

**LAPORAN PENELITIAN
TERAPAN R & D (SOSIAL HUMANIRA)**



**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU DALAM BIMBINGAN
PRIBADI SOSIAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS DI SEKOLAH
DASAR INKLUSI**

OLEH:

**Dr. Endang Pudjiastuti Sartinah, M.Pd.
Dr. Sri Joeda Andajani, M.Kes.**

**NIDN. 0030105905
NIDN. 0009046309**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
TAHUN 2019**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN TERAPAN R & D SOSIAL HUMANIORA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis Di Sekolah Dasar Inklusi
Kode/ Nama Rumpun Ilmu	: Ilmu Pendidikan Luar Biasa
Bidang Unggulan PT	: Ilmu Pendidikan
Topik Unggulan	: Buku Panduan Guru
Ketua Peneliti	:
a. Nama Lengkap	: Dr. Endang Pudjiastuti Sartinah, M.Pd
b. NIDN	: 0030105905
c. Jabatan Studi	: Pendidikan Luar Biasa (PLB)
d. Nomer HP	: 081332743369
e. Alamat surel (email)	: endangsartinah@unesa.ac.id
Anggota Peneliti (1)	:
a. Nama Lengkap	: Dr. Sri Joeda Andajani, M.Kes
b. NIDN	: 0009046309
c. Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Surabaya
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Surabaya
Lama Penelitian	: 2 Tahun
Penelitian Tahun Ke	: 1
Biaya Penelitian Keseluruhan	: Rp. 115.000.000,00,-
Biaya Tahun Berjalan	: Rp. 40.000.000,00,-

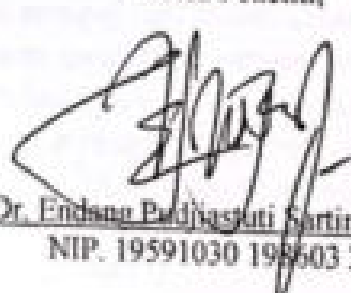
Surabaya, 29 Nopember 2019

Mengetahui,
Kepala LPPM UNESA



Dr. H. Mochamad Nursalim, M.Pd
NIP. 19680503 199403 1003

Ketua Peneliti,



Dr. Endang Pudjiastuti Sartinah, M.Pd
NIP. 19591030 198603 2002

Mengetahui,
Kepala LPPM UNESA



Prof. Dr. Darni, M.Hum.
NIP. 19650926 199002 2001

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian Kebijakan Fakultas Ilmu Pendidikan. Suatu anugrah dan kuasa-Nya yang dilimpahkan kepada penulis sehingga laporan penelitian kemajuan PNBPN dapat terselesaikan sesuai harapan.

Berkenaan dengan pembuatan laporan penelitian kemajuan PNBPN tentang pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di Sekolah Dasar Inklusi ini telah selesai melalui proses seleksi proposal secara kompetitif dengan paparan presentasi sampai dinyatakan lolos berdasarkan pengumuman hasil review para pakar penelitian. Dilanjutkan proses penelitian dengan mengerjakan berbagai persiapan, dan perencanaan dalam pembuatan produk pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di Sekolah Dasar, sehingga waktu dan energi penulis gunakan untuk menyelesaikan segala fasilitas yang dibutuhkan dalam penelitian PNBPN. Namun demikian proses pembuatan produk pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di Sekolah Dasar dalam penelitian ini tak lepas dari berbagai bantuan dari pihak-pihak yang berkompetensi. Oleh karena itu, penghargaan yang tinggi atas segala bantuan, dukungan baik secara moril dan materiil kepada semua pihak diberikan kepada.

1. Bapak Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes selaku rektor Unesa yang telah menetapkan surat keputusan penerima penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. Darni, M.Hum selaku Ketua LPPM yang telah memfasilitasi anggaran biaya, untuk itu peneliti sampaikan terima kasih.
3. Bapak Dr. H. Mochamad Nursalim, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, peneliti sampaikan terima kasih.
4. Guru-guru pendamping khusus sekolah dasar inklusi sebagai pengguna dan telah membantu memberikan penilaian pada buku panduan, peneliti sampaikan terima kasih.
5. Mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang telah membantu mempersiapkan dan merencanakan untuk menyelesaikan produk pengembangan.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian PNBPN ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Semoga Allah SWT., mencatat semua amal dan kebaikan Bapak / Ibu / saudara dan memberikan balasan yang berlipat ganda.

Surabaya, Nopember 2019

Penulis

Endang Pudjiastuti Sartinah, dkk

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Ringkasan	iii
Prakata.....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Bagan.....	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xi
BAB I. Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Definisi Istilah.....	4
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	5
E. Luaran dan Target Capaian.....	5
BAB II. Kajian Teori.....	7
A. Bimbingan Pribadi Sosial.....	7
B. Teknik <i>Role Play</i>	11
C. Interaksi Sosial.....	15
D. Anak Autis.....	18
E. Kaitan Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik <i>Role Play</i> untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis di SD Inklusi.....	23
F. Panduan Guru.....	24
G. Pengembangan.....	26
BAB III. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	32
A. Tujuan Penelitian.....	32
B. Manfaat Penelitian.....	32
BAB IV. Metode Penelitian.....	33
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	33
B. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36

C. Instrumen dan Metode Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Analisis Data.....	37
E. Prosedur Pengembangan Buku Panduan.....	39
F. Kriteria Kelayakan Produk.....	42
BAB V. Hasil Yang Dicapai.....	44
A. Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis.....	44
B. Pembahasan Proses Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Menggunakan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis.....	52
C. Hasil Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Menggunakan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis.....	54
BAB VI. Rencana Tahap Selanjutnya.....	58
BAB VII. Kesimpulan Dan Saran.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Tingkat Derajat Autistik.....	21
2. Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Validator Terhadap Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik <i>Role Play</i> bagi Anak Autis.....	38
3. Tabel 4.2 Kriteria Sikap dengan Aspek Berdasarkan Nilai Presentase.....	39
4. Tabel 4.3 Indikator Kelayakan Prototype Hasil Pengembangan Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik <i>Role Playing</i> bagi Anak Autis Berdasarkan Validasi Ahli.....	42
5. Tabel 4.4 Indikator Kelayakan Prototype Hasil Pengembangan Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik <i>Role Playing</i> bagi Anak Autis Berdasarkan Uji Pemahaman Guru.....	43
6. Tabel 4.5 Kisi-kisi Penilaian Instrumen Untuk Interaksi Sosial Anak Autis.....	47

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.2 Skema Design dari Four-D Models Thiagarajan.....	29
2. Bagan 2.3 Skema Develop dari Four-D Models Thiagarajan.....	30
3. Bagan 2.4 Skema Disseminate dari Four-D Models Thiagarajan.....	32

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 5.1 Cover Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis..... 50
2. Gambar 5.2 Kata Pengantar Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis..... 50

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I: Prototipe Buku Panduan Guru	64
2. Lampiran II: Instrumen Validasi.....	67
3. Lampiran III: Pengesahan Dari Pembahas.....	77
4. Lampiran IV: SK Rektor.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini dibahas keterkaitan dengan pengembangan *prototype* buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di SD Inklusi, diantaranya permasalahan yang dihadapi anak autis dalam interaksi sosial. Produk yang dihasilkan, asumsi dan keterbatasan masalah serta definisi istilah.

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari adanya hubungan timbal balik dengan lingkungan sekitar, baik lingkungan sosial budaya maupun lingkungan fisik. Untuk dapat mengadakan interaksi dengan lingkungan yang ada disekitarnya, manusia memerlukan dukungan dari indera-indera yang dimilikinya, seperti indera penglihatan, indera pendengaran, indera perabaan, indera pembauan dan indera perasa. Meskipun mempunyai fungsi dan karakteristik yang berbeda, namun kelima indera tersebut dalam bekerjanya saling bersinergi sehingga mendapatkan pengertian atau makna yang utuh dan lengkap mengenai lingkungan sekelilingnya. Dari kelima indera tersebut, mata memegang peranan paling utama dalam menangkap informasi dari luar, yang selanjutnya informasi tersebut akan diproses oleh otak menjadi pengetahuan dan pengalaman. Melalui pengetahuan dan pengalaman itulah akhirnya seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-harinya yang salah satunya yaitu anak autis.

Anak autis memiliki permasalahan yang kompleks, salah satunya dalam interaksi sosial, pernyataan tersebut sependapat dengan Handojo (2010:10) menyatakan bahwa anak autistik sangat kurang dalam bersosialisasi dan suka menghindari orang-orang disekitar sekalipun orang tersebut adalah saudaranya sendiri. Asrori (2008:87) mengemukakan bahwa interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas atau sentimen yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran (*reward*) atau hukuman (*punishment*) dengan menggunakan suatu aktivitas atau sentimen oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Kebutuhan bergaul dan berhubungan sosial dengan orang lain itu sangat penting bagi manusia karena setiap manusia saling membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi dan mempertahankan kehidupannya di masyarakat. Hal ini dipertegas oleh Wilson, Ellerbee, & Christian (2011), bahwa interaksi sosial memberikan kesempatan anak berkebutuhan khusus bagaimana berinteraksi dengan orang yang berbeda dengan diri mereka. Kompetensi sosial

dikembangkan dengan cara anak berkebutuhan khusus belajar berinteraksi dengan orang yang normal serta peserta didik ditunjukkan situasi hidup yang nyata di dalam kelas.

