas dapat ditegaskan bahwa pembelajaran pengembangan diri merupakan kegiatan untuk melatih keterampilan anak dalam kemandirian yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Dari pembelajaran pengembangan diri terdapat pembelajaran pengembangan diri berpakaian, yaitu pembelajaran yang mengajarkan anak autis mengenai kemandirian melakukan keterampilan aktivitas berpakaian. Oleh karena itu pembelajaran pengembangan diri berpakaian untuk anak autis kelas VI di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta sangat penting agar anak autis tidak selamanya hidup

bergantung dengan orang lain. Oleh karena itu untuk hidup mandiri anak autis perlu dibekali pembelajaran pengembangan diri.

## **2. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Autis**

Pembelajaran bina diri pada anak Autis bertujuan agar anak dapat mengerjakan sesuatu dapat optimal dan dapat mandiri sesuai dengan usia perkembangan. Serta agar anak berperilaku normal dan beradaptasi dengan anak normal sedapat mungkin. Kompetensi agar anak mampu mengurus diri dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak bergantung pada orang sekelilingnya.

Mamad Widya (2003: 4) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran pengembangan diri adalah agar anak berkebutuhan khusus dapat mandiri dengan tidak bergantung pada orang lain dan mempunyai rasa tanggung jawab. Kegiatan pengembangan diri merupakan kegiatan yang berhubungan dengan diri sendiri, tetapi sulit untuk anak autis melakukan kegiatan mengurus diri sendiri dengan mandiri, oleh karena itu pembelajaran pengembangan diri diajarkan kepada anak autis dengan harapan agar dapat melakukan keterampilan mengurus diri dengan mandiri.

Program Pengembangan diri (*self care skill*) adalah program yang dipersiapkan agar anak autistik mampu menolong diri sendiri dalam bidang yang berkaitan dengan kebutuhan diri sendiri. *the ability to attend to one's self-care needs is fundamental in achieving self-sufficiency and*

*independence. The self-care domain involves eating, dressing, toileting, grooming, safety, and health skills*“ (Mumpuniarti, 2003: 69).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran pengembangan diri diberikan kepada ABK bertujuan untuk meningkatkan kemandirian yang berkaitan dengan aspek kesehatan dan aspek yang berkaitan dengan kematangan sosial. Kegiatan rutin harian yang perlu diajarkan bagi anak autis adalah kegiatan atau keterampilan berpakaian, mandi, makan, menggosok gigi, dan ke kamar kecil (*toilet*) yang merupakan kegiatan yang sangat penting.

Pembelajaran pengembangan diri pada anak Autis bertujuan agar anak dapat mengerjakan sesuatu dapat optimal dan dapat mandiri sesuai dengan usia perkembangan. Serta agar anak berperilaku normal dan beradaptasi dengan anak normal sedapat mungkin. Kompetensi agar anak mampu mengurus diri dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak bergantung pada orang sekelilingnya. Strategi pembelajaran anak autis dalam bina diri disesuaikan dengan karakteristik dan potensi, memahami keadaan psikologi dan latar belakang, sesuai dengan materi, serta fokus pada anak yang mengalami autis.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pengembangan diri adalah agar anak autis dapat melakukan keterampilan mengurus dirinya sendiri dengan mandiri sehingga anak dapat belajar untuk dapat bertanggung jawab pada hal yang berhubungan dengan dirinya sendiri dan juga bahwa ketercapaian dalam kemampuan

bidang-bidang tersebut akan mendukung kemandirian mereka didalam keluarga.

### **3. Pengertian Pembelajaran Berpakaian**

Rostamailis (2005:198) mengemukakan bahwa “berpakaian (berbusana) bukan hanya menutupi tubuh saja, tetapi memerlukan keserasian atau kecocokan antara busana atau pakaian yang dipakai dengan si pemakai”.Walaupun kita telah bersolek lengkap dengan menggunakan tata rias muka, rambut yang rapi, dan cantik tetapi pakaian yang kita pakai tidak sesuai, maka akan mengurangi penampilan kita. Untuk itu, maka kita perlu menggunakan pakaian yang serasi dan sesuai dengan tempatnya.

Selain berfungsi menutup tubuh, pakaian juga dapat merupakan pernyataan lambing status seseorang dalam masyarakat.Sebab berpakaian ternyata merupakan perwujudan dari sifat dasar manusia yang mempunyai rasa malu sehingga berusaha selalu menutupi tubuhnya.Pakaian (busana) menurut bahasa adalah segala sesuatu yang menempel pada tubuh dari ujung rambut sampai ujung kaki.

Menurut istilah, busana adalah pakaian yang kita kenakan setiap hari dari ujung rambut sampai ujung kaki beserta segala perlengkapannya, seperti tas, sepatu dan segala macam perhiasan/aksesoris yang melekat padanya. Berpakaian merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena kalau tidak berpakaian, maka orang akan menganggap bahwa kita adalah orang gila atau tidak sopan. Untuk

membantu anak dalam meningkatkan keterampilan berpakaian, maka memerlukan waktu dan kesabaran dari orang tua.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berpakaian adalah suatu serangkaian kegiatan mengenakan baju untuk menutupi atau sesuatu yang menempel pada tubuh. Pembelajaran berpakaian harus diterapkan pada anak autis yang mengalami kesulitan dalam mengurus diri memakai pakaian. Sehingga dengan ini mereka dapat beraktivitas sehari-hari tanpa bantuan, dengan tujuan meminimalisir dan atau menghilangkan ketergantungan terhadap bantuan orang lain dalam melakukan aktivitas khususnya dalam mengenakan pakaian.

### **C. Kajian Tentang *Reward***

#### **1. Pengertian *Reward***

*Reward* merupakan kata asing, di mana menurut Willie Wijaya (2014:328) kata tersebut dapat diartikan sebagai ganjaran, hadiah, upah, pahala, penghargaan. Menurut Ngalim Purwanto (2009:182) *reward* atau ganjaran adalah suatu alat pendidikan. Pendidik bermaksud supaya dengan ganjaran itu anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah ia capai.

*Reward* dapat diartikan sebagai sebuah penguat (*reinforcement*) terhadap perilaku peserta didik. Penguatan positif (*positive reinforcer*) sering di sinonimkan dengan kata “hadiah” (*reward*). Penguatan positif adalah

suatu peristiwa yang dihadirkan dengan segera yang mengikuti perilaku tersebut meningkat frekuensinya. Sekali kejadian yang telah ditentukan fungsinya sebagai penguah positif untuk individu tertentu pada situasi tertentu, peristiwa dapat digunakan untuk memperkuat perilaku individu lain pada situasi lain. Secara prinsip, penguah positif menyatakan bahwa jika dalam suatu situasi seseorang melakukan sesuatu kemudian yang diikuti dengan segera oleh penguah positif, maka orang itu akan cenderung mengulangnya untuk melakukan hal yang sama pada situasi yang cenderung sama. (Edi Purwanta, 2012:33).

Menurut Anita woolfolk (2009:310) mengatakan ada dua macam *reward* atau *reinforcement* (penguat) yaitu *positive reinforcement* dan *negative reinforcement*. *Positive reinforcement* seperti yang telah dijelaskan di atas, yaitu memperkuat perilaku dengan menyuguhkan stimulus yang diinginkan setelah perilaku itu terjadi. Sedangkan *negativerreinforcement* yaitu memperkuat perilaku dengan menghilangkan stimulus *aversif*( mengganggu/ menjengkelkan/tidak menyenangkan) ketika perilaku itu terjadi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *reward* atau *reinforcement* adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang apabila dia melakukan perubahan perilaku yang baik, berkepribadian baik. Pengertian *reward* dalam penelitian ini dibatasi pada bentuk penguatan positif yang berupa *reward* yang dapat menimbulkan motivasi pada anak untuk menciptakan perilaku yang mengarah ke positif.

## 2. Tujuan dan Manfaat *Reward*

### a. Tujuan *reward*

Menurut Mulyasa (2011:80) tujuan penggunaan *Reward* yaitu; Meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, merangsang dan meningkatkan motivasi belajar. Meningkatkan kegiatan belajar dan membina perilaku yang produktif. Selanjutnya, tujuan dari adanya *reward* yaitu meningkatkan perhatian siswa, memperlancar atau memudahkan proses belajar, membangkitkan dan mempertahankan motivasi, mengontrol dan mengubah sikap suka mengganggu dan menimbulkan tingkah laku belajar yang produktif mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar, mengarahkan kepada cara berfikir yang baik dan inisiatif pribadi. Buchari Alma (2008:30).

Penguatan yang diwujudkan melalui pemberian *Reward* dalam kegiatan belajar mengajar dapat memberikan manfaat seperti, meningkatkan perhatian anak, membangkitkan motivasi anak, mendorong tingkah laku produktif anak, mengontrol perilaku anak (Simamora Roymond H, 2009:81). Untuk lebih lanjutnya akan dibahas dibawah ini:

#### 1) Membangkitkan motivasi peserta didik

Motivasi belajar dari anak yang tidak tertarik pada pembelajaran tertentu dapat dibangkitkan dengan memberikan penguatan yang sesuai dengan karakteristik masalah atau hal yang disukai/disenangi dan kebutuhan anak\.

#### 2) Mendorong tingkah laku produktif peserta didik

Pemberian penguatan melalui *reward* dari anak dapat menciptakan suasana persaingan yang sehat untuk meningkatkan produktivitas anak dalam penguasaan pembelajaran. Anak dapat saling bersaing untuk mendapatkan penghargaan dari guru sehingga mereka juga bersaing meningkatkan produktivitas belajar.

3) Mengontrol perilaku peserta didik.

Penguatan yang tepat dan bijaksana bagi anak yang berperilaku salah dapat menjadi koreksi bagi peserta didik tersebut. Peserta didik tersebut akan merasa bahwa perbuatannya juga di control oleh pendidik, sehingga diharapkan peserta didik akan dapat memperbaiki perbuatannya.

*b. Manfaat Reward*

Manfaat penghargaan (Gina Gania, 2011 : 104) manfaat penghargaan:

- 1) Membantu kita untuk mendorong perilaku yang baik dan kerja keras.
- 2) Membantu kita untuk memotivasi peserta didik terutama anak yang tidak memiliki kecenderungan alami untuk berusaha dengan keras.
- 3) Dapat memotivasi anak yang memiliki rasa percaya diri rendah.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan tujuan dan manfaat *Reward*, untuk menimbulkan perilaku positif yang dapat mengarahkan kepada kegiatan belajar yang baik, contohnya anak menjadi memiliki motivasi untuk belajar sedangkan manfaat yang diperoleh dengan adanya

pemberian *Reward* seperti, mempengaruhi anak untuk berperilaku positif dan mengarah perubahan dalam hasil belajarnya.

### **3. Prinsip dan Syarat Reward**

#### **a. Prinsip *Reward***

Menurut Ahmad Ali Budaiwi (dalam Wahyudin dan M. Fauzil Adhim, 2003:22-23) prinsip imbalan dan hukuman adalah sebagai berikut:

Imbalan sebagai fungsi pengarah positif dan perilaku yang benar Adapun hukuman atau sanksi adalah untuk melemahkan atau menghilangkan respon atau perilaku tertentu anak yang dipandang menyimpang; Imbalan atau hukuman bukanlah tujuan, ia adalah sarana untuk mengukuhkan atau menghilangkan perilaku tertentu, imbalan dan hukuman dilakukan secara imbang dan profesional; imbalan diberikan secara situasional, sewaktu-waktu saja agar tidak berubah sebagai pelican atau suap. Jadi pemberian penerapannya pada anak khususnya anak autis adalah apabila anak mampu memakai baju secara mandiri dengan benar maka anak akan mendapat penghargaan atau pujian *reward*. Tidak didasarkan pada selera pribadi, diutamakan memberikan imbalan daripada menerapkan sanksi dan diutamakan memberikan imbalan non material agar anak tidak materialistis.

Berdasarkan prinsip diatas *reward* diberikan untuk memberikan pengaruh positif dan ditujukan kepada perilaku yang benar. pemilihan *reward* yang diberikan pun harus selektif. Artinya tidak semua barang dapat dijadikan untuk *reward*. Pemberian *reward* atau sering juga disebut dengan imbalan diberikan tidak secara terus menerus agar fungsi tidak berubah menjadi suap.

**b. Syarat *Reward***

*Reward* tidak dapat diberikan dalam keadaan atau situasi kapanpun. Menurut Zulaeha Hidayati (2010 :38) syarat-syarat *reward* yang diberikan adalah bersifat edukatif tidak memberatkan orang tua, tidak membuat anak jadi menuntut lebih besar, tidak untuk selamanya dan jarak waktu cukup (tidak terlalu lama). Senada dengan pernyataan diatas, ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik, diantaranya:

1. Untuk memberi ganjaran yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul-betul muridnya dan tahu menghargai dengan tepat. Ganjaran dan penghargaan yang salah dan tidak dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
2. Ganjaran yang diberikan kepada seorang anak janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapat ganjaran.

3. Memberi ganjaran hendaklah hemat, terlalu kerap atau harus menerus memberi ganjaran dan penghargaan akan menjadi hilang arti ganjaran itu sebagai alat pendidikan.
4. Janganlah memberi ganjaran dengan menjanjikan lebih dahulu sebelum anak-anak menunjukkan prestasi kerjanya apalagi bagi ganjaran yang diberikan kepada seluruh kelas. Ganjaran yang telah dijanjikan lebih dahulu, hanyalah akan membuat anak-anak berburu-buru dalam bekerja dan akan membawa kesukaran-kesukaran bagi beberapa anak yang kurang pandai.
5. Pendidik harus berhati-hati memberikan ganjaran, jangan sampai ganjaran yang diberikan kepada anak-anak diterimanya sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya. (Ngalim Purwanto, 2011: 184)

Dari pemaparan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa syarat pemberian *reward* seperti subyek yang akan diberikan *reward*, dampak yang dimunculkan dengan adanya pemberian *reward*, biaya yang dikeluarkan untuk memberikan *reward*, dan hendaklah pemberian *reward* tidak menjanjikan terlebih dahulu kepada anak.

#### **4. Bentuk *Reward***

Bentuk *reward* yang diberikan dapat bermacam-macam. Menurut Zulaeha Hidayati (2010: 39) contoh bentuk *reward* yang diberikan adalah

pujian, mainan, barang lain yang amat diinginkan oleh anak, jalan-jalan satu atau dua minggu sekali, bermain kerumah teman dan kelereng, bunga atau benda lain sebagai tanda keberhasilan. *Reward* ini digunakan untuk melatih tahap-tahap awal ketika anak masih belum paham terhadap alasan melakukan sesuatu dan kesulitan dalam membiasakan diri.

Namun, motivasi harus pelan-pelan ditanamkan untuk mengurangi ketergantungan pada *reward*. Ngalim Purwanto (2011: 183), ganjaran sebagai alat pendidikan banyak sekali macamnya. Sebagai contoh macam perbuatan atau sikap pendidik yang dapat merupakan ganjaran bagi anak didiknya yaitu:

- a. Guru mengangguk-angguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh seorang anak.
- b. Guru memberi kata-kata yang menggembirakan (pujian) seperti, "Rupanya sudah baik pula tulisanmu, Min. Kalau kamu terus berlatih, tentu akan lebih baik lagi."
- c. Pekerjaan juga dapat menjadi suatu ganjaran. Contoh, "Engkau akan segera saya beri soal yang lebih sukar sedikit. Ali, karena yang nomer 3 ini rupa-rupanya agak terlalu baik engkau kerjakan."
- d. Ganjaran yang ditunjukkan kepada seluruh kelas sering sangat perlu. Misalnya, " karena saya lihat kalian telah bekerja dengan baik danlekas selesai, sekarang saya (bapak guru) akan mengisahkan sabuah cerita yang bagus sekali." Ganjaran untuk seluruh kelas dapat juga berupa bernyanyi atau pergi darmawisata.

- e. Ganjaran dapat juga berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak. Misalnya, pensil buku tulis, gula-gula atau makanan yang lain. Tetapi dalam hal ini guru harus sangat berhati-hati dan bijaksana sebab dengan benda-benda itu, mudah benar ganjaran berubah menjadi “upah” bagi murid-murid.

Martin dan Pear ( dalam Edi Purwanto, 2012: 32 dan 39) kata “pengukuh positif (*positive reinforce*) sering disinonimkan dengan kata “hadiah” (*reward*). Ada banyak alternative pilihan yang dapat dijadikan pengukuh yaitu makanan, benda-benda konkret, benda yang dapat ditukar sebagai pengukuh, aktivitas dan tindakan bersifat sosial.

##### **5. Langkah Pemberian *Reward***

Kata “pengukuhan positif” sering disinonimkan dengan kata “hadiah” (*reward*) (Martin dan Pear dalam Edi Purwanto, 2012: 36). Penerapan *reward* dapat dilakukan dengan banyak pertimbangan mengingat adanya efek samping yang mungkin ditimbulkan. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan menurut Soetarlinah Sukadi (dalam Edi Purwanto, 2012:36), seperti menyajikan pengukuhan seketika, memilih pengukuh yang tepat, mengukur kondisi situasional, menentukan kuantitas pengukuh, memilih kualitas atau kebaruan pengukuh, memberikan sample pengukuh, menangani persaingan asosiasi, mengatur jadwal pengukuh, mempertimbangkan efek pengukuhan dan menangani efek kontrol.

Peshawaria dan Venkatesan, (1992: 84-86) menyatakan bahwa:

*“Give a reward, after selecting the right reward, the following rules are to be followed in giving rewards to children. It requires a great deal of practise to give rewards effectively. 1) Reward only desirable behaviour, 2) Reward clearly, 3) Reward immediately, 4) Reward the desirable target behaviour each and every time after it occurs, 5) Reward in appropriate amounts, 6) Combine the use of social rewards along with other types of rewards, 7) Change the rewards, 8) Fading of rewards”.*

Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa setelah memilih hadiah yang tepat, aturan berikut harus diikuti dalam memberikan penghargaan kepada anak-anak. Hal ini membutuhkan banyak latihan untuk memberikan penghargaan secara efektif.

- a. Memberikan *Reward* (penghargaan) hanya kepada siswa yang berperilaku sesuai keinginan.

Sebelum mulai mengajar, terlebih dahulu memutuskan perilaku yang diinginkan dan yang tidak diinginkan. Jika tidak, anda mungkin tidak akan menyadari bahwa anda memberikan *reward* pada perilaku diluar sasaran, atau perilaku yang tidak diinginkan.

- b. Memberi *reward* secara jelas

Jelas dan spesifik dalam memberikan intruksi saat memberikan *reward*( penghargaan) pada perilaku anak-anak. Misalnya, ketika seorang anak berhasil menyebutkan nama buah dengan benar, seorang guru merespon dengan mengatakan “ Kamu hebat!”, atau Kamu super sekali! dan sebagainya. Suara dan ekspresi wajahnya menggambarkan kebahagiaan. Mengahrgai penghargaan secara

jelas akan membantu anak untuk mempelajari hubungan antara perilaku tertentu dan penghargaan yang diterima olehnya.

c. Memberikan *reward* sesegera mungkin

Selalu menghargai anak dengan segera memberikan *reward* setelah sasaran perilaku yang diinginkan telah dilakukan. Semakin besar kesenjangan waktu antara *reward* dan sasaran perilaku, semakin berkurang juga efek dari *reward* tersebut. Sebuah hadiah (*reward*) yang tertunda sama dengan hadiah yang tidak diberikan. Sangatlah mudah untuk segera memberikan penghargaan sosial.

Bila anda berencana untuk menggunakan tanda atau imbalan materi, buatlah mereka siap sehingga *reward* diberikan segera (dalam waktu 2 atau 3 detik) setelah sasaran perilaku dilakukan oleh anak.

d. *Reward* diberikan pada sasaran perilaku yang diinginkan dan setiap kali setelah hal itu terjadi

Pada awal mengajarkan perilaku baru, memberikan penghargaan pada masing-masing anak dan setiap kali setelah sasaran perilaku telah terjadi. Namun, ketika perilaku telah cukup dipelajari, guru kemudian memberi penghargaan bahwa sasaran perilaku tertentu hanya sekarang dan kemudian hari. Dengan kata lain, setiap kali guru mengambil tujuan perilaku baru, pemberian penghargaan kepada anak hanya tiap waktu anak telah cukup mempelajari

perilaku tersebut. Tujuan dari sistem *reward* adalah supaya anak suka melakukan sasaran perilaku dan merasa senang dengan hal itu.

e. *Rewrad* dalam jumlah yang tepat

Sementara mengajar anak-anak, pemberian *reward*terlalu sedikit atau terlalu banyak oleh guru mungkin membuktikan ketidakefektifan dalam mengajar. Identifikasi dan gunakan jumlah yang tepat dalam memberikan *reward* secara efektif untuk setiap anak. Ini mungkin berbeda dengan masing-maing anak atau dalam anak yang sama dari waktu ke waktu. Jangan memberikan sejumlah *reward* yang besar karena akan mengganggu proses pembelajaran.

Misalnya, tidaklah tepat memuji anak selama lima menit ketika perilaku anak hanya perlu selama setengah menit. Ketika *reward* utama digunakan hanya sedikit jumlah yang harus dilakukan dimana anak dapat menelan atau memakan dalam beberapa detik. Sebagai contoh, satu tegukan jus buah, satu kacang, satu bagian coklat.dll.

f. Gabungkan penggunaan penghargaan sosial bersama dengan jenis penghargaan lain

Selalu mencoba dan menggabungkan penggunaan *reward* sosial bersama dengan *reward* jenis lain. Misalnya, ketika menggunakan *reward* utama secara bersamaan dengan menggunakan *reward* sosial juga.Secara bertahap, sebagai anak yang mulai berusaha untuk mendapatkan *reward* sosial,

penghargaan utama dapat secara bertahap dikurangi dan bahkan dihilangkan. *Reward* sosial juga harus dikombinasikan dengan *reward* dari aktivitas, imbalan materi atau hak istimewa.

g. Mengganti penghargaan (*reward*)

Anak-anak cenderung merasa bosan dengan hadiah yang sama yang diberikan sepanjang waktu. Dalam situasi seperti itu, *reward* dapat kehilangan nilainya. Oleh karena itu penting untuk mengubahnya dari waktu ke waktu. Sebagai contoh, jika anda menggunakan *reward* pada setiap aktivitas seperti kegiatan mewarnai untuk anak tergantung pada suka atau tidak sukanya anak, anda bisa memberikan mainan untuk bermain dan kemudian membawanya untuk mewarnai lagi.

Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa aturan yang diikuti dalam memberikan penghargaan kepada anak anak adalah *reward* hanya diberikan pada perilaku yang diinginkan, bentuk *reward* harus jelas, memberikan secara segera, masing-masing *reward* menjadi target perilaku yang diinginkan dan setiap kali setelah terjadi, memberikan *reward* dalam jumlah yang tepat, menggabungkan penggunaan penghargaan sosial bersama dengan jenis penghargaan lain, mengganti *reward* dan menghapus *reward*.

Menurut Prayitno (dalam Desyana Widhi Kurniawati, 2012:12)Langkah- langkah pemberian *reward* adalah sebagai berikut:

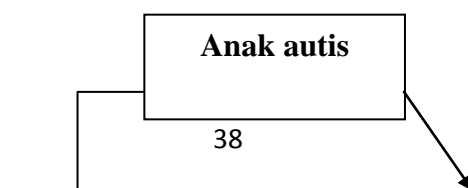
- a. Guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan dibahas pada setiap pertemuan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa memperhatikan guru ketika guru menerangkan materi yang akan diajarkan.
- c. Guru memotivasi siswa dengan pemberian hadiah (*reward*) yang akan diberikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung.
- d. Setiap siswa yang menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar akan mendapatkan hadiah (*reward*) dari guru atau seluruh siswa.
- e. Demikian seterusnya ketika siswa-siswa maju dan berhasil mengerjakan apa yang di perintahkan oleh guru.
- f. Kesimpulan dan penutup.

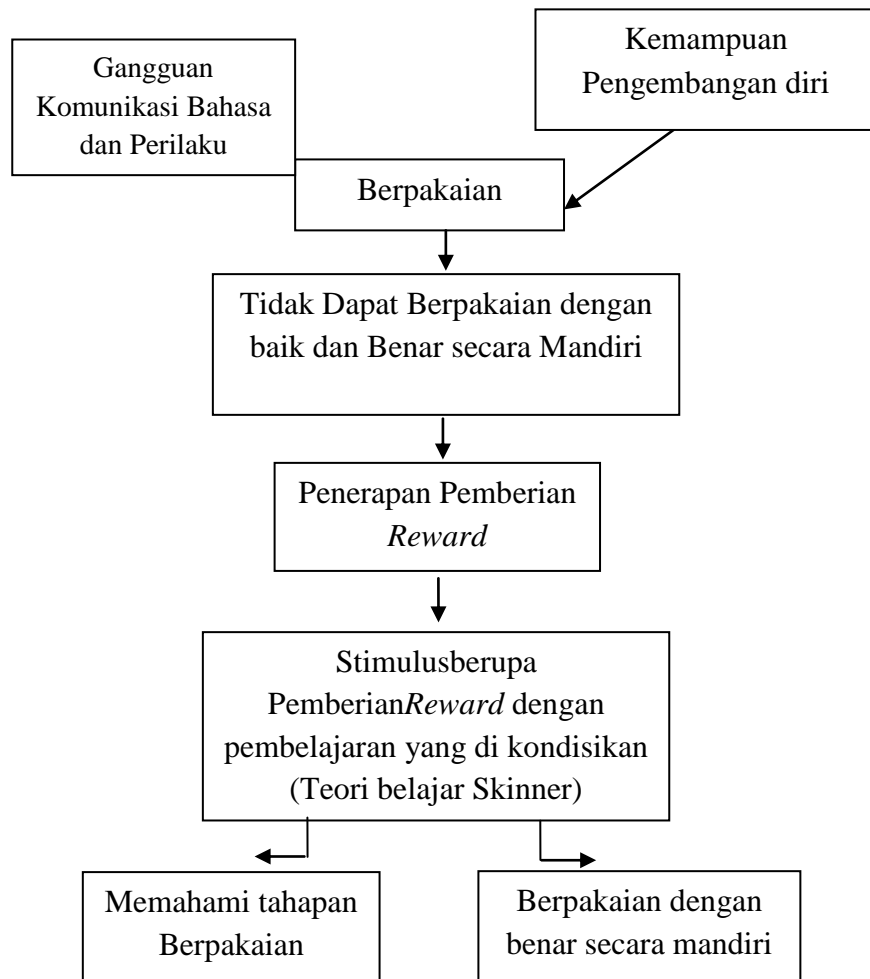
Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas peneliti mengadaptasi, bahwa langkah-langkah pemberian *reward* dapat di kategorikan menjadi tiga yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, pemberian *reward* diberikan dengan cara guru memilih *reward* yang tepat, guru memilih perilaku yang diinginkan, guru mengukur kondisi situasional, guru menentukan kuantitas pengukuh, guru memilih kualitas kebaruan pengukuh, guru memberikan sample pengukuh (*reward*), guru menjadwal pemberian pengukuhan, guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan dibahas yaitu aktivitas bepkiaan, guru memotivasi siswa dengan pemberian hadiah (*reward*) yang akan diberikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan inti, guru memberikan *reward* kepada siswa yang dapat

mengikuti intruksi guru, guru meberikan *reward* kepada siswa yang mengerjakan tugasnya dengan baik, guru menggabungkan penggunaan penghargaan sosial bersama dengan jenis penghargaan lain. Kegiatan akhir, guru memberikan penguatan berupa *reward* pada kegiatan akhir pembelajaran.

#### **D. Kerangka Pikir**

Berdsarkan permasalahan dan kajian teori yang telah dipaparkan diatas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan menggunakan bagan sebagai berikut:





**Gambar 1. Kerangka Pikir**

Berdasarkan bagan diatas Salah satu karateristik anak autis ialah lemah dalam pengembangan dirinya, padahal bina diri sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk melakukan hal yang bersifat mandiri. Salah satu lingkup pengembangan diri adalah berpakaian. Berpakaian sangat penting gunanya dalam kehidupan sehari-hari, karena manusia dinilai dari cara berpakaiannya. Dan berpakaian bagi anak autis adalah proses yang rumit diawal-awal tahapan belajar. Maka dari itu peneliti memilih menggunakan penerapan pemberian *Reward* untuk memotivasi anak autis

agar dapat melakukan bina diri berpakaian dengan mandiri tanpa bantuan orang lain.