Temuan Matson (1994 : 14) tentang anak autis yang menyatakan bahwa "For instance, disturbances in response to sensory stimuli, insistence on sameness, impaired verbal and nonverbal communication, and self-stimulation, are all now considered to be common characteristics of autism". Artinya gangguan dalam menanggapi rangsangan sensorik, desakan kesamaan, gangguan komunikasi verbal dan nonverbal, dan stimulasi diri. Demikian juga anak autis memiliki karakteristik khusus dalam aspek interaksi sosial, komunikasi dan perilaku. Dalam membangun interaksi sosial anak autis diruang lingkup sekolah tidaklah mudah, sehingga membutuhkan adanya bimbingan guru untuk membangun interaksi sosial anak di lingkungan belajar.

Membangun interaksi sosial anak autis diruang lingkup sekolah tidaklah mudah, sehingga perlu adanya bimbingan dari guru untuk membangun interaksi sosial anak di lingkungan. Hal ini sesuai dengan PP Nomor 72 Tahun 1991 Bab XII Pasal 28 Ayat 1 menyatakan bahwa bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengatasi masalah yang disebabkan oleh kelainan yang disandang, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depan. Dalam mengatasi permasalahan interaksi sosial anak autis diperlukan adanya teknik bimbingan yaitu dengan teknik *role playing*.

Wicaksono (2016), menyatakan teknik *role playing* memiliki dua macam pengertian. *Pertama*, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain-pemain maupun tokoh-tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. *Kedua*, teknik bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, di mana pola-pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma-norma sosial yang hidup di masyarakat. Herlina (2015: 97) berasumsi bahwa teknik *role playing* sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilai; (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan ke dalam skenario permainan peran, (2) *role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekspresikan, (3) emosi dan ide-ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan (4) proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan sistem keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis.

Selanjutnya Utari (2017) mengemukakan tentang efektivitas penggunaan teknik bermain peran (*role playing*) dalam bimbingan pribadi sosial anak mampu mengembangkan kemandirian bersosialisasi bersama teman-temannya. Secara umum tujuan bimbingan pribadi sosial merupakan usaha membantu siswa dalam mengembangkan kehidupan secara sosial, pribadi, kegiatan belajar serta perencanaan dan perkembangan karier. Sedangkan tujuan bimbingan pribadi sosial secara khusus adalah bimbingan yang diarahkan untuk memantapkan kepribadian dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menangani permasalahan yang ada pada dirinya. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya bantuan atau petunjuk bagi sekolah agar sekolah mampu memberikan layanan bimbingan yang mampu melatih anak autis untuk bersosialisasi di samping mengembangkan akademik anak autis. Salah satu strategi yang dapat membantu mengembangkan interaksi sosial anak autis perlunya diberikan layanan bimbingan pribadi sosial yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak autis. Realisasi kebutuhan sosial anak dapat belajar pada lingkungan sekolah, maka para pendidik sebagai agen pendidikan perlu ada buku panduan bimbingan dengan petunjuk praktis dalam memberikan layanan.

Berkaitan dengan layanan bimbingan untuk anak autis, maka suatu panduan bimbingan pribadi sosial sebagai upaya dalam menangani interaksi sosial di sekolah. Kemasan buku panduan guru bimbingan pribadi sosial ini sebagai bahan ajar atau jenis bahan cetak disusun untuk memudahkan seseorang dalam mempelajari suatu kegiatan yang diuraikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya buku panduan dapat membantu guru dalam memberikan penanganan kepada peserta didik autis yang menghadapi permasalahan berinteraksi sosial. Pengarusutamaan bimbingan pribadi sosial ini sebagai upaya sekolah membentuk kegiatan-kegiatan untuk melatih interaksi sosial peserta didik regular dengan yang autis dalam program layanan bimbingan dan konseling. Penegasan dalam *Public Schools of North Carolina, (2001)* "*Social counseling is a program to help students understand and respect themselves and others, acquire effective interpersonal skills, understand safety and survival skills, and be able to contribute in the community*". Artinya bahwa bimbingan pribadi sosial diberikan untuk membantu siswa memahami dan menghargai diri mereka sendiri dan orang lain, memperoleh keterampilan interpersonal yang efektif, memahami keterampilan keselamatan dan kelangsungan hidup, dan dapat berkontribusi dalam masyarakat. Oleh karena itu bimbingan pribadi sosial merupakan wadah bagi peserta didik yang memiliki permasalahan dalam bersosialisasi serta untuk memberikan solusi terhadap program-program yang diberikan sekolah berkaitan dengan system pembelajaran.

Panduan guru ini berisi penjelasan langkah-langkah menerapkan interaksi sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah yang disusun berdasarkan kondisi anak autis. Oleh karena itu melalui panduan bimbingan pribadi sosial ini guru memiliki kemampuan dalam memberikan arahan untuk interaksi sosial yang sesuai kebutuhan anak autis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan hasil prototipe buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di Sekolah Dasar Inklusi?
2. Bagaimanakah kelayakan hasil prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di Sekolah Dasar Inklusi?

C. Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan suatu proses ilmiah untuk menghasilkan suatu produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan dengan mengikuti langkah-langkah model pengembangan Thiagarajan (1974) yang dikenal dengan model 4-D yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*.
2. Buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial adalah suatu petunjuk atau teknis yang digunakan guru sebagai acuan untuk memberikan layanan bimbingan kepada anak autis tentang bagaimana berinteraksi dengan teman di sekolah.
3. Teknik *role playing*, dimana teknik *role playing* merupakan salah satu teknik bimbingan yang dapat diberikan kepada anak pada tingkat sekolah dasar untuk bisa bermain peran sehingga dapat membangun interaksi dengan teman-temannya.
4. Anak autis dalam penelitian ini adalah anak yang memiliki gangguan dalam hal interaksi sosial.
5. Kelayakan dalam panduan bimbingan pribadi sosial diukur atau ditentukan dengan tiga indikator yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Buku panduan dikatakan valid jika semua validator menyatakan bahwa buku panduan itu valid. Buku panduan dikatakan praktis jika buku panduan mudah digunakan oleh guru dan diikuti oleh siswa. Buku panduan dikatakan efektif jika ada peningkatan kemandirian bersosialisasi pada anak.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk prototype pengembangan panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis ini dibuat dalam bentuk buku dengan rincian:

1. Spesifikasi buku panduan

Prototype buku panduan ini akan diprint dalam ukuran kertas A5 dengan ketebalan buku ± 40 halaman, cover yang akan digunakan yaitu perpaduan antara warna biru muda dan biru tua dengan gambar aktivitas anak autis ketika sedang bersosialisasi dengan teman-temannya, cover dicetak dengan menggunakan kertas glossy dan dijilid softcover.

2. Spesifikasi isi

Prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* berisi: kata pengantar, tentang buku panduan guru, bagaimana menggunakan buku panduan guru, aspek-aspek interaksi sosial, instrumen tingkat pencapaian hasil interaksi sosial anak, daftar isi.

Langkah-langkah yang akan dituangkan dalam prototype buku panduan ini yaitu mengajak anak untuk komunikasi dua arah, membangun kepercayaan diri anak, memberikan motivasi belajar kepada anak, mengajak anak untuk bermain peran, mengarahkan anak untuk bisa bermain peran dengan baik, memberikan reward kepada anak atas hasil belajarnya.

A. Luaran dan Target Capaian

Dalam penelitian ini sebagai luaran dan target yang ingin dicapai berikut di bawah ini.

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian	
			TS ¹⁾	TS+1
1	Publikasi Ilmiah ²⁾	Internasional	accepted	
		Nasional Terakreditasi	accepted	
2	Pemakalah dalam Temu Ilmiah ³⁾	Internasional	terlaksana	
		Nasional	terlaksana	
3	Invited speaker dalam temu ilmiah ⁴⁾	Internasional	Tidak ada	
		Nasional	Tidak ada	
4	Visiting Lecturer ⁵⁾	Internasional	Tidak ada	
		Paten	Tidak ada	
		Paten sederhana	Tidak ada	
		Hak Cipta	ada	
		Merek Dagang	Tidak ada	

5	Hak Kekayaan Intelektual ⁹⁾	Rahasia Dagang	Tidak ada	
		Desain Produk Industri	Tidak ada	
		Indikasi Geografis	Tidak ada	
		Perlindungan Varietas Tanaman	Tidak ada	
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu	Tidak ada	
6	Teknologi Tepat Guna ⁷⁾		Draf	
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial ⁸⁾		Draf	
8	Buku Ajar (ISBN) ⁹⁾		Tidak Ada	
9	Tingkat Kesiapan Teknologi ¹⁰⁾		Terlampir	

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab kajian teori ini dibahas tentang kajian pengembangan *prototype* buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di SD Inklusi, diantaranya permasalahan yang dihadapi anak autis dalam interaksi sosial. Yaitu mencakup pengertian bimbingan pribadi sosial, teknik *role playing*, interaksi sosial anak autis, anak autis, panduan guru serta kaitan bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di SD inklusi.