Anak autisme membutuhkan motivasi yang sesuai dengan kondisi, karakteristik dan kebutuhannya. Berdasarkan teori belajar skinner, tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh stimulus, tingkah laku atau respon tertentu akan timbul sebagai reaksi terhadap stimulus. Dalam penelitian ini, stimulus yang diberikan oleh peneliti berupa pemberian *reward*. Pertimbangan peneliti menggunakan penerapan pemberian *reward* dalam penelitian ini adalah anak senang jika diberi pujian, motivasi dan hadiah (*reward*). Dalam teori skinner proses ini disebut *shaping*. Berdasarkan percobaan yang dilakukan oleh skinner menggunakan tikus (Edi Purwanto, 2012 :23) fase ini bertujuan membentuk tingkah laku supaya tikus menekan tombol untuk memperoleh makanan. *Reward* diberikan pada tingkatan-tingkatan tertentu, yaitu semakin mendekati tombol, akhirnya *reward* baru diberikan setelah mencapai tombol. secara terjadwal tikus diberikan makanan secara bertahap sesuai peningkatan perilaku yang ditunjukkan, proses ini disebut *shaping*.

Menurut Skinner (Edi Purwanto, 2012 :25) manajemen kelas merupakan usaha untuk memodifikasi perilaku (*behavior modification*) antara lain dengan memberi penghargaan pada proses penguatan (*reinforcement*) yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan dan tidak memberi imbalan pada perilaku yang tidak tepat. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan imbalan hadiah dan pujian dengan mengacungkan

jempol ketika subjek dapat melakukan aktivitas berpakaian dengan benar secara mandiri. Harapannya, dengan memberikan imbalan anak menjadi senang dan dapat mengulangi perilaku aktivitas berpakaian dengan benar secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan peneliti diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu :Pemberian *Reward* dapat Meningkatkan Motivasi Pengembangan Diri Berpakaian pada Anak Autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono( 2010:72), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang lain terkendalikan. Peneliti menggunakan eksperimen kuasi karena peneliti akan meneliti pengaruh pemberian *reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di sekolah khusus autis dian amanah yogyakarta.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *single subject research* (SSR). SSR yang berarti penelitian dengan subjek tunggal, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari analisis tingkah laku individu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nana Syaodih ( 2005: 59), eksperimen subjek tunggal, (*single subject experimental*) merupakan eksperimen yang dilakukan terhadap subjek tunggal. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Juang Sunanto (2012: 3) yang menyatakan bahwa, desain subyek tunggal merupakan desain penelitian eksperimen yang dilakukan pada subyek yang jumlahnya *relative* kecil atau bahkan satu orang.

Nana Syaodih (2005: 209) mengemukakan bahwa, pendekatan dasar dalam subyek tunggal adalah meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan, kemudian dengan perlakuan, dan akibatnya terhadap variabel diukur dalam

kedua kondisi tersebut. Pendekatan penelitian dengan subyek tunggal yang akan dilaksanakan oleh peneliti, dimulai dengan meneliti kemampuan berpakaian subjek sebelum, selama dan setelah diberi perlakuan (Intervensi). Hal tersebut bertujuan untuk mencari hubungan fungsional antara intervensi melalui penerapan pemberian *reward* terhadap perubahan perilaku berpakaian.

## **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini mencari hubungan sebab akibat, yaitu pengaruh Pemberian *reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada anak autis. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Menurut Juang Sunanto (2006: 44), desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan desain AB. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa penelitian dengan subjek tunggal menggunakan desain A-B-A akan mencari pengaruh suatu perlakuan terhadap perubahan perilaku satu subyek yang akan diteliti. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Borg and Gall (2007:432) yang menyatakan bahwa : “ *A-B-A design are used in single-case or single group experiments having one treatment. The A stands for the baseline condition, and the B stands for the treatment* “maksudnya adalah desain A-B-A’ digunakan untuk meneliti satu subjek atau satu kelompok dengan memberikan satu intervensi. *Baseline* A merupakan perilaku berpakaian tanpa diberikan perlakuan. Sedangkan *baseline* B dengan terlebih dahulu diberikan perlakuan.

R Gay, L. et al (2009:282) menyampaikan tentang desain atau rancangan A-B-A' yaitu sebagai berikut :

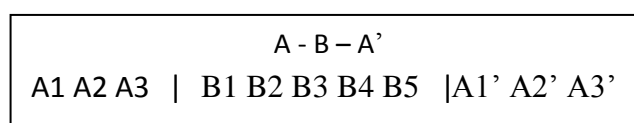
*“ In A-B-A design baseline measurements are made repeatedly until stability is established, treatment is introduced, a number of measurements are made, and the treatment phase is followed by a second baseline phase . This second baseline phase results in a much improved design . If the behavior is better during the treatment phase than during either baseline phase, the effectiveness of the treatment has been demonstrated.”*

Pendapat diatas dapat diartikan, dalam desain A-B-A ' sebelum memberikan intervensi, peneliti harus mengumpulkan informasi mengenai kemampuan awal subjek. Kemudian memberikan intervensi (perlakuan), selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi mengenai kemampuan subjek setelah diberikan intervensi. Intervensi dapat dikatakan berpengaruh jika intervensi perlakuan dapat memberikan perubahan terhadap perilaku yang ingin diperbaiki.

Menurut Juang Susanto (2006: 45), untuk mendapatkan validitas penelitian dengan desain A-B-A peneliti perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A) secara kontinu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi satbil.
3. Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
5. Setelah kecenderungan arah dan level data pada kondisi intervensi (B) stabil mengulang pada fase baseline (A');

Mengacu pada pendapat diatas, peneliti menggambarkan desain penelitian dengan pendekatan *Single Subject Reseach* (SSR) dalam penelitian ini sebagai berikut :



Keterangan :

A: Baseline-1, kondisi awal hasil belajar sebelum diberikan intervensi

B: Intervensi, kondisi kemampuan hasil belajar setelah diberikan intervensi, menggunakan Pemberian *Reward*.

A: Baseline -2 kondisi setelah diberikan intervensi/ treatment

### C. Tempat dan Waktu penelitian

#### 1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB Khusus Autis Dian Amanah yang terletak didaerah jalan Sumberan II.no.22 RT 01 RW 21 Sariharjo Ngagglik Sleman Yogyakarta.

#### 2. Waktu penelitian

No	Waktu	Kegiatan Penelitian	Durasi
1	Minggu I	Pelaksanaan fase <i>baseline-1</i> sebelum intervensi	3 sesi
2	Minggu II-III	Pelaksanaan intervensi	5 sesi
3	Minggu IV	Pelaksanaan fase <i>baseline-2</i> setelah intervensi	3sesi

### D. Subyek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2003:112) menyatakan bahwa, subjek penelitian adalah subjek yang ingin dituju oleh peneliti, atau dengan kata lain merupakan subjek yang menajdi pusat perhatian peneliti. Subjek pada penelitian ini adalah satu orang anak autis kelas IV. Alasan pemilihan anak sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu, diantara teman sekelas yang lain anak memiliki kemampuan berpakaian yang paling rendah. Anak tidak memahami tahapan berpakaian, sehingga anak mengalami kesulitan saat praktek

berpakaian. Selain itu, anak mampu menghitung angka 1-20 dan tidak mengalami hambatan fisik yang dapat menghambat pembelajaran berpakaian.

#### **E. Variabel Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:118), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis kuasi eksperimen. Menurut Juang Sunanto (2006:12), berdasarkan fungsi hubungannya variabel dalam penelitian eksperimen sekurang-kurangnya dibedakan menjadi variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *reward*, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan berpakaian pada anak autis.

Menurut Juang Sunanto (2006:15) jenis ukuran untuk variabel terikat yang sering digunakan dalam penelitian kasus tunggal di bidang modifikasi perilaku antara lain, frekuensi, rate, persentase, durasi, latensi, magnitude dan trial. Dalam penelitian ini, jenis ukuran variabel terikat yang digunakan adalah frekuensi. Menurut Juang Sunanto (2006: 15) frekuensi menunjukkan berapa kali suatu peristiwa terjadi pada periode waktu tertentu. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data mengenai frekuensi kesalahan subjek dalam berpakaian sebelum, selama dan setelah diberikan *Reward* sebagai treatment.

## **F. Setting Penelitian**

Setting penelitian ini adalah didalam ruang kelas yang dimodifikasi oleh peneliti menjadi ruang khusus. Jarak meja subjek dengan teman-temannya diberi jarak agar subjek tidak terganggu ketika proses penelitian.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kuasi eksperimen ini adalah metode observasi dan dokumentasi.

### **1. Pengamatan( observasi)**

Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Menurut Sugiyono (2010:204), dalam observasi partisipan, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Pada penelitian ini peneliti mengamati proses pembelajaran berpakaian secara langsung dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran berpakaian anak autis. Melalui metode observasi peneliti mengumpulkan informasi mengenai kemampuan memakai baju subjek sebelum, selama dan setelah diberikan intervensi(perlakuan).

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup kegiatan peneliti pada saat melakukan penelitian, dan kegiatan subjek pada saat praktek berpakaian.

## H. Instrument penelitian

Menurut Suharsimi (2006: 136), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam penelitian ini jenis instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah instrument observasi pada *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2*. Fokus pengamatan adalah kemampuan subjek dalam pengembangan diri berpakaian.

### 1. Pedoman observasi

Panduan observasi merupakan sebuah pedoman yang sudah terperinci sedemikian rupa sesuai dengan tindakan yang sudah dirancang, sehingga peneliti mengamati aktivitas yang dilakukan subjek dengan memberi tanda yang telah disepakati. Lembar observasi ini dibuat oleh peneliti untuk mempermudah peneliti dalam mengamati aktivitas subjek dalam proses aktivitas pengembangan diri berpakaian dengan penerapan pemberian *reward*. Fokus pengamatan adalah kemampuan subjek dalam pengembangan diri berpakaian.

**Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Observasi Perilaku Pengembangan Diri Berpakaian menggunakan Pemberian Reward.**

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir
1.	Kemampuan Pengembangan diri Berpakaian	1. Tata cara atau tahap-tahapan berpakaian 2. Tahap- tahap Berpakaian	1. Subjek dapat mengenakan pakaian dengan baik dan benar sesuai tahap-tahap yang telah ditentukan.  1) Memasukkan tangan kanan ke lubang lengan baju bagian kanan. 2) Memasukkan tangan kiri ke lubang lengan baju bagian kiri. 3) Menarik baju kedepan, membetulkan letaknya 4) melipat krah baju sebagaimana mestinya. 5) mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang. 6) Menarik kancing. 7) Merapikan baju.	1-7
2	Pemberian Reward	Langkah Pemberian reward	Awal – kegiatan inti- akhir.	

## 2. Kisi-kisi instrumen

Berikut akan dipaparkan kisi-kisi instrumen observasi pada *baseline-1* intervensi, dan *baseline-2* yang digunakan untuk mengukur kemampuan subjek dalam melakukan tahapan pengembangan diri berpakaian.

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Panduan Observasi Pencatatan Frekuensi**

Nama Subjek	:	Tanggal :	
Pengamat	:		
Sesi ke	:		
No item yang salah		<input style="width: 150px; height: 20px;" type="text"/>	
Banyaknya kesalahan:			
Pengamat : Perilaku sasaran : Kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian			
Tanggal	Waktu ( menit) Start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian

Dalam penelitian ini, peneliti mengamati kesalahan yang dilakukan subjek saat mempraktekan tahapan berpakaian pada *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2*. Adapun cara menilai kemampuan anak dalam mempraktekan tahapan berpakaian yaitu dengan memberikan skor 1 ketika anak melakukan kesalahan dan skor 0 ketika anak tidak melakukan kesalahan. Kriteria subjek dikatakan mengalami kesalahan jika; (1) subjek tidak mempraktekan tahapan berpakaian. (2) subjek tidak dapat mempraktekan tahapan berpakaian dengan baik dan benar. (3) subjek mempraktekan tahapan berpakaian setelah diberikan intruksi oleh peneliti. Jumlah seluruh kesalahan yang dilakukan subjek pada *baseline-1* dibandingkan dengan jumlah seluruh kesalahan yang dilakukan pada *baseline-2*. Pemberian *reward* dikatakan berpengaruh terhadap motivasi berpakaian jika frekuensi kesalahan subjek pada *baseline-1* lebih tinggi dibandingkan dengan

frekuensi kesalahan pada *baseline-2* atau dengan kata lain kemampuan berpakaian pada subjek meningkat.

### **3. Prosedur Perlakuan**

Prosedur penerapan pemberian *reward* dalam pembelajaran aktivitas berpakaian sebagai berikut:

1. Peneliti memberikan penjelasan tentang cara berpakaian.
2. Peneliti memberikan contoh cara berpakaian.
3. Peneliti memberikan penjelasan sekaligus memperagakan tahapan-tahapan berpakaian.
4. Peneliti membimbing anak untuk berpakaian secara bertahap.
5. Peneliti mengarahkan anak untuk mengamati setiap tahapan berpakaian.
6. Peneliti mengajak anak praktek berpakaian secara mandiri tanpa bantuan.
7. Peneliti memberikan *reward* berupa pujian, sanjungan, acungal jempol, hadiah yang disenangi anak apabila anak mampu berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri tanpa bantuan.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan stimulus dalam keadaan yang dikondisikan, yaitu anak merespon stimulus yang diberikan oleh peneliti. Menurut Skinner (Tin Suharmini, 2009: 111), *Operant Conditioning* merupakan jenis terapi perilaku yang dapat digunakan untuk mengurangi atau mereduksi perilaku agresif dan perilaku yang lain. Dalam penelitian ini perilaku yang ingin diubah oleh peneliti adalah perilaku berpakaian pada anak autis. Pemberian *reward* dapat dikatakan berpengaruh terhadap kemampuan berpakaian jika frekuensi kesalahan pada *baseline-1* lebih

tinggi dibandingkan dengan frekuensi kesalahan pada *baseline-2*. Kriteria tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\begin{array}{c} f_{\text{kesalahan pada baseline A}} > f_{\text{kesalahan pada baseline A'}} \\ A > A' \end{array}$$

#### 4. Teknik Analisis data

Sugiyono (2007:335) menjelaskan bahwa, yang dimaksud dengan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang didapat dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data penelitian eksperimen dengan subjek tunggal ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2010:147), mengemukakan 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. Data hasil penelitian pada penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik garis yang kemudian dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan keadaan dilapangan. Dalam penelitian ini grafik dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data untuk setiap sesi pada fase baseline dan fase intervensi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SLB Autis Dian Amanah Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Sumberan II No.22 Sumberan RT.01 RW.21, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Lokasi sekolah tersebut terletak 100 meter dari jalan raya Damai di Jalan Kaliurang Km 7,5. SLB Autis Dian Amanah merupakan sekolah khusus autis yang sudah berdiri sejak 13 tahun yang lalu dengan gedung sekolah yang masih dalam tahap menyewa dan sekolah yang kedepannya akan di hak patenkan masih dalam rangka pembangunan, sehingga infrastruktur yang ada masih berbentuk rumah sederhana yang dimodifikasi menjadi ruang belajar bagi anak-anak autis yang tertampung dalam sekolah tersebut.

SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat 4 jenjang pendidikan, yaitu : TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB. Pelaksanaan pendidikan yang dilakukan oleh sekolah khusus ini tidak terlepas dari visi dan misi yang telah disusun. Adapun visi dan misi SLB Autisma Dian Amanah ini, yaitu:

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti memperoleh data Kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung dari pukul 07.30-10.00 WIB. 10.00 -10.30 waktu istirahat dan dilanjutkan kembali pukul 10.30-12.00. Jumlah seluruh siswa di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta berjumlah 20 siswa. Siswa TK berjumlah 1 siswa, 13 siswa SD, 5 siswa SMP, dan 1

siswa SMA. SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta terdiri dari 14 orang guru yang terdiri dari 4 guru PNS dan sisanya masih honorer. Rata-rata guru di sekolah tersebut lulusan S1 jurusan Pendidikan Luar Biasa dengan spesifikasi yang berbeda-beda,. Adapun jam kerja guru selama seminggu full senin hingga sabtu mengajar sekaligus mendampingi siswa.

## **B. Deskripsi Subyek Penelitian**

### **1. Identitas Anak:**

Nama Lengkap	: MZR
Kelas	: IV SD
Usia	: 10 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Agama	: Islam
Jumlah Saudara Kandung	: 2
Anak ke	: 2
Tinggal Bersama	: Orang Tua
Bahasa Sehari-hari	: Bahasa Indonesia

### **2. Karakteristik Subjek**

#### **a. Motorik**

Secara keseluruhan, subjek tidak mengalami hambatan fisik. Baik motorik halus maupun motorik kasar subjek dapat berfungsi dengan baik. Kemampuan motorik halus subjek mampu menulis huruf dan angka dengan benar. Ukuran huruf dan angka yang ditulis subjek lebih besar dari yang seharusnya (melebihi satu garis buku). Motorik

kasar subjek mampu berjalan dan berlari dengan kencang, menaiki atau turun tangga tanpa bantuan, melempar dan menangkap benda (contohnya bola).

**b. Perilaku**

1) Perilaku akademik

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa autis yang duduk di kelas IV Sekolah Khusus Autis Dian Amanah Yogyakarta. Keadaan fisiknya tidak mengalami kecacatan akan tetapi ketika diperhatikan lebih dekat akan ditemukan beberapa gangguan yang dialami anak seperti gangguan bahasa/komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Guna mengumpulkan informasi mengenai kemampuan akademik subjek, peneliti mengikuti pembelajaran subjek di dalam kelas. Selama pembelajaran di dalam kelas, subjek cenderung aktif. Subjek memperhatikan ketika guru menjelaskan. Subjek mampu menulis huruf dan membaca. Sedangkan untuk pelajaran matematika, subjek mampu menulis angka 1-20 tanpa mengutip. Subjek mampu menyebutkan angka 1-20, subjek menghafal nama-nama hari (senin-minggu), subjek menghafal ayat-ayat al-quran ( al-falaq, annas, al-fatihah)

2) Perilaku Non Akademik

Subjek belum dapat berinteraksi dengan teman-temannya yang ada didalam kelas. Subjek mampu mematuhi instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik. Namun kadang subjek

terkadang bingung dan membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, kontak mata subjek membutuhkan waktu yang lama.

3) Kemampuan Berbahasa dan Komunikasi

Subjek mampu mengucapkan setiap kalimat dengan artikulasi yang jelas. Subjek mampu menyebutkan nama-nama hari (senin-minggu). Subjek mampu menyebutkan nama dan mengetahui fungsi benda yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari, misalnya baju dan celana.

4) Kemampuan Pengembangan Diri

Subjek memiliki kemampuan yang rendah pada aktivitas berpakaian. Namun, subjek memiliki kemampuan prasyarat agar mampu berpakaian, diantaranya:

- a) Subjek mengetahui waktu berpakaian yaitu setelah mandi dan ketika berangkat ke sekolah.
- b) Mampu mengetahui konsep kiri dan kanan.
- c) Mampu mengetahui konsep atas dan bawah
- d) Mampu menggerakkan tangan ke kiri dan kanan
- e) Mampu menggerakkan tangan ke atas dan bawah

**C. Deskripsi Hasil Data Perilaku Subjek pada Aktivitas Berpakaian**

Perilaku berpakaian pada subjek yang akan di deskripsikan dalam penelitian ini yaitu, kemampuan awal subjek (sebelum diberikan intervensi), selama dan

setelah diberikan intervensi. Adapun penjelasan mengenai perilaku berpakaian subjek dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Deskripsi Hasil *Baseline-1* (kemampuan awal sebelum dilakukan intervensi)**

Berdasarkan temuan masalah pada waktu pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti melakukan sebuah penelitian untuk menindaklanjuti permasalahan yang dialami oleh subjek. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan pemberian *reward* sebagai *treatment* guna memperbaiki kemampuan dalam memahami dan mempraktekkan tahapan berpakaian.

Pada bulan maret, peneliti mengadakan observasi awal untuk mengetahui kemampuan subjek dalam berpakaian sebelum diberikan intervensi dengan pemberian *reward*. Data *baseline-1* diperoleh melalui pengamatan terhadap kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian tanpa diberikan *treatment* pemberian *reward*. Pengumpulan data dilaksanakan selama tiga sesi. Pada setiap sesi peneliti menggunakan waktu 30 menit. Pengambilan data pada *baseline-1* dilakukan peneliti dengan cara mengkondisikan subjek untuk siap belajar bersama peneliti. Kemudian peneliti memberikan motivasi pada subjek agar subjek dapat mengikuti intruksi peneliti untuk praktek berpakaian. Waktu praktek berpakaian dibatasi oleh peneliti, yaitu 3 menit. Praktek berpakaian dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui frekuensi kesalahan subjek dalam mempraktekkan tahapan

berpakaian. Data kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada *baseline-1* dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi ke-1

Observasi ke-1 dilaksanakan pada hari senin, 14 maret 2016. Pada observasi ke-1, subjek ditempatkan di ruang kelas bersama-sama dengan temanya yang lain. Namun jarak kursi subjek dengan teman-teman yang lain sedikit berjauhan. Subjek dapat diarahkan praktek berpakaian, setelah peneliti memberikan motivasi kepada subjek untuk mengikuti intruksi peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan, subjek melakukan banyak kesalahan saat mempraktekkan tahapan berpakaian. Kesalahan tersebut terjadi karena subjek belum memahami konsep tahapan berpakaian, sehingga subjek seringkali gagal dan menarik tangan peneliti untuk membantu praktek tahapan berpakaian. Adapun kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek yaitu sebanyak 4 pada tahap berpakaian yang ke 3,4,5,6,7. Kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menarik baju kedepan membetulkan letaknya

Subjek hanya menarik-narik baju ke kiri dan ke kanan dan bagian kanan baju di letakkan di atas.

2. Melipat krah sebagaimana mestinya

Subjek melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.

3. Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang

Subjek mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, subjek mendorong kancing meleset kedepan bukan ke lubang kancing.

4. Menarik kancing

Subjek tidak menarik kancing dengan benar, namun menarik-narik baju.

5. Merapikan baju

subjek tidak dapat merapikan baju dengan baik dan rapi.

b. Observasi ke-2

Observasi ke-2 dilaksanakan pada hari rabu 16 maret 2016. Pada observasi ke-2, subjek lebih sulit diarahkan untuk praktek berpakaian dibandingkan dengan observasi ke-1. Peneliti mencoba mengajak bernyanyi, tujuannya untuk menarik perhatian subjek agar mau mengikuti intruksi peneliti. Setelah subjek dalam suasana hati yang baik, subjek mengikuti intruksi peneliti untuk praktek berpakaian. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan subjek dalam berpakaian pada observasi ke-2 sama dengan observasi ke-1 yaitu jumlah frekuensi dan letak kesalahan yang dilakukan subjek sama. Adapun kesalahan mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek berjumlah 4 yaitu pada tahap berpakaian yang ke 3,4,5,6,7. Kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Menarik baju kedepan membetulkan letaknya

Subjek hanya menarik-narik baju ke kiri dan ke kanan dan bagian kanan baju di mainkan.

- b. Melipat krah sebagaimana mestinya

Subjek melipat krah baju tidak maksimal, krah baju yang terlipat hanya setengah bagian.

- c. Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang

Subjek mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, subjek mendorong kancing meleset kedepan bukan ke lubang kancing.

- d. Menarik kancing

Subjek tidak menarik kancing dengan benar, namun menarik-narik baju dan tertawa.

- e. Merapikan baju

subjek tidak dapat merapikan baju dengan benar.

- c. Observasi ke-3

Observasi ke-3 dilaksanakan pada hari kamis 17 maret 2016. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa frekuensi kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek ZR masih sama dengan kesalahan pada observasi ke-1 dan ke-2. Adapun kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek yaitu sebanyak 4 pada tahap berpakaian yang ke 3,4,5,6,7. Kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1)Menarik baju kedepan membetulkan letaknya

Subjek hanya menarik-narik baju ke kiri dan ke kanan dan bagian kanan baju di mainkan.

- 2) Melipat krah sebagaimana mestinya

Subjek melipat krah baju tidak maksimal, krah baju yang terlipat hanya setengah bagian.

3) Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang

Subjek mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, subjek mendorong kancing meleset kedepan bukan ke lubang kancing.

4)Menarik kancing

Subjek tidak menarik kancing dengan benar, namun menarik-narik baju.

5) Merapikan baju

Subjek tidak dapat merapikan baju dengan rapi

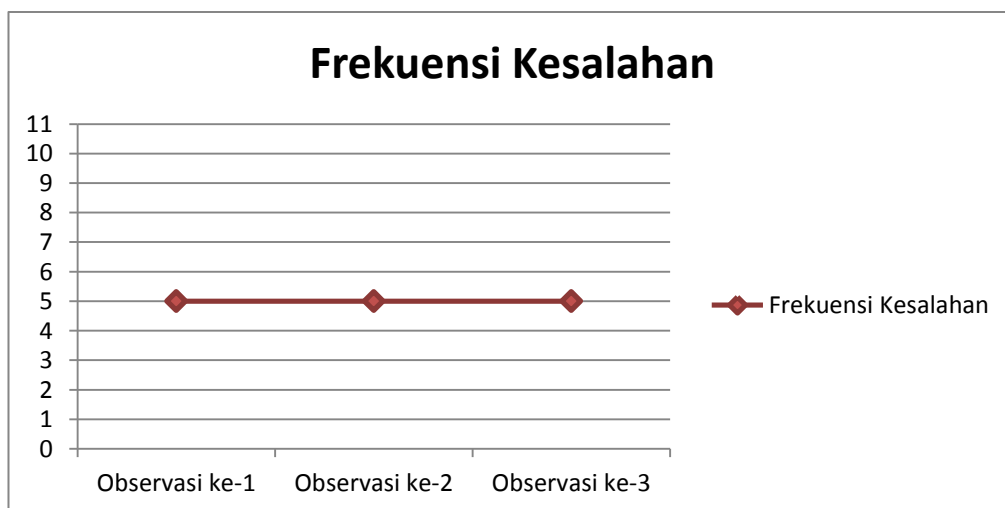
Frekuensi kesalahan subjek pada *baseline-1* cukup tinggi. Kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan pada setiap sesi sama, atau dapat dikatakan stabil. Hal demikian menjadi pertimbangan peneliti untuk memberikan intervensi pada pertemuan berikutnya. Hasil pengamatan terhadap kemampuan mempraktekkan tahapan berpakaian pada *baseline-1* (tanpa penerapan pemberian *reward*) dapat digambarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase *Baseline-1*

Tanggal	Observasi ke	Waktu ( menit) Start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	No Item	Frekuensi Kesalahan (Total kejadian)
14 mar 2016	1	08.31-08.34	////	3,4,5,6,7	5
16 mar 2016	2	08.49-08.52	////	3,4,5,6,7	5
17 mar 2016	3	08.17-08.20	////	3,4,5,6,7	5

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi kesalahan subjek cenderung menetap yang disebabkan oleh nilai benar hanya diperoleh subjek pada awal proses berpakaian, yaitu memasukkan tangan kanan ke lubang lengan baju bagian kanan, memasukkan tangan kiri ke lubang lengan baju bagian kiri. Adapun pada aktivitas mengancingkan baju subjek mengalami kesalahan. Hal tersebut ditunjukkan dengan, subjek tidak menarik baju kedepan dan melipat krah baju dengan benar, subjek tidak mengancingkan baju mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dan menarik kancing dengan benar. sementara untuk merapikan baju subjek hanya melakukannya ketika diberikan intruksi oleh peneliti.

Hasil pengamatan terhadap kemampuan melakukan tahapan berpakaian subjek dapat digambarkan dengan grafik. Berikut adalah grafik *display* kemampuan subjek dalam melakukan tahapan berpakaian.



**Gambar 2.** *Display* Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada Fase *Baseline-I*

## 2. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Intervensi (saat pemberian *treatment*)

Deskripsi pelaksanaan intervensi dapat dijabarkan sebagai berikut:

### a. Intervensi ke-1

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan intervensi atau perlakuan sebanyak 5 kali pertemuan, setiap pertemuan membutuhkan waktu selama 2x30 menit. Intervensi yang diberikan kepada subjek menggunakan pemberian *reward*, yang berupa hadiah yang menarik atau *reward* pujian, sanjungan. Tujuannya yaitu untuk memotivasi subjek agar semangat untuk menciptakan hasil positif dan mengubah perilaku berpakaian pada subjek.

Intervensi ke-1 dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2016. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan pemberian *reward* diawali dengan peneliti mengucapkan salam dan mengajak subjek berdoa untuk membuka pembelajaran. Peneliti memberikan pertanyaan kepada subjek terkait aktivitas berpakaian, selanjutnya memberikan motivasi kepada subjek agar subjek dapat mengikuti setiap intruksi yang diberikan oleh peneliti. Kemudian peneliti memberikan penjelasan tentang tahapan-tahapan berpakaian. Sambil menjelaskan, peneliti mencoba memperagakan tahapan berpakaian. Setelah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan mengenai tahapan berpakaian dari peneliti, subjek dengan bimbingan peneliti mempraktekkan secara bertahap.

Peneliti memberikan hadiah sanjungan, acungan jempol dan mengajak bernyanyi kepada subjek ketika subjek dapat mempraktekkan tahapan

berpakaian dengan benar. Subjek terlihat senang dan antusias ketika berhasil mempraktekkan tahapan berpakaian dengan benar. Guna mengetahui kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian mengancingkan baju, peneliti mengajak subjek praktek tahapan berpakaian.

Pada intervensi ke-1 subjek dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang di *setting* oleh peneliti. Subjek terlihat senang ketika diberikan *reward*, karena pada dasarnya subjek sangat senang diberikan motivasi berupa pujian, sanjungan dan hadiah (*reward*). Subjek terlihat lebih antusias ketika pembelajaran. Ketika peneliti menjelaskan tentang tahapan berpakaian, subjek memperhatikan. Setelah diberikan penjelasan mengenai cara berpakaian, subjek mencoba mempraktekkan tahapan berpakaian meskipun pada intervensi ke-1, subjek mendapat sedikit bantuan dari peneliti untuk berpakaian mengancingkan baju. Berikut merupakan tabel data kesalahan subjek dalam praktek berpakaian:

**Tabel 4. Data Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-1**

<b>Tanggal</b>	<b>Intervensi ke-1</b>	<b>Waktu (menit) start-stop</b>	<b>Terjadinya perilaku sasaran</b>	<b>Frekuensi kesalahan (Total kejadian)</b>
Senin, 21 Maret 2016	1	08.45-08.48	////	4

Kesalahan –kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek yaitu pada tahapan ke- 4,5,6,7, pada aktivitas

berpakaian bagian melipat krah baju sebagaimana mestinya, mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang, menarik kancing baju dan merapikan baju. Adapun kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Melipat krah baju sebagaimana mestinya

Subjek hanya melipat sebagian krah baju (bagian) samping kiri dan kanan (anak tidak melipat krah baju dengan baik dan benar).

2) Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang

Subjek hanya menarik kancing baju ke depan tidak mendorong kancing melewati lubang kancing.

3) Menarik kancing baju

Subjek tidak menarik kancing dengan benar, subjek menarik kancing yang belum melewati lubang.

4) Merapikan baju

Subjek hanya merapikan setengah bagian baju, subjek tidak merapikan baju dengan benar.

b. Intervensi ke-2

Intervensi ke-2 dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Maret 2016. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan pemberian reward hampir sama dengan intervensi ke-1 yaitu diawali dengan memberikan motivasi kepada subjek agar subjek dapat mengikuti intruksi yang diberikan oleh peneliti. Setelah itu, peneliti mengajak subjek untuk membuka pembelajaran dengan berdoa. Kemudian peneliti memberikan pertanyaan-

pertanyaan mengenai aktivitas yang dilakukan subjek sebelum berangkat ke sekolah, salah satunya yaitu berpakaian. Peneliti memberikan penjelasan tentang cara berpakaian, kemudian memberikan contoh cara berpakaian yang benar. Setelah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan mengenai tahapan berpakaian dari peneliti, subjek dengan bimbingan peneliti mempraktekkan secara bertahap.

Sama halnya dengan intervensi ke-1, peneliti mengacungkan jempol, memberi sanjungan dan hadiah kepada subjek ketika subjek dapat mempraktekkan tahapan berpakaian dengan benar. Subjek terlihat senang ketika diberikan penghargaan oleh peneliti. Kemudian untuk mengetahui kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian, peneliti mengajak subjek praktek berpakaian.

Pada intervensi ke-2, subjek dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Namun, di tengah-tengah proses pembelajaran subjek kehilangan *mood* sehingga peneliti memutarakan musik yang disukai oleh subjek dan mengajak subjek bernyanyi. Musik yang diputarkan oleh peneliti memang telah disiapkan peneliti sebelum melaksanakan intervensi. Hal demikian berdasarkan pengalaman peneliti pada proses pelaksanaan PPL. Subjek sangat senang ketika di putarkan musik dan diajak bernyanyi, sehingga peneliti menyiapkan musik-musik tersebut untuk memotivasi dan mengantisipasi ketika subjek kehilangan *mood* ketika proses pembelajaran tengah berlangsung. Sama halnya dengan intervensi ke-1, subjek mendapat sedikit bantuan berupa intruksi ketika

praktek tahapan berpakaian. Hal tersebut di karenakan subjek belum terbiasa berpakaian dengan mandiri karena selama ini subjek selalu di bantu oleh orang tuanya dalam berpakaian. Jumlah kesalahan yang dilakukan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada intervensi ke-2 lebih sedikit di bandingkan dengan intervensi ke-1. Frekuensi kesalahan subjek dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-2

<b>Tanggal</b>	<b>Intervensi ke-2</b>	<b>Waktu (menit) start-stop</b>	<b>Terjadinya perilaku sasaran</b>	<b>Frekuensi kesalahan (Total kejadian)</b>
Rabu, 23 Maret 2016	2	08.20 - 08.23	//	2

Kesalahan –kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek pada tahap ke-5, dan, 6, yaitu pada aktivitas berpakaian mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dan menarik kancing baju. Adapun kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang

Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang pada tahapan berpakaian merupakan tahap ke-5. Pada aktivitas ini, subjek mendorong kancing baju yang belum melewati lubang baju.

2) Menarik kancing baju

Menarik kancing baju merupakan tahapan berpakaian ke-6. Pada aktivitas ini, subjek hanya menarik kancing baju yang belum melewati lubang.

c. Intervensi ke-3

Intervensi ke-3 dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Maret 2016. Pada intervensi ke-3 peneliti sedikit mengalami kendala. Subjek menangis karena di cubit oleh seorang siswa autis yang sedang mengamuk di dalam kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengkondisikan subjek agar siap belajar dengan terlebih dahulu memberikan musik dan mengajak bernyanyi agar subjek bisa lebih tenang dan dapat mengikuti instruksi peneliti.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pemberian *reward* pada intervensi ke-3 yaitu, peneliti mengawali pembelajaran dengan berdoa, kemudian memberikan motivasi dan semangat kepada subjek agar subjek dapat mengikuti instruksi yang diberikan oleh peneliti, peneliti memberikan penjelasan tentang cara berpakaian yang baik dan benar, kemudian peneliti memberikan contoh cara berpakaian dengan benar, peneliti memberikan penjelasan tentang tahapan-tahapan berpakaian sekaligus memperagakan setiap aktivitas berpakaian yang baik dan benar. Setelah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan mengenai tahapan berpakaian dari peneliti, subjek mencoba praktek berpakaian secara bertahap tanpa bantuan bimbingan peneliti. Jika subjek, mengalami kesalahan, peneliti mencoba memberikan instruksi.

Setelah subjek siap untuk praktek berpakaian, subjek diminta untuk memperagakan tahap berpakaian yaitu, tahap-5 dan 6 yang pada saat intervensi ke-2 subjek mengalami kesalahan saat mempraktekkanya. Peneliti memberikan hadiah dan pujian ketika subjek dapat memperagakan tahapan berpakaian yang benar. Guna mengetahui kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian, peneliti mengajak subjek praktek berpakaian.

Pada intervensi ke-3, subjek dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang di setting oleh peneliti, meskipun sebelumnya peneliti harus mengkondisikan subjek untuk belajar dengan tenang. Pada intervensi ke-3 ini, subjek hanya mendapat sedikit bantuan berupa intruksi dari peneliti ketika praktek berpakaian. Kesalahan –kesalahan yang dilakukan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada intervensi ke-3 sama dengan intervensi ke-2. Adapun frekuensi kesalahan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian mengancingkan baju pada intervensi ke-3 dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Data Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-3

<b>Tanggal</b>	<b>Intervensi ke-</b>	<b>Waktu (menit) start-stop</b>	<b>Terjadinya perilaku sasaran</b>	<b>Frekuensi kesalahan (Total kejadian)</b>
Sabtu, 26 Maret 2016	3	08.25-08.28	//	2

Berdasarkan tabel di atas, kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek yaitu pada tahap ke-5, dan 6, pada aktivitas berpakaian mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dan menarik kancing baju. Kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang.

Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang pada tahapan berpakaian merupakan tahap ke-5. Pada aktivitas ini, subjek mendorong kancing baju yang belum melewati lubang baju.

2) Menarik kancing baju

Menarik kancing baju merupakan tahapan berpakaian ke-6. Pada aktivitas ini, subjek hanya menarik kancing baju yang belum melewati lubang.

d. Intervensi ke-4

Intervensi ke-4 dilaksanakan pada hari, Senin 28 maret 2016. ada intervensi ke-4, peneliti tidak mengalami kendala dalam memberikan perlakuan. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pemberian reward pada intervensi ke-4 yaitu, peneliti memberikan motivasi kepada subjek agar subjek lebih semangat dan dapat mengikuti intruksi yang diberikan oleh peneliti. Setelah itu, peneliti mengajak subjek membuka pembelajaran dengan berdoa. Peneliti memberikan penjelasan tentang tata cara tahapan berpakaian, kemudian peneliti memberikan contoh tahapan berpakaian dengan benar sekaligus mempragakan gerakan-

gerakan pada setiap aktivitas berpakaian. Setelah itu mendengarkan penjelasan mengenai tahapan berpakaian dari peneliti. Subjek mempraktekkan tahapan berpakaian secara bertahap tanpa bimbingan peneliti. Pada intervensi ke-4 ini, subjek dapat mempraktekkan tahapan berpakaian secara mandiri. Guna mengetahui kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada intervensi ke-4, peneliti mengajak subjek praktek berpakaian di dalam kelas.

Pada intervensi ke-4, subjek dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Adapun kemampuan berpakaian pada intervensi ke-4 lebih baik dibandingkan intervensi ke-3. Subjek tidak mengalami kesalahan saat mempraktekkan tahapan berpakaian. Peneliti memberikan hadiah, pujian, dan jungan dan mengacungkan jempol untuk subjek. Subjek terlihat senang ketika diberikan hadiah oleh peneliti. Frekuensi kesalahan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada intervensi ke-4 dapat digambarkan dengan tabel di bawah ini:

**Tabel 7. Data Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-4**

<b>Tanggal</b>	<b>Intervensi ke-</b>	<b>Waktu (menit) Start-stop</b>	<b>Terjadinya perilaku sasaran</b>	<b>Frekuensi Kesalahan (Total kejadian)</b>
Senin, 28 Maret 2016	4	08.28-08.31	0	0

e. Intervensi ke-5

Intervensi ke-5 dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 29 Maret 2016. Pada intervensi ke-5, peneliti mengalami sedikit kendala, yaitu subjek kehilangan

*mood*.Subjek menangis dikarenakan subjek tidak ingin mengikuti pembelajaran. Peneliti memberikan *reward* berupa makanan (tempe), sehingga subjek dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. *Reward* berupa makanan memang telah disiapkan oleh peneliti sebelum pelaksanaan intervensi. Hal demikian dikarenakan subjek kehilangan *mood* untuk belajar saat subjek dalam keadaan lapar.

Adapun langkah-langkah pembelajaran berpakaian pada intervensi ke-5 yaitu, peneliti memberikan hadiah(*reward*) untuk memotivasi subjek agar subjek dapat mengikuti intruksi yang diberikan peneliti. Setelah itu, peneliti mengajak subjek untuk membuka pembelajaran dengan berdoa. Peneliti memberikan penjelasan tentang cara tahapan berpakaian, kemudian peneliti memberikan contoh cara tahapan berpakaian, peneliti memberikan penjelasan tentang tahapan-tahapan berpakaian yang baik dan benar. Setelah mendengarkan penjelasan mengenai tahapan berpakaian dari peneliti, subjek mempraktekkan secara bertahap tanpa bantuan peneliti.

Setelah subjek selesai mempraktekkan tahapan berpakaian, peneliti memberikan pertanyaan mengenai setiap tahapan berpakaian.Pada intervensi ke-5 ini, peneliti menanyakan kepada subjek 7 tahapan berpakaian.Subjek dapat menjawab dengan benar.sehingga peneliti memberikan *reward* (hadiah alat tulis), pujian dan acungan jempol untuk subjek. Guna mengetahui kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian, peneliti mengajak subjek praktek berpakaian di dalam kelas.