A. Bimbingan Pribadi Sosial

1. Pengertian Bimbingan Pribadi dan Sosial

Bimbingan pribadi sosial merupakan bimbingan untuk mengembangkan konsep diri anak. Murro dan Kottman (1995, p.212), menegaskan bahwa elemen penting dalam aspek pribadi-sosial adalah mengembangkan konsep diri secara positif (*developing a positive self concept*) dan mengembangkan keahlian sosial secara tepat (*developing appropriate social skills*).

Social counseling is a program to help students understand and respect themselves and others, acquire effective interpersonal skills, understand safety and survival skills, and be able to contribute in the community (Public Schools of North Carolina, 2001).

Kutipan tersebut jika diartikan yaitu bimbingan pribadi sosial diberikan untuk membantu siswa memahami dan menghargai diri mereka sendiri dan orang lain, memperoleh keterampilan interpersonal yang efektif, memahami keterampilan keselamatan dan kelangsungan hidup, dan dapat berkontribusi dalam masyarakat. Ketika anak sudah berada pada lingkungan sosial dan diberikannya bimbingan pribadi sosial oleh guru maka anak mampu mengembangkan konsep diri yang terpendam dengan positif.

Bimbingan pribadi dan sosial merupakan layanan bimbingan yang saling berkaitan untuk mengatasi permasalahan anak dalam bersosialisasi. Nursalim (2005, p.12), menyatakan bahwa bimbingan pribadi merupakan komponen pelayanan bimbingan yang secara khusus dirancang untuk membantu individu menangani atau memecahkan masalah-masalah pribadi. Sedangkan bimbingan

sosial adalah suatu bentuk pelayanan bimbingan yang diarahkan untuk membantu peserta didik menangani berbagai permasalahan sosial atau masalah yang muncul dalam hubungannya orang lain.

Bimbingan pribadi sosial merupakan salah satu jenis bimbingan yang mampu mengajak anak untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam hal pribadi sosial. Syamsu Yusuf & Juntika Nurihsan (2008, p.10-13) yang menyatakan bahwa bimbingan Sosial-Pribadi merupakan bimbingan untuk membantu individu dalam memecahkan masalah-masalah sosial pribadi, seperti hubungan dengan sesama teman/ guru, pemahaman sifat dan kemampuan diri, penyesuaian diri dengan lingkungan pendidikan/ tempat tinggal, dan penyelesaian konflik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan pribadi sosial memiliki pengaruh yang kuat terhadap diri anak untuk mengembangkan konsep diri secara positif dan untuk membantu anak dalam memecahkan masalah-masalah sosial pribadi saat berada dilingkungan luar.

2. Tujuan Bimbingan Pribadi dan Sosial

Departemen Pendidikan Nasional (2008, p.198) menjelaskan tujuan bimbingan dan konseling terkait aspek sosial bimbingan sosial pribadi, sebagai berikut.

- a. Memiliki kekuatan yang kuat komitmen untuk mempraktikkan nilai-nilai iman dan pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa, baik di kehidupan pribadi, keluarga, hubungan dengan teman sebaya, sekolah/Madrasah, tempat kerja, dan masyarakat di Indonesia umum,
- b. Memiliki sikap toleransi menuju agama lain, dengan saling menghormati dan melestarikan hak dan kewajiban masing-masing,
- c. Memiliki pemahaman irama kehidupan berfluktuasi antara kesenangan (anugerah) dan tidak menyenangkan (bencana), dan keberadaan mampu merespon secara positif sesuai dengan ajaran agama,
- d. Memiliki pemahaman dan penerimaan diri obyektif dan konstruktif, keduanya saling terkait untuk keunggulan dan kelemahan; baik secara fisik dan secara psikologis,
- e. Memiliki positif sikap atau respek terhadap diri sendiri dan orang lain,
- f. Memiliki kemampuan untuk membuat pilihan yang sehat,

- g. Memiliki sikap menghormati orang lain, tidak melecehkan martabat atau harga diri
- h. Memiliki rasa tanggung jawab, yaitu diwujudkan dalam bentuk komitmen untuk tugas dan kewajiban dan rasa memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara sosial (human relationship) yang diwujudkan dalam bentuk persahabatan, kekerabatan, atau persahabatan dengan sesama manusia
- i. Memiliki kemampuan untuk menyelesaikan konflik (masalah) baik internal (dalam diri sendiri) dan eksternal (dengan yang lain),
- j. Memiliki kemampuan untuk membuat keputusan secara efektif.

Pelayanan bimbingan dan konseling di SD secara khusus bertujuan untuk membantu siswa agar dapat memenuhi tugas-tugas perkembangan yang meliputi aspek pribadi, sosial, pendidikan, dan karir sesuai dengan tuntutan lingkungan. Purwati (2003, p.26-27) menjelaskan bahwa dalam aspek perkembangan pribadi-sosial layanan bimbingan membantu siswa agar (1) memiliki pemahaman diri; (2) mengembangkan kemampuan positif; (3) membuat pilihan kegiatan secara sehat; (4) mampu menghargai orang lain; (5) memiliki rasa tanggungjawab; (6) mengembangkan ketrampilan hubungan antar pribadi; (6) dapat menyelesaikan masalah; (7) serta dapat membuat keputusan secara baik.

Yusuf & Juntika (2008, p.14) menyebutkan beberapa tujuan dari bimbingan dan konseling yang terkait dengan aspek pribadi-sosial sebagai berikut.

- a. Memiliki komitmen yang kuat dalam mengamalkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, baik, dalam kehidupan pribadi, keluarga, pergaulan dengan teman sebaya, sekolah, tempat kerja, maupun masyarakat pada umumnya.
- b. Memiliki sikap toleransi terhadap umat beragama lain, dengan saling menghormati dan memelihara hak dan kewajibannya masing-masing
- c. Memiliki pemahaman tentang irama kehidupan yang bersifat fluktuatif antara yang menyenangkan dan tidak menyenangkan, serta mampu meresponnya secara positif sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya.
- d. Memiliki pemahaman dan penerimaan diri secara objektif dan konstruktif, baik yang terkait dengan keunggulan maupun kelemahan, baik fisik maupun psikis.

- e. Memiliki sifat positif atau respek terhadap diri sendiri dan orang lain.
- f. Memiliki kemampuan melakukan pilihan secara sehat.
- g. Bersikap respek terhadap orang lain, menghormati atau menghargai orang lain, tidak melecehkan martabat atau harga dirinya.
- h. Memiliki rasa tanggung jawab yang diwujudkan dalam bentuk komitmen, terhadap tugas dan kewajibannya.
- i. Memiliki kemampuan berinteraksi sosial (*human relationship*) yang diwujudkan dalam bentuk persahabatan, persaudaraan atau silaturahmi dengan sesama manusia.
- j. Memiliki kemampuan dalam menyelesaikan konflik (masalah) baik bersifat internal (dalam diri sendiri) maupun dengan orang lain.
- k. Memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan secara efektif.

Dengan memahami arti dan tujuan dari bimbingan pribadi- sosial ini, maka diharapkan individu mampu mengatasi permasalahan interpersonal dan mampu berinteraksi sosial dengan baik. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan pribadi sosial adalah untuk menyelesaikan konflik baik masalah yang bersifat internal maupun dengan orang lain.

3. Karakteristik Bimbingan Pribadi dan Sosial di Sekolah Dasar

Karakteristik bimbingan pribadi sosial yang diterapkan disekolah dasar menurut Dinkmeyer, Don & Edson Caldwell (1970, p.244) adalah.

- a. Bimbingan di Sekolah Dasar lebih menekankan akan pentingnya peranan guru dalam fungsi bimbingan. Guru kelas memiliki intensitas pertemuan yang lebih banyak dibandingkan dengan guru bidang studi lainnya seperti guru olahraga atau kesenian sehingga ia mampu menjalin hubungan yang lebih efektif dengan siswa yang menjadi tanggungjawabnya.
- b. Fokus bimbingan di Sekolah Dasar lebih menekankan pada pengembangan pemahaman diri, pemecahan masalah, dan kemampuan berhubungan secara efektif dengan orang lain. Bimbingan di Sekolah Dasar lebih banyak melibatkan orangtua, mengingat pentingnya pengaruh orangtua dalam kehidupan anak selama di Sekolah Dasar.
- c. Bimbingan di Sekolah Dasar hendaknya memahami kehidupan anak

secara unik.