Pada intervensi ke-5, subjek dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang di setting oleh peneliti, meskipun sebelumnya peneliti harus mengkondisikan subjek untuk belajar dengan tenang. Subjek dapat berpakaian secara mandiri dan tidak mengalami kesalahan saat mempraktekkan tahapan berpakaian. Hal tersebut sama dengan intervensi ke-4. Kondisi demikian menjadi pertimbangan peneliti untuk tidak memberikan intervensi pada pertemuan berikutnya. Frekuensi kesalahan subjek saat mempraktekkan tahapan berpakaian pada intervensi ke-5 dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 8. Data Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi ke-5**

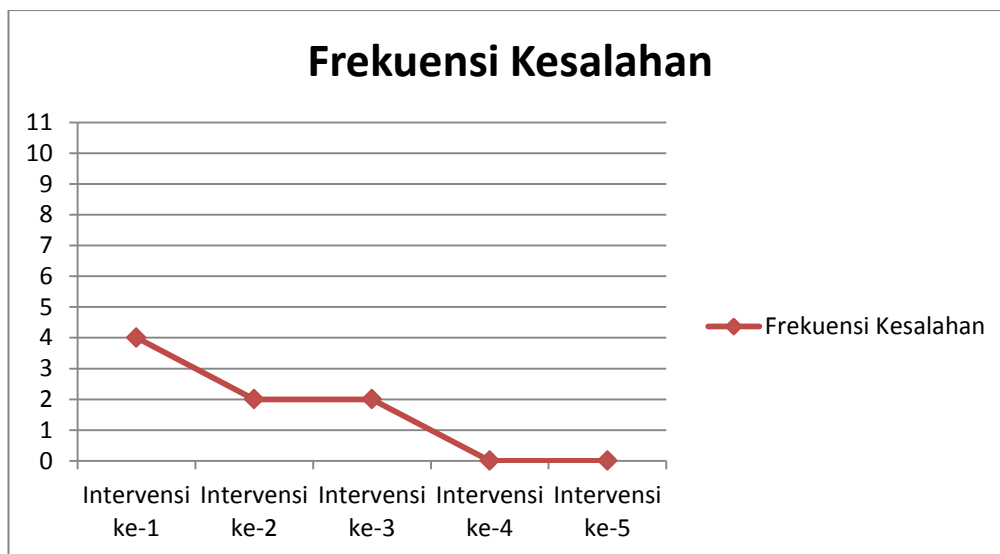
<b>Tanggal</b>	<b>Intervensi ke-</b>	<b>Waktu (menit) start-stop</b>	<b>Terjadinya perilaku sasaran</b>	<b>Frekuensi Kesalahan (Total kejadian)</b>
Selasa, 29 Maret 2016	5	08.24-08.27	0	0

Guna memperjelas data yang di peroleh pada sesi intervensi ke-1 sampai dengan ke-5, berikut akan disajikan display data dan grafik garis frekuensi kesalahan subjek ketika mempraktekkan tahapan berpakaian.

Tabel 9. Data Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada Fase Intervensi

Tanggal	Intervensi ke-	Waktu (menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	No Item	Frekuensi Kesalahan (Total Kejadian)
Senin, 21 Maret 2016	1	08.45-08.48	////	4,5,6 dan 7	4
Rabu, 23 Maret 2016	2	08.20-08.23	//	5,6	2
Sabtu, 26 Maret 2016	3	08.25-08.28	//	5,6	2
Senin, 28 Maret 2016	4	08.28-08.32	0	0	0
Selasa, 29 Maret 2016	5	08.24-08.27	0	0	0

Berikut *display* grafik garis perkembangan kemampuan berpakaian pada subjek pada sesi intervensi:



**Gambar 3. Display Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada sesi Intervensi**

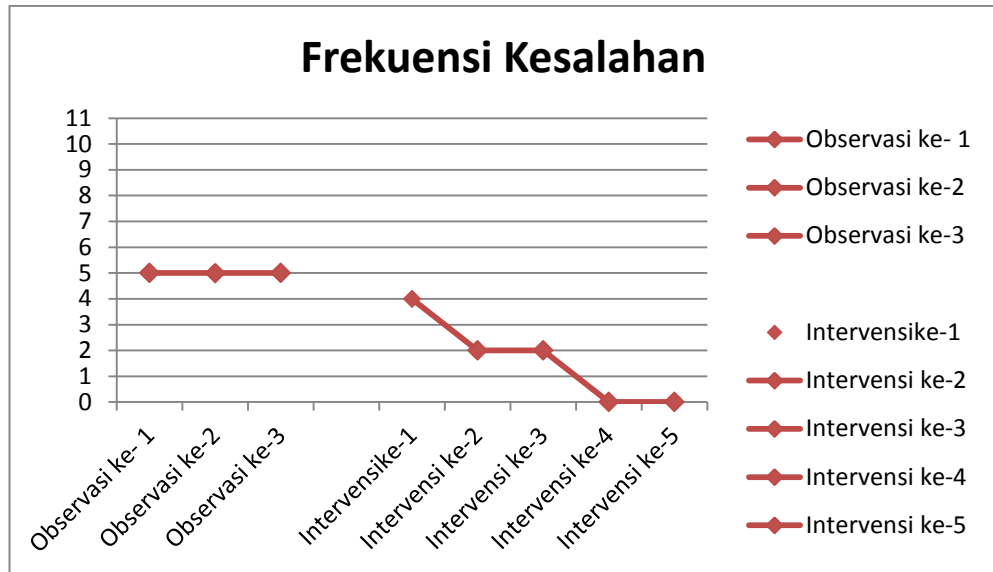
Dari tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa frekuensi kesalahan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang paling tinggi terdapat pada intervensi ke-1. Hal tersebut dikarenakan subjek masih

melakukan penyesuaian terhadap pembelajaran. Sedangkan untuk frekuensi kesalahan terendah yaitu pada intervensi ke-4 dan ke-5, yang mana pada tahap ini, subjek sudah mulai terbiasa belajar berpakaian. Guna mengetahui perbedaan kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian sebelum dan selama diberikan intervensi, berikut akan disajikan tabel dan grafik garis yang menggambarkan data mengenai kemampuan subjek dalam praktek berpakaian, sebelum dan selama diberikan intervensi:

**Tabel 10. Data Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Mempraktekkan Tahapan Berpakaian pada Fase *Baseline-1* dan Intervensi**

Perilaku sasaran (target behavior)	Frekuensi Kesalahan	
	<i>Baseline-1</i>	Intervensi (B)
Frekuensi kesalahan pada saat mempraktekkan urutan berpakaian	5	4
	5	2
	5	2
		0
		0

Berdasarkan tabel di atas diketahui Data Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Mempraktekkan Tahapan Berpakaian pada Fase *Baseline-1* pada sesi observasi ke-1 sampai observasi ke-3 frekuensi kesalahannya adalah 5. Dan pada Intervensi, frekuensi kesalahan subjek mengalami perubahan, frekuensi kesalahan subjek pada intervensi ke-1=4, ke-2=2, ke-3=2, ke-4=0, ke-5=0



**Gambar 4.** Display Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada *baseline-1* dan sesi Intervensi

### 3. Deskripsi Hasil *Baseline-2* (kemampuan akhir tanpa diberikan intervensi)

Data kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada *baseline-2* diperoleh melalui observasi, penilaian yang dilakukan oleh peneliti pada *baseline-2*, sama halnya dengan penilaian yang dilakukan pada *baseline-1*, peneliti mengamati kesalahan-kesalahan yang dilakukan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian. Berikut data pelaksanaan *baseline-2* pada subjek:

#### a. Observasi ke-1

Observasi ke-1 pada *baseline-2* dilaksanakan pada hari Senin, 04 April 2016. Sama halnya dengan observasi pada *baseline-1*. Subjek tidak diberikan intervensi akan tetapi langsung diminta untuk praktek berpakaian. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah membuka

pembelajaran dengan berdoa dan peneliti memberikan motivasi kepada subjek agar subjek bersedia mengikuti intruksi peneliti untuk praktek berpakaian di dalam kelas.

Data yang diperoleh peneliti pada observasi ke-1 pada baseline2 pada baseline-2, subjek melakukan 2 kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian, yaitu pada tahap ke 3 dan 6. Kesalahan-kesalahan tersebut yaitu menarik baju kedepan membetulkan letaknya dan menarik kancing baju. Kesalahan-kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Menarik baju ke depan membetulkan letaknya

Pada tahap ini, subjek hanya menarik baju ke samping kiri dan kanan tidak beraturan, subjek tidak menarik baju ke depan dan membetulkan letaknya.

2) Menarik kancing baju

Pada tahap ini, subjek tidak menarik kancing baju yang melewati lubang baju. Subjek menarik kancing yang belum melewati lubang. Subjek menarik kancing baju melewati lubang setelah diberikan intruksi oleh peneliti.

b. Observasi ke-2

Observasi ke-2 pada *baseline-2* dilaksanakan pada hari Selasa, 05 April 2016. Sama halnya dengan observasi ke-1 pada peneliti mengawali pembelajaran dengan berdoa dan memberikan pertanyaan kepada subjek mengenai aktivitas berpakaian yang dilakukan subjek sebelum berangkat ke sekolah. Setelah itu, peneliti mengajak subjek praktek berpakaian di dalam kelas. Pada observasi ke-2, peneliti mengalami sedikit kendala. Subjek sulit diarahkan untuk berpakaian di dalam kelas. Peneliti

harus memberikan motivasi yang lebih dibandingkan dengan observasi ke-1 sehingga subjek dapat mengikuti intruksi peneliti untuk praktek berpakaian di dalam kelas. Pada observasi ke-2, peneliti memberikan makanan berupa roti agar subjek dapat mengikuti intruksi peneliti untuk berpakaian di dalam kelas.

Kesalahan yang dilakukan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada observasi ke-2 yaitu pada tahap ke-4 pada aktivitas melipat krah baju sebagaimana mestinya. Selain itu, subjek juga mengalami kesalahan pada tahapan yang ke-6 yaitu pada aktivitas menarik kancing baju. Subjek tidak dapat menarik kancing baju dengan benar.

c. Observasi ke-3

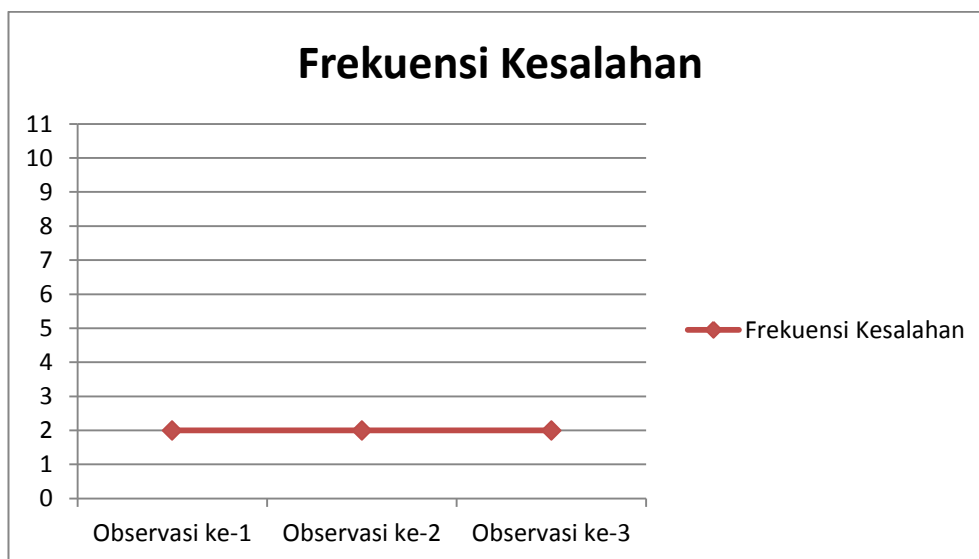
Observasi ke-3 pada *baseline-2* dilaksanakan pada hari Kamis, 07 April 2016. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada observasi ke-3 hampir sama dengan observasi ke-1 dan ke-2. Hanya saja, pada observasi ke-3 peneliti mengabarkan kepada subjek bahwa praktek berpakaian pada hari ini tersebut adalah praktek berpakaian terakhir yang akan diberikan oleh peneliti pada proses penelitian. Pada observasi ke-3, subjek lebih mudah diarahkan untuk praktek berpakaian di dalam kelas. Peneliti tidak memberikan motivasi terlalu lama agar subjek dapat mengikuti intruksi peneliti.

Kesalahan mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek sama dengan observasi ke-1 yaitu berjumlah 2. Kesalahan yang dilakukan yaitu pada tahapan berpakaian yang ke-6 dan ke-7 pada aktivitas menarik

kancing baju dan merapikan baju. Guna memperjelas deskripsi data hasil penelitian pada *baseline-2*, berikut akan disajikan tabel dan grafik mengenai data kemampuan berpakaian subjek pada *baseline-2*:

**Tabel 11. Data Hasil Kemampuan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada *Baseline-2***

Tanggal	Observasi ke-	Waktu (menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	No Item	Frekuensi Kesalahan (Total kejadian)
04 April 2016	1	08.31-08.34	//	3 dan 6	2
05 April 2016	2	08.30-08.33	//	4 dan 6	2
07 April 2016	3	08.45-08.48	//	6 dan 7	2



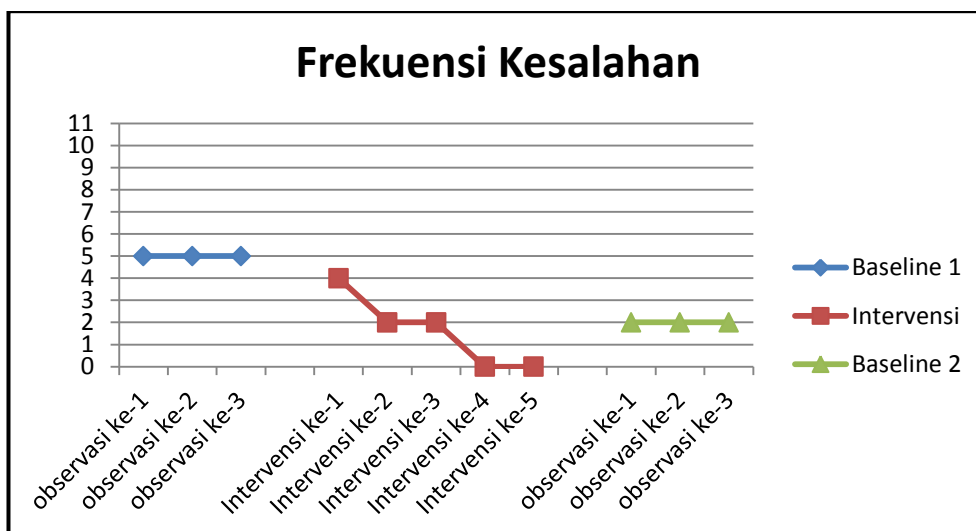
**Gambar 5. Display Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian pada *Baseline-2***

Berdasarkan hasil observasi kemampuan melakukan tahapan berpakaian pada subjek, jumlah kesalahan yang dilakukan subjek pada *baseline-2* pada setiap sesi yaitu 2. Akan tetapi letak kesalahan yang dilakukan

berbeda. Berdasarkan hasil pelaksanaan hasil *baseline-2* di atas, berikut disajikan data akumulasi yang diperoleh peneliti dari mulai *baseline-1* sampai *baseline-2*:

**Tabel 12. Data Hasil Kemampuan Subjek dalam Berpakaian Pada Baseline-1, Intervensi dan Baseline-2**

Perilaku sasaran (target behavior)	Frekuensi Kesalahan		
	Baseline-1 (A')	Intervensi (B)	Baseline-2 (A')
Frekuensi kesalahan pada saat praktek tahapan berpakaian	5	4	2
	5	2	2
	5	2	2
		0	
		0	



**Gambar 5. Display Frekuensi Kesalahan Subjek Dalam Praktek Berpakaian pada *Baseline-1*, sesi Intevensi dan *Baseline-2***

#### D. Analisis Data

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik garis yang kemudian dianalisis berdasarkan kondisi sebenarnya yang terjadi di lapangan. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati pengaruh pemberian *reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada subjek,

sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah pemberian *reward* dapat meningkatkan kemampuan berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan frekuensi kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada baseline-1 lebih tinggi dibandingkan dengan frekuensi kesalahan pada baseline-2 atau dengan kata lain  $A > A'$ . Guna memperjelas data hasil penelitian pada baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2, peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 13. Akumulasi Frekuensi Kesalahan Subjek dalam Praktek Berpakaian**

Perilaku sasaran (target behavior)	Frekuensi Kesalahan (Letak Kesalahan)		
	<i>Baseline-1 (A)</i>	Intervensi (B)	<i>Baseline-2 (A')</i>
Frekuensi kesalahan pada saat praktek berpakaian	5 ( 3,4,5,6,7)	4 ( 4,5,6,7)	2 ( 3,6)
	5 ( 3,4,5,6,7)	2 ( 5,6)	2 ( 4,6)
	5 ( 3,4,5,6,7)	2 (5,6)	2 ( 6,7)
		0	
		0	

Tabel di atas menggambarkan akumulasi frekuensi kesalahan dan letak kesalahan mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek pada *baseline-1 (A)*, Intervensi (B), dan *baseline-2 (A')*. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pemberian *reward* dapat meningkatkan kemampuan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian, frekuensi kesalahan pada *baseline-1* lebih tinggi dibandingkan dengan frekuensi kesalahan *baseline-2*.