- d. Program bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar hendaknya peduli terhadap kebutuhan dasar anak seperti kebutuhan untuk matang dalam penerimaan dan pemahaman diri serta memahami keunggulan dan kelemahan dirinya.
- e. Program bimbingan di Sekolah Dasar hendaknya meyakini bahwa usia Sekolah Dasar merupakan tahapan yang amat penting dalam perkembangan anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bimbingan pribadi sosial di Sekolah Dasar lebih menekankan akan pentingnya peranan guru dalam fungsi bimbingan. Bimbingan di Sekolah Dasar lebih banyak melibatkan orangtua, mengingat pentingnya pengaruh orangtua dalam kehidupan anak selama di Sekolah Dasar.

B. Teknik *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Santrock (1995, p.272), menyatakan definisi *Role Playing* sebagai berikut :

Role playing is a fun activity. further playing a role is an activity undertaken by someone to gain pleasure. Role playing is a method of guidance and group counseling done consciously and discussion of roles in the group. Santrock also said playing a role allows learners to overcome frustration and is a medium for therapists to analyze conflicts and the way they handle them.

Pendapat tersebut jika diartikan yaitu bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, *role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok.

Role playing merupakan salah satu teknik bimbingan yang ada pada bimbingan pribadi sosial dengan berkelompok. Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan model pembelajaran dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri,

meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Sujana (2011, p.70), menyatakan bahwa *role playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Shafiel, F. R., & Shafiel, G (1982), menyatakan bahwa *Role playing* merupakan sebuah proses belajar sosial, sehingga dari lahir individu mempelajari peranan-peranan yang berbeda dimulai sejak individu tersebut lahir. Seorang individu mempunyai hubungan sosial yang baik karena mengerti peranannya dan peran orang lain, serta memberikan respon yang tepat kepada orang lain.

Surjadi (2012, p.81) menyatakan bahwa "*role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan". Dengan begitu, *role playing* dapat menambah pengetahuan, mengembangkan kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Melalui teknik ini, siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Melalui metode ini para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Teknik *role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai – nilai. Hal ini berdasarkan asumsi Herlina (2015, p.97) bahwa ; (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran, (2) *Role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekspresikan, (3) Emosi dan ide – ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan (4) Proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan system keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan permainan yang dapat membantu siswa dalam bersosialisasi melalui kelompok sosial dengan anggota kelompoknya adalah teman-temannya sendiri.

2. Tujuan Teknik *Role Playing*

Nugraha (2012, para 6), menyatakan penggunaan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran banyak memberikan manfaat pada siswa. Tujuan dari teknik *role playing* adalah (1) menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajaran, (2) semakin banyak kesempatan pembelajaran untuk mengungkapkan diri, (3) memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara, dan (4) dapat memberikan kesenangan kepada siswa karena *role playing* pada dasarnya permainan. Dengan bermain siswa menjadi senang karena bermain adalah dunia siswa.

3. Tahapan – Tahapan Teknik *Role Playing* (Bermain Peran)

Agar dapat menjadi teknik yang benar – benar efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam aplikasi *role playing Shafiel*, yaitu; (a) Kualitas pemeranan, (b) Analisis yang mengiringi pemeranan, dan (c) Persepsi siswa mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata. Berikut tahapan-tahapan dalam melaksanakan teknik *role playing*, Sagala (2010, p.155).

Tabel 2.1 Tahapan – tahapan teknik *role playing* (bermain peran)

No	Tahapan-tahapan	Aspek-aspek
1	Tahap I : Pemanasan	a. Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah b. Memperjelas masalah c. Menafsirkan masalah d. Menjelaskan <i>role playing</i>
2	Tahap II : Memilih Partisipan (peran)	a. Menganalisis peran b. Memilih pemain yang akan melakukan peran
3	Tahap III : Mengatur Setting Tempat Kejadian	a. Mengatur sesi-sesi/batas tindakan b. Menegaskan kembali peran c. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
4	Tahap IV : Menyiapkan Observer	a. Memutuskan apa yang dicari/diamati b. Memberikan tugas pengamatan
5	Tahap V : Pemeranan	a. Memulai <i>role playing</i> b. Mengukuhkan <i>role playing</i>

6	Tahap VI : Diskusi dan evaluasi	a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
7	Tahap VII : Pemeranan kembali	a. Memainkan peran yang telah direvisi b. Memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
8	Tahap VIII : Diskusi dan evaluasi	a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
9	Tahap IX : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi	Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah aktual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku

4. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Role Playing

Arjanto (2011, para 6), menyatakan bahwa penggunaan metode role playing atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut.

- a. Permainan yang diperankan sendiri, membantu dalam memahami masalah-masalah yang sedang dihadapi,
- b. Bagi peserta yang memainkan peran sebagai orang lain, maka peserta tersebut dapat menempatkan dirinya sendiri seperti watak dari karakter yang dimainkan itu,
- c. Mampu merasakan perasaan yang dialami oleh orang lain. Hal tersebut mampu menumbuhkan sikap saling memperhatikan orang lain.

Selain memiliki beberapa kelebihan, metode role playing atau bermain peran juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut.

- a. Apabila pelatih tidak menguasai metode bermain peran dalam setiap sesi yang diadakan dalam pelatihan, maka akan menjadikan metode bermain peran ini menjadi tidak berhasil.
- b. Langkah-langkah dalam metode bermain peran yang tidak dipahami trainer dengan baik, dapat menimbulkan kekacauan selama kegiatan berlangsung.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan teknik role

playing yaitu permainan yang diperankan sendiri, membantu dalam memahami masalah – masalah yang sedang dihadapi dan mampu merasakan perasaan yang dialami oleh orang lain, sedangkan kekurangan teknik role playing yaitu apabila langkah-langkah yang dijelaskan kepada anak tidak mampu anak pahami maka dapat mengakibatkan kekacuan selama kegiatan berlangsung.

C. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Young, Kimball & Raymond, W, Mack (1959), mengatakan bahwa *social interaction is a dynamic social relationship and concerns the relationship between individuals and groups, as well as groups with groups*. Pendapat tersebut jika diartikan yaitu interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Walgito (2010) interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Purba E & Yusnadi (2014) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara manusia yang menghasilkan hubungan tepat dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Hasil interaksi sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi ini.

Maryati & Suryawati (2012), menyatakan bahwa interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok. interaksi sosial dibagi menjadi tiga macam, yaitu: (a) interaksi antara individu dan individu, (b) interaksi antara individu dan kelompok, (c) interaksi sosial antara kelompok dan kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu.

Dalam beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dan terjadi hubungan timbal balik.

2. Faktor-Faktor Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mendasari terbentuknya interaksi sosial, menurut Tim

Sosiologis (1995, p.19-22) proses interaksi sosial biasanya didasari oleh berbagai faktor, berikut ini.

- a. Imitasi adalah proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain melalui sikap, penampilan, gaya hidupnya, bahkan apa saja yang dimiliki orang lain. Proses imitasi pertama kali berlangsung di lingkungan keluarga, ketika seorang anak menirukan kebiasaan-kebiasaan orang tuanya. Proses imitasi yang berlangsung dapat mengarah ke hal-hal positif maupun negatif.
- b. Identifikasi adalah upaya yang dilaksanakan oleh seorang individu untuk menjadi sama atau identik dengan individu lain yang ditirunya. Interaksi sosial yang sangat akrab melalui komunikasi yang harmonis banyak meyakinkan proses terjadinya identifikasi.
- c. Sugesti adalah rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lainnya sedemikian rupa, sehingga orang yang diberi sugesti tersebut menuruti atau melaksanakan apa yang di sugestikan itu tanpa berfikir lagi secara kritis dan rasional.
- d. Motivasi merupakan dorongan, rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lainnya. Sehingga orang yang diberi motivasi tersebut menuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasikan secara kritis, rasional, dan penuh rasa tanggung jawab.
- e. Simpati adalah suatu proses kejiwaan dimana seorang individu merasa tertarik kepada seseorang atau sekelompok orang, karena sikapnya, penampilannya, wibawanya, atau perbuatannya. Perasaan simpati tidak terlalu mendalam seperti perasaan empati.
- f. Empati mirip perasaan simpati, tetapi tidak semata-mata perasaan kejiwaan saja. Empati dibarengi perasaan organisme tubuh yang sangat dalam.

3. Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, menurut Tim Sosiologi (1995, p.22) interaksi sosial tentunya akan berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Proses interaksi sosial berlangsung melalui dua tahapan, yakni kontak sosial dan komunikasi sosial.

- a. Kontak sosial sebagai gejala sosial, kontak sosial tidak berarti bersinggungan secara fisik, akan tetapi berhubungan, berhadapan, atau bertatap muka antara dua orang individu atau kelompok. Individu atau

kelompok yang satu menyampaikan suatu aksi berupa pesan yang mempunyai tujuan tertentu bagi si pelaku. Sebaliknya individu atau kelompok yang lainnya akan bereaksi untuk menanggapi pesan tadi.

- b. Komunikasi berasal dari kata *communicare* yang berarti berhubungan. Jadi, secara harfiah komunikasi berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Orang yang menyampaikan komunikasi disebut komunikator, sedangkan orang yang menerima komunikasi disebut komunikan. Suatu proses komunikasi dikatakan komunikatif, apabila menyampaikan pesannya diproses secara berdaya guna dan berhasil guna.

Toneka (2000), mengemukakan interaksi sosial dapat berlangsung apabila memiliki beberapa aspek berikut.

- a. Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dan aksi yang sedang berlangsung;
- b. Adanya jumlah perilaku lebih dari seseorang;
- c. Adanya tujuan tertentu, tujuan ini harus sama dengan yang dipikirkan oleh pengamat.

Soekanto (2006) mengemukakan aspek interaksi sosial yaitu :

- a. Aspek kontak sosial, merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan lain. Kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama.
- b. Aspek komunikasi. Komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju ke arah positif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek- aspek interaksi sosial yang digunakan sebagai skala interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi, dengan alasan kedua aspek sudah mencakup unsur-unsur dalam interaksi sosial serta dianggap dapat mewakili teori- teori yang lain.

4. Interaksi Sosial Anak Autis

Wing dan Gould (1979, p.103) mengklasifikasikan anak autis menjadi tiga kelompok, yaitu grup *aloof*, grup pasif, dan group aktif tetapi aneh.

- a. Pertama, grup *aloof* merupakan ciri yang klasik dan banyak diketahui orang. Anak autis pada kelompok ini sangat menutup diri untuk berinteraksi dengan orang lain, anak autis biasanya merasa tidak nyaman dan marah. Anak autis juga menghindari kontak fisik dan sosial, walaupun kadang-kadang masih mau bermain secara fisik. Sejak dini anak autis menunjukkan perilaku enggan berinteraksi sosial dengan orang lain. Anak autis yang berumur kurang dari satu tahun, menunjukkan perilaku tidak membutuhkan orang lain, sangat tenang di tempat tidurnya, sangat sedikit melakukan komunikasi dua arah dan tidak menjulurkan tangan untuk dipeluk. Anak autis klasifikasi grup *aloof* sangat sulit meniru suatu gerakan yang bermakna, seperti melambai, mengangguk, dan sebagainya.
- b. Kedua, grup pasif merupakan jenis anak autis yang tidak berinteraksi secara spontan, tetapi tidak menolak usaha interaksi dari pihak lain, bahkan kadang-kadang menunjukkan rasa senang. Kelompok anak autis ini dapat diajak bermain bersama, tetapi tanpa imajinasi, berulang, dan terbatas. Anak autis dalam grup ini merupakan grup yang paling mudah ditangani. Kemampuan anak di grup pasif lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak autis di grup *aloof*.

D. Anak Autis

1. Pengertian Autis

Secara etimologis kata "*autisme*" berasal dari kata "*auto*" dan "*isme*". Auto artinya diri sendiri sedangkan isme berarti suatu aliran/paham, dengan demikian autisme diartikan sebagai suatu paham yang hanya tertarik pada dunianya sendiri.

Azwandi (2005, p.16) autisme diartikan sebagai gangguan perkembangan perpasif yang ditandai oleh adanya abnormalitas dan kelainan yang muncul sebelum anak berusia 3 tahun, dengan ciri- ciri fungsi yang abnormal dalam tiga bidang yaitu interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku yang terbatas dan berulang, sehingga mereka tidak mampu mengekspresikan perasaan maupun keinginan sehingga perilaku dan hubungan dengan orang lain menjadi terganggu.

Hambatan perilaku tersebutlah yang membuat anak autis mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain dan sulit untuk menjalin sebuah komunikasi dengan orang lain. Karena anak autis lebih suka dengan dunia mereka dan tidak mempedulikan lingkungan sekitar. Sehingga dalam pembelajaran, anak autis memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan karena anak autis mengalami kesulitan dalam menerima informasi dari materi pembelajaran yang diberikan guru.

Rahayu (2014, para 4) mengungkapkan bahwa anak autis mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang sosial dan afektif, komunikasi verbal dan nonverbal, imajinasi, fleksibilitas, minat, kognisi dan atensi. Ini suatu kelainan dengan ciri perkembangan yang terlambat atau yang abnormal dari hubungan sosial dan bahasa. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa anak autis mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang sosial dan afektif serta kognisi dan atensi. Hal ini dikarenakan anak autis pada umumnya sering mengalami gangguan pada perkembangan bidang sosial yang bisa menyebabkan anak menarik diri (*with drawl*).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak autis merupakan anak yang memiliki permasalahan secara kompleks dalam hal perilaku, komunikasi dan interaksi sosial. Dalam pendidikan, anak autis mengalami hasil belajar yang kurang memuaskan karena anak autis mengalami kesulitan ketika guru memberikan materi pembelajaran, dan anak autis cenderung acuh pada materi yang guru berikan.

2. Karakteristik Anak Autis

a. Karakteristik Umum

"For instance, disturbances in response to sensory stimuli, insistence on sameness, impaired verbal and nonverbal communication, and self-stimulation, are all now considered to be common characteristics of autism" (Matson, 1994, p.14). Pendapat tersebut jika diartikan yaitu gangguan dalam menanggapi rangsangan sensorik, desakan kesamaan, gangguan komunikasi verbal dan nonverbal, dan stimulasi diri, semuanya sekarang dianggap sebagai karakteristik umum anak autis.

American Psychiatric Association (2013) memberikan kriteria diagnostik untuk *Autism Spectrum Disorder* dalam lima kriteria, yakni kriteria A, B, C, D dan E berikut ini:

Kriteria A: Adanya defisit atau kekurangan yang relatif menetap dalam komunikasi sosial dan interaksi sosial pada berbagai situasi, yang tidak disebabkan karena keterlambatan perkembangan secara umum, sebagaimana termanifestasikan dalam berbagai hal di bawah ini, baik menilik pada kondisi sekarang maupun menilik informasi masa lalu:

- 1) Kendala dalam hubungan sosial-emosional timbal balik mulai dari cara bersosialisasi yang abnormal dan kegagalan dalam menjalin komunikasi timbal balik sampai pada kurangnya kemampuan untuk berbagi tentang hal-hal yang menarik, berbagi rasa(emosi), suasana hati, hingga kegagalan untuk memulai atau merespon interaksi sosial.
- 2) Kendala dalam penggunaan komunikasi non-verbal untuk interaksi sosial mulai dari kemampuan yang rendah dalam mengintegrasikan komunikasi verbal-nonverbal, hingga abnormalitas pada kontak mata dan bahasa tubuh maupun kurangnya pemahaman dan penggunaan gerak isyarat tubuh, hingga kekurangan secara total dalam ekspresi wajah dan komunikasi non-verbal.
- 3) Kendala dalam mengembangkan, mempertahankan dan memahami hubungan sosial mulai dari kesulitan menyesuaikan perilaku agar sesuai dengan berbagai konteks sosial, sampai kesulitan dalam bermain imajinatif dan menjalin pertemanan, hingga tidak adanya ketertarikan pada orang lain.

Kriteria B: Pola perilaku, ketertarikan, atau aktivitas yang terbatas dan berulang, sebagaimana dimanifestasikan paling tidak dalam dua hal berikut ini, baik menilik pada kondisi sekarang maupun menilik informasi masa lalu:

- 1) Gerakan motorik, penggunaan obyek atau bicara yang stereotip dan berulang (seperti stereotip gerakan motorik sederhana, ekolalia, ungkapan idiosinkratik).
- 2) Ketaatan pada rutinitas yang berlebihan/kaku, adanya pola ritualistik perilaku verbal dan non verbal atau kesulitan untuk berubah (seperti distress ekstrim ketika terjadi perubahan kecil, kesulitan dengan perubahan, pola pikir kaku, butuh atas rute yang sama atau pemilihan

jenis makanan yang sama setiap hari).

- 3) Ketertarikan yang terbatas dan kaku, yang abnormal dalam intensitas dan fokus (seperti kelekatan yang kuat atau preokupasi dengan obyek yang tidak biasa, ketertarikan yang sangat terbatas).
- 4) Reaksi yang berlebihan atau sangat kekurangan terhadap rangsang sensori atau ketertarikan yang tidak biasa terhadap aspek sensori lingkungan (misalnya keacuhan terhadap rasa sakit/suhu, respon yang tidak tepat pada bunyi, aroma atau sentuhan, terpesona secara berlebihan pada lampu atau obyek berputar).

Kriteria C: Simptom harus mulai terlihat/ada pada masa kanak awal (walaupun mungkin belum termanifestasi secara nyata sampai kapasitas anak yang terbatas tidak lagi dapat memenuhi tuntutan secara sosial atau ditutupi dengan strategi yang dipelajari).

Kriteria D: Simtom yang terjadi menyebabkan gangguan yang signifikan secara klinis dalam fungsi keseharian pada area sosial, okupasi ataupun area penting lain.