Tabel menunjukkan frekuensi kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek pada *baseline-1* sangat tinggi, yaitu 5 pada observasi ke-1, 5 pada observasi ke-2 dan 5 pada observasi ke-3. Letak kesalahan yang dilakukan subjek sama, yaitu kesalahan dilakukan pada saat mempraktekkan tahapan berpakaian yang ke- 3,4,5,6,7. Kesalahan-kesalahan tersebut yaitu: menarik baju ke depan membetulkan letaknya, melipat krah baju sebagaimana mestinya, mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang, menarik kancing baju, merapikan baju. Tahapan berpakaian yang ke 5 dan 6 merupakan tahapan yang mana subjek mempraktekkan mengancingkan baju. Bagian ini memang tergolong cukup sulit. Selain itu, subjek juga melakukan kesalahan pada tahapan berpakaian yang ke-3 dan 4. Tahapan berpakaian yang ke-3 dan 4 memang membutuhkan pembiasaan. Perlu adanya penanaman konsep pada diri anak tentang kerapian, agar anak dapat merapikan pakaian dengan baik dan benar.

Pada intervensi ke-1, anak mengalami 4 kesalahan saat mempraktekkan tahapan berpakaian, yaitu pada tahap ke- 4,5,6, dan 7. Tahapan berpakaian yang ke-4 dan ke-5 yaitu melipat krah baju dan mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang. Kesalahan yang dilakukan subjek saat praktek berpakaian bagian melipat krah baju yaitu subjek hanya melipat krah baju sebagian, tidak melipat sebagaimana mestinya, sedangkan pada tahap mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang, subjek tidak melakukannya dengan benar, subjek langsung menarik baju tanpa melewati lubang dan hanya menenpel kancing. Pada intervensi ke-2, frekuensi

kesalahan subjek menurun. Hal demikian dikarenakan, saat memberikan intervensi sesi ke-2 peneliti lebih memfokuskan memberikan materi tahapan-tahapan berpakaian yang sebelumnya subjek mengalami kesalahan saat mempraktekkannya. Peneliti juga memberikan motivasi (*reward*) berupa hadiah yang menarik apabila anak dapat mempraktekkan tahapan berpakaian dengan benar. Adapun kesalahan yang dilakukan subjek pada intervensi sesi ke-2 yaitu pada tahap ke 5 dan 6. Kesalahan yang dilakukan subjek cenderung sama. Hal serupa juga terjadi pada intervensi ke-3, meskipun peneliti sudah menjelaskan, subjek tetap melakukan kesalahan seperti halnya pada intervensi ke-2. Namun terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada intervensi ke-4 dan ke-5, subjek tidak mengalami kesalahan saat mempraktekkan tahapan berpakaian. Intervensi yang diberikan sama dengan intervensi pada sesi sebelumnya, namun pada intervensi ke-4 dan ke-5 peneliti lebih menekankan pada tahapan-tahapan yang subjek mengalami kesalahan saat mempraktekkannya.

Data yang diperoleh peneliti pada *baseline-2* menunjukkan kondisi stabil. Frekuensi kesalahan yang dilakukan subjek pada setiap sesi jumlah 2. Adapun kesalahan yang dilakukan subjek yaitu pada tahapan berpakaian yang ke-3, 4 dan 6. Kesalahan subjek ini muncul dikarenakan tidak ada intervensi sebelumnya. Observasi ke-1 yang dilakukan pada *baseline-2*, menunjukkan bahwa subjek mengalami kesalahan pada tahapan berpakaian yang ke-3 dan ke-6 yaitu anak tidak menarik baju kedepan membetulkan letaknya dan tidak menarik kancing baju. Pada observasi ke-2, kesalahan pada tahapan

berpakaian yang ke-6 tetap muncul dengan bentuk kesalahan yang sama. Namun kesalahan pada tahap berpakaian yang ke-3 tidak muncul lagi. Subjek melakukan kesalahan pada tahapan ke-4, subjek tidak melipat krah baju sebagaimana mestinya. Pada observasi ke-3, kesalahan yang dilakukan oleh anak yaitu kesalahan pada tahapan berpakaian yang ke-6 dan 7. Kesalahan pada tahapan yang ke-4 tidak muncul kembali. Memang perlu adanya pembiasaan pada tahapan berpakaian yang ke-6 dan 7. Hal tersebut dikarenakan tahapan berpakaian yang ke-6 sedikit lebih sulit. Agar subjek mampu menarik kancing dengan benar, perlu adanya latihan terus-menerus. Sedangkan untuk tahapan berpakaian yang ke-7, perlu adanya penanaman, pemahaman dan pembiasaan yang baik pada anak.

Berdasarkan analisis data di atas, maka dapat diketahui bahwa frekuensi kesalahan yang dilakukan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada *baseline-1* lebih tinggi dibandingkan dengan frekuensi kesalahan pada *baseline-2*. Pemberian *reward* sebagai *stimulus /treatmen* dalam memotivasi anak pada pembelajaran pengembangan diri berpakaian dapat meningkatkan kemampuan berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta.

#### **E. Pembahasan Penelitian**

Menurut Sutadi (Sujarwanto, 2005:167) Autis adalah gangguan perkembangan berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan bersosialisai/berhubungan dengan orang lain. Anak autis pada umumnya mengalami gangguan perkembangan kompleks yang meliputi

gangguan bahasa/komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Anak autis perlu ditekankan pada program untuk kemandirian dan bekerja di lingkungan sosialnya. Dua program yang di gunakan untuk mencapai fungsi tersebut yaitu keterampilan menolong diri sendiri dan keterampilan kejujuran. Berdasarkan panduan kurikulum Sekolah Luar Biasa, salah satu contoh program keterampilan pengembangan diri yang diberikan pada anak autis yaitu keterampilan berpakaian. Pembelajaran berpakaian sangat penting bagi anak autis. Pada penelitian ini, peneliti mencoba memberikan stimulus menggunakan penerapan pemberian *reward*.

Pemberian *Reward* merupakan stimulus terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembali perilaku tersebut. *Reward* dapat dilakukan secara verbal ataupun non verbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan dan kebermaknaan. Mendukung pernyataan diatas menurut Mulyadi (2009: 36) dalam kegiatan belajar mengajar, *reward* (penguatan positif) mempunyai arti penting. Tingkah laku dan penampilan siswa baik, diberi penghargaan dalam bentuk senyuman, hadiah ataupun kata-kata pujian. Pemberian *reward* yang dijadikan sebagai stimulus dalam penelitian ini guna membantu subjek memahami tahapan berpakaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan kemampuan berpakaian anank autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta. Hal tersebut terlihat dari rendahnya frekuensi kesalahan subjek saat mempraktekkan tahapan berpakaian setelah diberikan intervensi menggunakan penerapan pemberian *reward*

Rendahnya frekuensi kesalahan subjek saat mempraktekkan tahapan berpakaian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan subjek dalam melakukan aktivitas berpakaian. Kesalahan mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek pada *baseline-1* tergolong cukup tinggi, yaitu 5 pada setiap sesi. Namun setelah diberikan intervensi dengan pemberian *reward*, jumlah kesalahan yang dilakukan subjek menjadi berkurang. Kesalahan pada setiap sesi *baseline-2* menjadi 2.

Penerapan pemberian *reward* mengacu pada teori belajar Skinner. Menurut S. Nasution (2011: 53-54) dalam metode yang dianjurkan oleh Skinner anak-anak belajar menurut langkah-langkah dan urutan yang sama. Menurut Skinner (Tin Suharmini 2009: 111) *Operant Conditioning* merupakan jenis terapi perilaku yang dapat digunakan untuk mengurangi atau mereduksi perilaku agresif dan perilaku yang lain. Dalam penelitian ini perilaku yang ingin diubah oleh peneliti adalah perilaku berpakaian pada subjek. Guna memperkuat perilaku yang diinginkan, peneliti memberikan *reinforcement* positif dengan memberikan hadiah yang menarik yang disenangi anak, memberikan pujian dan sanjungan pada anak, ketika anak melakukan dengan benar instruksi yang diberikan oleh peneliti.

Menurut Skinner (Sugihartono, dkk., 2007:97) manajemen kelas merupakan usaha untuk memodifikasi perilaku (*behavior modification*) antara lain dengan memberi penghargaan pada proses penguatan (*reinforcement*) yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan. Penerapan pemberian *reward* sebagai stimulus untuk mengatasi permasalahan berpakaian pada

subjek MZR sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan subjek. Pemberian *reward* dapat mempengaruhi kemampuan subjek autis dalam memahami materi tahapan berpakaian sehingga subjek dapat mempraktekkan tahapan berpakaian dengan benar. Pengaruh tersebut berupa berkurangnya frekuensi kesalahan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian setelah diberikan stimulus/*treatment* menggunakan pemberian *reward*.

Dalam penelitian ini, pemberian *reward* sebagai stimulus berfungsi untuk subjek menjadi lebih mudah memahami tahapan menggosok berpakaian. Menurut Skinner (Nana Sudjana, 1990: 85-86) tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh stimulus. Tingkah laku atau respon tertentu akan timbul sebagai reaksi terhadap stimulus tertentu. Dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan berpakaian pada subjek dikarenakan adanya pengaruh dari stimulus berupa pemberian *reward* yang diberikan oleh peneliti.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa hal penting yang perlu di perhitungkan karena dapat mempengaruhi hasil penelitian, hal-hal tersebut diantaranya:

1. Peneliti tidak dapat memberikan intervensi di ruang khusus, dikarenakan tidak adanya ruangan yang dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran selain di ruangan kelas.
2. Ruang kelas yang di desain menjadi ruang khusus cukup kondusif, namun subjek terkadang terganggu oleh suara teman-temannya yang lain.

Subjek terkadang tidak fokus dan peneliti harus mengulangi penjelasan mengenai materi tahapan berpakaian.

3. Peneliti tidak dapat memberikan treatment sampai anak mampu melakukan 7 tahapan berpakaian dengan benar. Masih terdapat kesalahan ketika anak mempraktekkan tahapan berpakaian, sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti berikutnya.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Pemberian *Reward* dapat meningkatkan kemampuan berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari frekuensi kesalahan berpakaian pada *baseline-1* lebih tinggi dibandingkan dengan frekuensi kesalahan pada *baseline-2* atau dengan kata lain  $A > A'$ .

Adapun jumlah frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada *Baseline-1* (A) kondisi awal sebelum diberikan intervensi/treatment yaitu: sesi A1=5, sesi A2=5, sesi A3=5, frekuensi kesalahan dapat dikatakan stabil, karena cenderung menetap dan jumlah frekuensi kesalahan praktek tahapan berpakaian pada setiap sesi frekuensinya sama. Frekuensi kesalahan yang dilakukan subjek selama sesi Intervensi (B) kondisi kemampuan hasil belajar setelah diberikan intervensi atau stimulus/treatment pemberian *reward* yaitu: intervensi ke-1=4, intervensi ke-2=2, intervensi ke-3=2, intervensi ke-4=0, dan intervensi ke-5=0 sedangkan frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada *Baseline-2* (A') kondisi setelah intervensi/ setelah diberikan stimulus/treatment berupa pemberian *reward* yaitu: sesi A'1=2, sesi A'2=2, dan sesi A'3=2

## B. Saran

### 1. Bagi Guru

- a. Diharapkan penerapan pemberian *reward* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memotivasi anak autis dalam pembelajaran pengembangan diri berpakaian. Guna memperbaiki kesalahan-kesalahan yang masih dilakukan oleh anak saat mempraktekkan tahapan berpakaian. Guru perlu memberikan pembelajaran lebih lanjut dan memotivasi, agar anak dapat berpakaian dengan benar secara mandiri.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan untuk mempermudah guru dalam meningkatkan perhatian dan motivasi siswa saat pembelajaran.