Kriteria E: Gangguan ini tidak dapat diterangkan sekedar dengan ketidakmampuan intelektual (gangguan perkembangan intelektual) atau keterlambatan perkembangan umum (global developmental delay). Gangguan intelektual dan spektrum gangguan autisme seringkali terjadi bersamaan, untuk membuat diagnosis spektrum gangguan autisme dan gangguan intelektual menjadi co-morbid, komunikasi sosial harus dibawah dari tingkat perkembangan umum yang diharapkan. Derajat berat ringannya autisitas anak berdasarkan DSM- V dapat diklasifikasikan menjadi tiga tingkatan yang mendasarkan pada aspek komunikasi sosial dan ketertarikan yang terbatas dan perilaku berulang, yaitu:

Tabel. 2.1 Tingkat Derajat Autistik

Derajat Autistik	Komunikasi Sosial	Ketertarikan yang terbatas dan perilaku berulang
Derajat I Membutuhkan dukungan/bantuan ringan	Dapat berinteraksi sosial tanpa bantuan, walaupun mengalami kendala atau kekurangan dalam komunikasi	Keterbatasan yang nyata paling tidak pada satu hal.

	Social	
Derajat 2 Membutuhkan dukungan / bantuan sedang	Ditandai dengan kekurangan dan keterbatasan dalam berinteraksi serta dalam memberikan respon secara Social	Ditandai dengan keterbatasan yang nyata dalam beberapa hal.
Derajat 3 Sangat membutuhkan dukungan / bantuan	Kemampuan berkomunikasi sosial yang terbatas	Ditandai dengan adanya keterbatasan yang nyata dalam kehidupan sehari- hari.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak autis menurut DSM V terdapat dalam lima kriteria yaitu kriteria A, dalam kriteria ini anak autis memiliki permasalahan dalam komunikasi dan interaksi sosial; kriteria B, dalam kriteria ini anak autis memiliki permasalahan dalam perilaku atau kebiasaan yang berulang kali terjadi; kriteria C, dalam kriteria ini mulai terlihat gejala anak tidak dapat memenuhi tuntutan secara sosial pada masa kanak-kanak; kriteria D, dalam kriteria ini simptom yang terjadi menyebabkan gangguan yang signifikan secara klinis dalam fungsi keseharian pada area sosial, okupasi ataupun area penting lain; kriteria E, dalam kriteria ini tidak dapat dikatakan anak memiliki gangguan perkembangan intelektual.

b. Karakteristik Interaksi Sosial

Rahayu (2014, p.4) mengemukakan bahwa anak autis mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang sosial dan afektif, komunikasi verbal dan nonverbal, imajinasi, fleksibilitas, minat, kognisi dan atensi. Ini suatu kelainan dengan ciri perkembangan yang terlambat atau yang abnormal dari hubungan sosial dan bahasa. Sependapat dengan Rahayu, Suryana (2004, p. 13) juga mengatakan bahwa autis ditandai oleh ciri-ciri utama yaitu tidak peduli dengan lingkungan sosial, tidak bisa bereaksi normal dalam pergaulan sosialnya, perkembangan bahasa dan berbicara tidak normal, reaksi atau pengamatan terhadap lingkungan terbatas serta berulang-ulang. Jika interaksi sosial anak dengan gangguan autisme sangat minim dengan lingkungan sekitar dan untuk komunikasi anak mengalami gangguan. Seperti anak tidak mau berbicara dengan orang

disampingnya atau belum bisa berbicara sesuai dengan usianya, menarik diri (*with drawl*), dan selalu melakukan aktifitas yang berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak autis memiliki karakteristik kompleks yang meliputi perilaku, komunikasi, dan sosialisasi.

E. Kaitan Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis di SD Inklusi

Anak autis mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang sosial dan afektif, komunikasi verbal dan nonverbal, imajinasi, fleksibilitas, minat, kognisi dan atensi. Ini suatu kelainan dengan ciri perkembangan yang terlambat atau yang abnormal dari hubungan sosial dan bahasa Rahayu (2014, p.4). Hal tersebut yang menyebabkan anak autis memiliki kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Interaksi sosial memberikan kesempatan anak berkebutuhan khusus bagaimana berinteraksi dengan orang yang berbeda dengan diri mereka. Kompetensi sosial dikembangkan dengan cara anak berkebutuhan khusus belajar berinteraksi dengan orang yang normal serta peserta didik ditunjukkan situasi hidup yang nyata di dalam kelas.

Dalam mengatasi permasalahan interaksi sosial anak autis diperlukan adanya teknik bimbingan, yaitu dengan teknik *role playing*. Teknik *role playing* yang diterapkan adalah dengan bermain peran dalam bermain bersama teman-temannya di mana anak akan memainkan peran sesuai dengan perintah guru, sandiwira ini lah yang dinamakan dengan teknik *role playing*. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Sujana (2011, p.70) menyatakan bahwa *role playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Dalam menerapkan teknik *role playing* di perlukan bimbingan dan konseling, salah satu bimbingan yang digunakan yaitu dengan bimbingan pribadi sosial. Bimbingan pribadi sosial merupakan bimbingan untuk mengatasi permasalahan batinnya sendiri dalam mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan hubungan sosial. Untuk membantu guru dalam membekali layanan bimbingan anak autis maka diperlukannya suatu panduan bimbingan pribadi sosial yang dicetak

menjadi suatu buku panduan. Buku panduan guru ini berisikan mengenai penjelasan langkah-langkah menerapkan interaksi sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah yang disusun berdasarkan kondisi anak autis. Diharapkan dari adanya panduan bimbingan pribadi sosial ini guru memiliki kemampuan dalam memberikan arahan untuk interaksi sosial yang sesuai kebutuhan anak autis. Dalam hal ini intervensi disampaikan kepada guru yang dapat diterapkan secara langsung kepada anak autis agar anak autis mampu bersosialisasi secara optimal.

F. Panduan Guru

1. Pengertian Panduan

Panduan yang memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran disebut dengan panduan guru, masing-masing buku tersebut memiliki struktur serta komponen yang berbeda-beda. Depdiknas (Karim, 2016) menjelaskan mengenai penyusunan bahan ajar cetak bahwa sebuah panduan akan dimulai dari latar belakang penulisan, definisi/pengertian dari judul yang dikemukakan, penjelasan ruang lingkup pembahasan dalam buku, hukum atau aturan-aturan yang dibahas. Sedangkan menurut Prastowo (2011, p.42) buku panduan belajar siswa termasuk contoh dari bahan ajar yang berbasis cetak. Bahan cetak (printed), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi.

Buku panduan adalah buku yang menyajikan informasi dan memandu atau memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sebuah buku panduan dikatakan berhasil apabila panduan yang disampaikan di dalam buku tersebut dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh pembacanya. Dengan adanya panduan dapat membantu guru dalam mengorganisasi sesuatu mulai dari informasi, fakta, serta konsep ke dalam suatu konteks pemahaman mengenai interaksi sosial bagi anak autis sehingga terbentuk pemahaman yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai buku panduan dapat ditarik kesimpulan bahwa buku panduan merupakan bahan ajar berbasis cetak yang dapat digunakan sebagai pegangan guru dalam proses pengajaran.

2. Fungsi, Tujuan, dan Kegunaan Panduan

Prastowo (2011) mengungkapkan fungsi, tujuan dan kegunaan panduan yaitu:

a. Fungsi panduan/pegangan guru:

- 1) Sebagai bahan referensi untuk rujukan bagi pendidik
- 2) Sebagai bahan evaluasi
- 3) Sebagai alat bantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum
- 4) Sebagai salah satu penentu metode atau teknik pengajaran yang akan digunakan pendidik.

b. Tujuan panduan/pegangan guru:

- 1) Memudahkan pendidik dalam melaksanakan kurikulum
- 2) Menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran
- 3) Memberi pengetahuan bagi pendidik

c. Kegunaan panduan/pegangan guru:

- 1) Membantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum
- 2) Menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran
- 3) Memberi pengetahuan bagi pendidik

3. Pentingnya Pengembangan Buku Panduan

Pengembangan bahan ajar sangat penting bagi kemajuan pembelajaran bagi siswa karena dengan berkembangnya bahan ajar maka banyak motivasi-motivasi baru yang ditemui oleh siswa. Prastowo (2011) mengungkapkan bahwa pendidikan akan maju jika pendidik bisa mengembangkan diri. Pengembangan diri sangat penting tidak hanya pada aspek fisik semata tetapi juga dari segi cara pandang, paradigma berfikir, sikap, kebiasaan, profesionalisme, maupun perilaku dalam mengajar.

4. Langkah-langkah Membuat Buku Panduan

Dalam membuat panduan maka terdapat kriteria-kriteria yang dapat memudahkan pelaksanaannya dilapangan dalam pelaksanaan pekerjaannya. Prastowo (2011), mengungkapkan bahwa terdapat langkah-langkah dalam membuat panduan yang dapat memudahkan guru dalam melaksanakan buku panduan yang dibuat, langkah-langkah tersebut yaitu:

- a. Menganalisis kurikulum
- b. Menentukan judul
- c. Bentuk penulisan kop pada sisi bagian kanan berisi judul gambar dan nama bengkeketerampilan

- d. Rencana kerja tergambar secara keseluruhan dengan warnanya
- e. Tertulis dengan jelas bahan dan alat yang digunakan
- f. Bentuk gambar harus dapat menampilkan dari setiap bagian gambar dengan jelas dan mendetail
- g. Gambar bentuk produk yang akan dibuat dicantumkan ukurannya sesuai dengan bentuk sehingga menghasilkan ukuran yang tepat
- h. Membuat atau menempatkan keterangan gambar, jenis material dan penjelasan lainnya,
- i. Gambar akan tetap jelas terlihat saat digandakan/dicop

G. Pengembangan

Menurut Seels & Richey (Alim Sumarno, 2012) 'pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik'. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey (Alim Sumarno, 2012) 'pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual'. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Metodologi penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggris disebut *Research and Development*. Merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu model penelitian. Penelitian tersebut menghasilkan produk pembelajaran tertentu, kemudian menguji kualitas media tersebut.

Model Four D. merupakan model pengembangan. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* dengan penjelasan sebagai berikut:

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

1. Analisis Ujung Depan (*front-end analysis*)

Thiagarajan, S, Semmel, D, S & Semmel M.I (1974), analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dalam penelitian ini analisis ujung depan digunakan untuk mendapatkan permasalahan yang ada pada diri anak untuk dijadikan bahan dasar pemilihan bahan ajar.

2. Analisis Siswa (*learner analysis*)

Thiagarajan, dkk (1974), analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mencari tahu mengenai karakteristik siswa dalam hal kemampuan intraksi sosial.

3. Analisis konsep (*concept analysis*)

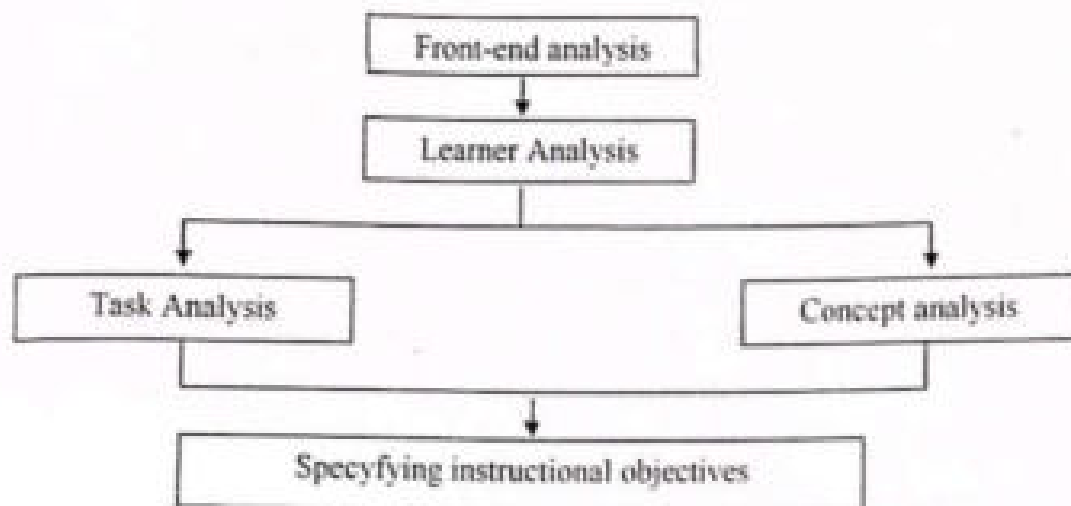
Analisis konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu kedalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Pada tahap ini analisis konsep dilakukan untuk menggambarkan bagaimana system pengembangan bimbingan pribadi sosial dilakukan atau diterapkan anak autis

4. Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas menurut Thiagarajan, dkk (1974) bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi mengenai kemandirian bersosialisasi anak autis.

5. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran menurut Thiagarajan, dkk (1974) berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Pada tahap ini setelah dilakukan analisis tugas dan analisis konsep maka peneliti dapat merumuskan tujuan diberikannya panduan bimbingan pribadi sosial. Berikut merupakan skema dari tahap I : *define* dari *four-D models* menurut Thiagarajan, dkk (1974)



Bagan 2.1

Skema *Define* dari *Four-D Models* menurut Thiagarajan, dkk (1974)

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil kemampuan motoric siswa dalam hal keterampilan. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan keterampilan siswa.

2) Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.

3) Pemilihan format (*format selection*)

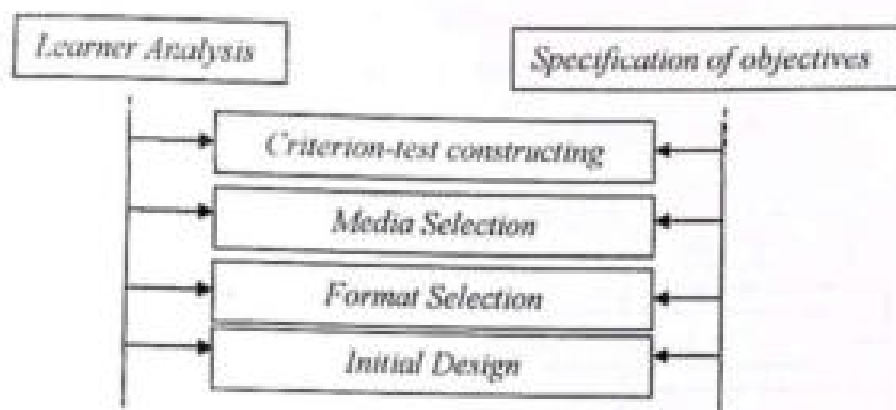
Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang

dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu pelaksanaan bimbingan pribadi sosial.

4) Rancangan awal (*initial design*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974: 7) "*initial design is the presenting of the essential instruction through appropriate media and in a suitable sequence.*" Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan.

Berikut merupakan skema dari tahap II : *Design* dari *four-D Models* Thiagarajan, dkk (1974, p.7)



Bagan 2.2

Skema *Design* dari *four-D Models* Thiagarajan, dkk (1974, p.7)

c) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*).

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil uji coba. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1) Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*)

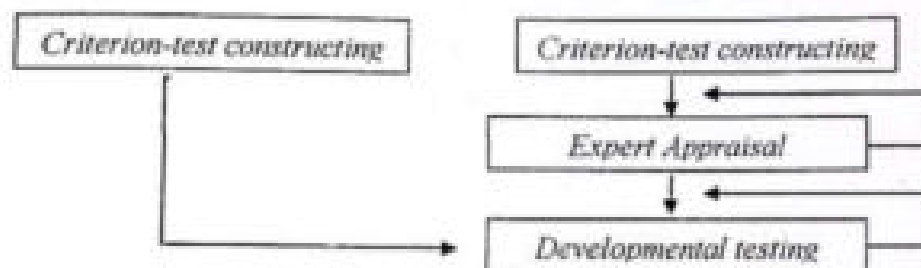
Menurut Thiagarajan, dkk (1974,p.8), "*expert appraisal is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material.*" Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

2) Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Developmental testing involves trying out the material with actual trainees to locate sections for revision. On the basis of the responses, reaction, and comments of the trainee is modified. The cycle of testing, revising, and retesting is repeated until the material works consistently and effectively.

Thiagarajan (1974, p.8)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar siswa, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Siklus dari uji coba, revisi dan menguji coba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten dan efektif. Berikut merupakan skema dari tahap III: *Develop dari four-D models* Thiagarajan, dkk (1974, p.8)



Bagan 2.3. Skema *Develop dari four-D models* Thiagarajan, dkk (1974, p.8)

d) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas materi dalam bentuk yang tepat. Menurut Thiagarajan dkk, (1974: 9), *"the terminal stages of final packaging, diffusion, and adoption are most important although most frequently overlooked."* Beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam melakukan diseminasi adalah: (1) analisis pengguna, (2) menentukan strategi dan tema, (3) pemilihan waktu, dan (4) pemilihan media.

1) Analisis Pengguna

Analisis pengguna adalah langkah awal dalam tahapan diseminasi untuk mengetahui atau menentukan pengguna produk yang telah dikembangkan. Menurut Thiagarajan, dkk (1974), pengguna produk bisa dalam bentuk individu/perorangan atau kelompok seperti: universitas yang memiliki

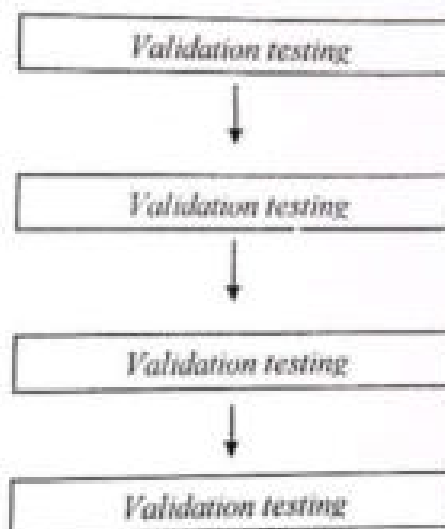
fakultas/program studi kependidikan, organisasi/lembaga persatuan guru, sekolah, guru-guru, orangtua siswa, komunitas tertentu, departemen pendidikan nasional, komite kurikulum, atau lembaga pendidikan yang khusus menangani anak cacat.