### 2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV dapat digunakan sebagai salah satu informasi dalam menentukan atau menyusun kurikulum yang tepat bagi anak autis di sekolah.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap kemampuan pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV dapat digunakan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis. Selain itu, keterbatasan penelitian yang

ditemui pada hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat ketika peneliti selanjutnya ingin melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astati dkk. (2003). *Pendidikan dan Pembinaan karier penyandang Tunagrahita dewasa*. Jakarta: Departemen pendidikan dan Kebudayaan.
- Aqila smart. (2010). *Anak Cacat Bukan Kiamat (Metode Pembelajaran & Terapi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus)*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Borg ang Gall. 2007. *Educational Reseach*. Amerika: PERSON.
- Buchari Alma. 2008. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Edi Purwanto. 2012. *Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Handoyo. (2004). *Autisma: Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Haryanto. (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Joko Yuwono. (2009). *Memahami Anak Autis (Kajian Teoritik dan Empirik)*. Jakarta: Alfabeta.
- Juang Sunanto. 2006. *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI PRESS.
- Mamad Widya. (2003). *Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maria J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi dan Direktorat Ketenagaan.
- Moh. Amin. 1995. *Pedoman Bimbingan Penyuluhan Anak Luar Biasa*. Jakarta: Dikgutensis.
- Mohammad Efendi. 2009. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyadi. 2009. *Classroom Management Mewujudkan Suasana Kelas yang Menyenangkan Bagi Siswa*. Malang: UIN PRESS.
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mumpuniarti. (2003). *Orthodidaktik Tunagrahita*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rini Hildayani, dkk. (2007). *Penanganan anak Berkelainan*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Roestiyah.N.K.(2001). *Buku Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Rostamailis.(2005). *Penggunaan Kosmetik Dasar Kecantikan& Berbusana yang Serasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safarina.(2005). *Autisme: Pemahaman Baru untuk Hidup Bermakna Bagi Orang Tua*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tin Suharmini. 2009. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Wina sanjaya.(2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

# **LAMPIRAN 1**

## **INSTRUMEN**

### Lampiran 1. Instrumen Observasi Kemampuan Berpakaian

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan			
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri			
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya			
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya			
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang			
6	Menarik kancing baju			
7	Merapikan pakaian			

**Lampiran Lembar Hasil Observasi Kemampuan Melakukan Tahapan Berpakaian dan Pencatatan Frekuensi**

Hari /Tanggal : Senin, 14 maret 2016

Baseline : A

Sesi : 1

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya		√	Anak hanya menarik-narik baju ke kiri dan ke kanan, bagian kanan baju di letakkan di atas.
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya		√	Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang		√	Anak mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, anak mendorong kancing meleset ke depan bukan ke lubang kancing.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak menarik kancing dengan benar, tapi menarik-narik baju
7	Merapikan pakaian		√	Anak tidak dapat merapikan baju dengan baik dan rapi.

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR	Tanggal : 14 Maret 2016	
Pengamat : Puja Soraya Ulfa		
Sesi ke : 1(A1)		
No item yang salah	<table border="1"><tr><td>3, 4, 5, 6, 7</td></tr></table>	3, 4, 5, 6, 7
3, 4, 5, 6, 7		
Banyaknya kesalahan :5		

Pengamat : Puja Soraya Ulfa								
Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.								
<table border="1"><thead><tr><th>Tanggal</th><th>Waktu ( menit) start-stop</th><th>Terjadinya perilaku sasaran</th><th>Total kejadian</th></tr></thead><tbody><tr><td>14 Maret 2016</td><td>08.31-08.34</td><td><del>III</del></td><td>5</td></tr></tbody></table>	Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian	14 Maret 2016	08.31-08.34	<del>III</del>	5
Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian					
14 Maret 2016	08.31-08.34	<del>III</del>	5					

Hari /Tanggal : Rabu, 16 Maret 2016

Baseline : A

Sesi : 2

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya		√	Anak hanya menarik-narik baju ke kiri dan ke kanan, bagian kanan baju di letakkan di atas.
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya		√	Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang		√	Anak mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, anak mendorong kancing meleset ke depan bukan ke lubang kancing.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak menarik kancing dengan benar, tapi menarik-narik baju
7	Merapikan pakaian		√	Anak tidak dapat merapikan baju dengan baik dan rapi.

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR	Tanggal : 16 Maret 2016
Pengamat : Puja Soraya Ulfa	
Sesi ke : 2 (A)	
No item yang salah	3, 4, 5, 6, 7
Banyaknya kesalahan :5	

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.

Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
16 Maret 2016	08.49-08.52	III	5

Hari /Tanggal : Kamis, 17 Maret 2016

Baseline : A

Sesi : 3

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya		√	Anak hanya menarik-narik baju ke kiri dan ke kanan, bagian kanan baju di letakkan di atas.
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya		√	Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang		√	Anak mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, anak mendorong kancing meleset ke depan bukan ke lubang kancing.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak menarik kancing dengan benar, tapi menarik-narik baju
7	Merapikan pakaian		√	Anak tidak dapat merapikan baju dengan baik dan rapi.

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR	Tanggal : 17 Maret 2016
Pengamat : Puja Soraya Ulfa	
Sesi ke : 3 (A)	
No item yang salah	3, 4, 5, 6, 7
Banyaknya kesalahan :5	

Pengamat : Puja Soraya Ulfa			
Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.			
Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
17 Maret 2016	08.17-08.20	<del>III</del>	5

Hari /Tanggal : Senin, 21 Maret 2016

Intervensi : B

Sesi : 1

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya	√		Anak dapat menarik baju ke depan tanpa intruksi dan bantuan peneliti
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya		√	Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang		√	Anak mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, anak mendorong kancing meleset ke depan bukan ke lubang kancing.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing yang belum melewati lubang.
7	Merapikan pakaian		√	Anak tidak dapat merapikan baju dengan baik dan rapi.

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR Tanggal : 21 Maret 2016

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Sesi ke : 1 (B)

No item yang salah

4, 5, 6, 7

Banyaknya kesalahan :4

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.

Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
21 Maret 2016	08.45-08.48	III	4

Hari /Tanggal : Rabu, 23 Maret 2016

Intervensi : B

Sesi : 2

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya	√		Anak dapat menarik baju ke depan tanpa intruksi dan bantuan peneliti
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya	√		Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang		√	Anak mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, anak mendorong kancing meleset ke depan bukan ke lubang kancing.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing yang belum melewati lubang.
7	Merapikan pakaian	√		Anak dapat merapikan baju dengan benar

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR

Tanggal : 23 Maret 2016

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Sesi ke : 2 (B)

No item yang salah

5,6

Banyaknya kesalahan :2

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.

Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
23 Maret 2016	08.20-08.23	II	2

Hari /Tanggal : Sabtu, 26 Maret 2016

Intervensi : B

Sesi : 3

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya	√		Anak dapat menarik baju ke depan tanpa intruksi dan bantuan peneliti
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya	√		Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang		√	Anak mendorong kancing tidak tepat pada lubang kancing, anak mendorong kancing meleset ke depan bukan ke lubang kancing.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing yang belum melewati lubang.
7	Merapikan pakaian	√		Anak dapat merapikan baju dengan benar

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR Tanggal : 26 Maret 2016

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Sesi ke : 3 (B)

No item yang salah

5,6

Banyaknya kesalahan :2

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.

Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
26 Maret 2016	08.25-08.28	II	2

Hari /Tanggal : Senin, 28 Maret 2016

Intervensi : B

Sesi : 4

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya	√		Anak dapat menarik baju ke depan tanpa intruksi dan bantuan peneliti
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya	√		Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang	√		Anak dapat mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dengan benar.
6	Menarik kancing baju	√		Anak dapat menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing baju melewati lubang.
7	Merapikan pakaian	√		Anak dapat merapikan baju dengan benar

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR	Tanggal : 28 Maret 2016
Pengamat : Puja Soraya Ulfa	
Sesi ke : 4 (B)	
No item yang salah	<input type="text" value="0"/>
Banyaknya kesalahan :0	

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.

Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
28 Maret 2016	08.28-08.31	0	0

Hari /Tanggal : Selasa, 29 Maret 2016

Intervensi : B

Sesi : 5

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya	√		Anak dapat menarik baju ke depan tanpa intruksi dan bantuan peneliti
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya	√		Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang	√		Anak dapat mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dengan benar.
6	Menarik kancing baju	√		Anak dapat menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing baju melewati lubang.
7	Merapikan pakaian	√		Anak dapat merapikan baju dengan benar

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR	Tanggal : 29 Maret 2016
Pengamat : Puja Soraya Ulfa	
Sesi ke : 5 (B)	
No item yang salah	<input type="text" value="0"/>
Banyaknya kesalahan :0	

Pengamat : Puja Soraya Ulfa								
Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.								
<table border="1"><thead><tr><th>Tanggal</th><th>Waktu ( menit) start-stop</th><th>Terjadinya perilaku sasaran</th><th>Total kejadian</th></tr></thead><tbody><tr><td>29 Maret 2016</td><td>08.24-08.27</td><td>0</td><td>0</td></tr></tbody></table>	Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian	29 Maret 2016	08.24-08.27	0	0
Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian					
29 Maret 2016	08.24-08.27	0	0					

Hari /Tanggal : Senin, 4 April 2016

Baseline : 2 (A')

Sesi : 1

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya		√	Pada tahap ini anak hanya menarik baju kesamping kiri dan kanan tidak beraturan, anak tidak menarik baju kedepan dan membetulkan letaknya
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya	√		Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang	√		Anak dapat mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dengan benar.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak dapat menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing yang belum melewati lubang.
7	Merapikan pakaian	√		Anak dapat merapikan baju dengan benar

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR Tanggal : 4 April 2016

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Sesi ke : 1 (A')

No item yang salah

2

Banyaknya kesalahan :2

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.

Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
4 April 2016	08.31-08.34	2	2

Hari /Tanggal : Selasa, 5 April 2016

Baseline : 2 (A')

Sesi : 2

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya	√		Anak dapat menarik baju kedepan dan membetulkan letaknya dengan benar
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya		√	Anak tidak melipat krah baju dengan benar
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang	√		Anak dapat mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dengan benar.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak dapat menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing yang belum melewati lubang.
7	Merapikan pakaian	√		Anak dapat merapikan baju dengan benar

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR

Tanggal : 5 April 2016

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Sesi ke : 2 (A')

No item yang salah

2

Banyaknya kesalahan :2

Pengamat : Puja Soraya Ulfa

Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.

Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
5 April 2016	08.30-08.33	2	2

Hari /Tanggal : Kamis, 7 April 2016

Baseline : 2 (A')

Sesi : 3

No.	Tahapan Berpakaian	Benar	Salah	Keterangan Kesalahan
1	Memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju bagian kanan	√		Anak dapat memasukkan tangan kanan ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
2	Memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju bagian kiri	√		Anak dapat memasukkan tangan kiri ke dalam lubang lengan baju dengan benar tanpa bantuan dari peneliti.
3	Menarik baju ke depan membetulkan letaknya	√		Anak dapat menarik baju kedepan dan membetulkan letaknya dengan benar
4	Melipat krah baju sebagaimana mestinya	√		Anak melipat krah baju hanya setengah bagian sehingga tidak maksimal.
5	Mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang	√		Anak dapat mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dengan benar.
6	Menarik kancing baju		√	Anak tidak dapat menarik kancing dengan benar, anak menarik kancing yang belum melewati lubang.
7	Merapikan pakaian		√	Anak dapat merapikan baju dengan benar

### Pencatatan Frekuensi

Nama Subjek :MZR	Tanggal : 7 April 2016
Pengamat : Puja Soraya Ulfa	
Sesi ke : 3 (A')	
No item yang salah	2
Banyaknya kesalahan :2	

Pengamat : Puja Soraya Ulfa			
Perilaku Sasaran: kesalahan dalam melakukan tahapan berpakaian.			
Tanggal	Waktu ( menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	Total kejadian
7 April 2016	08.45-08.48	2	2

**LAMPIRAN 2**  
**SURAT IZIN PENELITIAN**

A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY / PRA PENELITIAN \*)

B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL \*)

\*) Lingkari A atau B yang dipilih

Nomor : 070/1046


Kepada Yth.  
Ka. Bappeda Kabupaten Sleman

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Puja Soraya Ulfah
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM : 12102249001
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3) : S1
4. Universitas/Akademi/Lembaga : UNY
5. Dosen Pembimbing : Dra. Purwandani M.Si
6. Alamat Rumah Peneliti : Rumah Temur Selatan Kotak Kebun Lombok barat NTB
7. Nomor Telepon/HP : 087 865 267 283
8. Lokasi Penelitian/Survey : 1. SIB Auliana Dian Amarah  
2.
9. Judul Penelitian : Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Keseimbangan Diri Berprestasi pada Anak Autis Kelas IV A SIB Dian Amarah

Selanjutnya saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.

Sleman, 10. Maret. 2016  
Yang menyatakan

  
Puja Soraya Ulfah  
(nama terang)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611  
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas\_fip@uny.ac.id

Nomor : 1733 /UN34.11/PL/2016  
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

8 Maret 2016

Yth. Bupati Sleman  
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman  
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman  
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945  
Sleman

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 : Puja Soraya Ulfa  
NIM : 12103249002  
Prodi/Jurusan : PLB/PLB  
Alamat : Jalan Flamboyan Gang Arum Dalu CTX 12, Karangasem Baru, Depok, Sleman Yogyakarta

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 Autisma Dian Amanah Yogyakarta ( Jalan Sumberan II no 22 RT 01 RW 21 Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta)  
Subyek : siswa kelas IV  
Obyek : Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Pengembangan Diri Berpakaian  
Waktu : Maret-April 2016  
Judul : Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Pengembangan Diri Berpakaian Pada Anak Autis Kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

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





## SEKOLAH LUAR BIASA AUTISMA DIAN AMANAH YOGYAKARTA

Alamat : Jln Sumberan II No 22 Sumberan RT 01 RW 21, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta Telp. (0274) 885069  
Email : [sibautis\\_dianamanah@yahoo.com](mailto:sibautis_dianamanah@yahoo.com), facebook : [sibautis\\_dianamanah@yahoo.com](https://www.facebook.com/sibautis_dianamanah@yahoo.com)

### SURAT KETERANGAN

No : 014/SLB-DAY/IV/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Sekolah Luar Biasa Autisma Dian Amanah Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : PUJA SORAYA ULFA  
NIM : 12103249002  
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Asal Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut telah melakukan pengambilan data dari bulan Maret sampai bulan April 2016 di Sekolah Luar Biasa Autisma Dian Amanah Yogyakarta dengan judul :

**"PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP MOTIVASI  
PENGEMBANGAN DIRI BERPAKAIAN PADA ANAK AUTIS KELAS IV DI  
SLSB AUTISMA DIAN AMANAH"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 April 2016  
Kepala Sekolah  
  
Dyanti Maslimgsih, S.Pd  
NIP. 19620304 198503 2 006

**LAMPIRAN 3**  
**DOKUMENTASI PENELITIAN**