2) Penentuan strategi dan tema penyebaran

Strategi penyebaran adalah rancangan untuk pencapaian penerimaan produk oleh calon pengguna produk pengembangan. Guba (Thiagarajan, 1974) memberikan beberapa strategi penyebaran yang dapat digunakan berdasarkan asumsi pengguna diantaranya adalah: (1) strategi nilai, (2) strategi rasional, (3) strategi didaktik, (4) strategi psikologis, (5) strategi ekonomi dan (6) strategi kekuasaan.

3) Pemilihan media penyebaran

Menurut Thiagarajan, dkk (1974) dalam penyebaran produk, beberapa jenis media dapat digunakan. Media tersebut dapat berbentuk jurnal pendidikan, majalah pendidikan, konferensi, pertemuan, dan perjanjian dalam berbagai jenis serta melalui pengiriman lewat e-mail.



Bagan 2.4. Skema *Disseminate* dari *four-D Models* Thiagarajan, dkk (1974, p.8)

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Pada bab III ini dipaparkan tentang tujuan dan manfaat penelitian pengembangan yang digunakan dalam prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di sekolah dasar inklusi.

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah.

- 1) Menghasilkan produk pengembangan prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di sekolah dasar inklusi.
- 2) Mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di sekolah dasar inklusi.

B. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini urgensinya bagi beberapa pihak, antara lain.

1. Dengan diperolehnya prototype produk pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di sekolah dasar inklusi.
2. Dengan tersusunnya prototype produk pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial di sekolah dasar inklusi untuk kemandirian anak autis.
3. Hasil penelitian prototype pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di sekolah dasar inklusi dapat dijadikan modeling pada sekolah dasar inklusi lainnya.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian ini dibahas tentang pengembangan *prototype* buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di SD Inklusi, diantaranya permasalahan yang dihadapi anak autis dalam interaksi sosial. Yaitu mencakup jenis dan pendekatan penelitian, subjek, lokasi dan waktu penelitian, instrument dan pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur pengembangan buku panduan, kriteria kelayakan panduan, tujuan penelitian serta manfaat penelitian.

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yakni pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial untuk pengembangan kemandirian bersosialisasi anak autis. Menurut Sugiyono (2007, p.297) metode penelitian dan pengembangan atau R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan, S, Semmel, D, S & Semmel M.L (1974) yaitu model 4-D yang digunakan khusus untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan panduan yang dikhususkan untuk guru. Tahapan yang digunakan dalam model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Pada penelitian model 4D dimodifikasi dan hanya dilakukan 3 tahap pengembangan yaitu 1.Tahap Pendefinisian, 2.Tahap perancangan, 3.Tahap Pengembangan. Tahap pengembangan panduan bimbingan pribadi sosial untuk meningkatkan pengembangan kemandirian bersosialisasi anak autis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

a) Analisis Ujung Depan (*front-end analysis*)

Dalam penelitian ini analisis ujung depan digunakan untuk mendapatkan permasalahan yang ada pada diri anak untuk dijadikan bahan dasar pemilihan layanan bimbingan yang sesuai bagi anak.

b) Analisis Anak Autis (*learner analysis*)

Pada tahap ini peneliti mencari tahu mengenai karakteristik anak autis yang sering muncul. Anak autis pada penelitian ini memiliki karakteristik perkembangan kognitif, kemampuan anak dalam memahami perintah terkadang masih sulit, emosi meledak-ledak. Kegiatan analisis anak autis digunakan sebagai bahan pertimbangan diri yang akan direalisasikan dalam bentuk panduan bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing*.

c) Analisis konsep (*concept analysis*)

Pada tahap ini analisis konsep dilakukan untuk menggambarkan bagaimana system perkembangan bimbingan pribadi sosial dilakukan atau diterapkan kepada anak autis yang memiliki permasalahan dalam bersosialisasi dengan melakukan identifikasi kepada siswa.

d) Analisis Tugas (*task analysis*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi mengenai ketrampilan bersosialisasi anak autis.

e) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Pada tahap ini setelah dilakukan analisis tugas dan analisis konsep maka peneliti dapat merumuskan tujuan diberikannya program bimbingan pribadi sosial berupa kegiatan bermain peran bersama teman-temannya disekolah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang panduan bimbingan pribadi sosial untuk mengembangkan kemandirian bersosialisasi anak autis. Hasil pada perancangan ini disebut draf I. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a) Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil kemampuan non akademik siswa dalam aspek sosial.

b) Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Pada tahap ini media yang digunakan adalah media cetak yang berisi mengenai panduan bimbingan pribadi sosial untuk mengatasi kemandirian bersosialisasi anak autis dengan menggunakan teknik *role playing*.

c) Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu pelaksanaan bimbingan pribadi sosial.

d) Rancangan awal (*initial design*)

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan. Hal ini meliputi kegiatan awal siswa seperti pengenalan diri, kemudian menceritakan pengalaman selama perjalanan dari rumah ke sekolah.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan draf final yaitu prototype panduan bimbingan pribadi sosial untuk pengembangan kemandirian bersosialisasi anak autis. Produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir panduan bimbingan pribadi sosial setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil uji coba. Langkah yang dilakukan pada tahap ini disebut draf II:

a) Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*)

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

b) Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon dan komentar guru terhadap panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial yang telah disusun.

B. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis adalah guru pendamping khusus (GPK). Penelitian dilakukan di SD Inklusi.

C. Instrumen dan Metode Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kevalidan buku panduan, lembar validasi diberikan kepada sejumlah ahli (validator). Sugiyono (2014, p.93) mengungkapkan dengan menggunakan skala *likert* yang memiliki 4 skor penilaian untuk mengevaluasi buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial. Skor 4 untuk kategori sangat baik, skor 3 untuk kategori baik, skor 2 untuk kategori cukup dan skor 1 untuk kategori kurang baik. Sedangkan untuk asesmen kepada siswa berupa ceklis yang kemudian disimpulkan oleh peneliti sesuai dengan hasil yang didapat.

2. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan murid selama mengikuti kegiatan menggunakan buku panduan yang dirancang oleh peneliti, semua aktivitas guru dan murid akan dicatat menggunakan lembar pengamatan. Dalam hal ini, aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung diamati oleh seorang pengamat terhadap 6 orang siswa dan 1 orang guru. Lembar pengamatan mencakup mengenai kegiatan saat bercocok tanam dengan aspek yang diamati yaitu konsentrasi, kepatuhan, dan komunikasi.

3. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang tingkat kemandirian bersosialisasi anak, tes diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran yang tertuang dalam buku panduan. Pada lembar pretes/postes pemberian pembelajaran mengenai bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* bertemakan bermain peran antara kakak dan adik, peneliti menilai kegiatan dengan menggunakan skala *likert* yang memiliki 4 skor penilaian untuk mengevaluasi buku panduan guru dalam bimbingan

pribadi sosial. Skor 4 untuk kategori sangat mampu, skor 3 untuk kategori mampu, skor 2 untuk kategori cukup dan skor 1 untuk kategori tidak mampu, Sugiyono (2014, p.93). Adapun aspek yang diamati yaitu: Memperhatikan guru saat menjelaskan mengenai permainan bermain peran, mengucapkan salam, memperkenalkan diri, menyebutkan aturan permainan peran yang akan dimainkan, menyebutkan judul cerita yang akan dimainkan, menyebutkan peran yang akan dimainkan anak, memainkan peran sesuai naskah drama, bekerjasama dengan teman dalam bermain peran, membangun komunikasi dengan teman ketika bermain peran, menceritakan kembali drama yang dimainkan.

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data Validasi Ahli

Data dari hasil penilaian para ahli mengenai pengembangan prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis dengan mempertimbangkan saran, masukan dan komentar, akan dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi panduan buku guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis.

Untuk menganalisis skor skala likert hasil validasi ahli menggunakan perhitungan rata-rata (Mean) sederhana sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx = Rata-rata kelompok x

x = Skor

N = Jumlah item

Adapun kriteria dari beberapa kategori penilaian oleh validator untuk setiap aspek adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kriteria Penilaian Validator Terhadap Pengembangan Prototype Buku
Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing*
Bagi Anak Autis

No	Nilai Rata-Rata Nilai dari Validator	Keterangan
1.	$1 \leq V_a < 1,50$	Kurang baik
2.	$1,50 = V_a < 2,50$	Cukup baik
3.	$2,50 = V_a < 3,50$	Baik
4.	$3,50 = V_a \leq 4,50$	Sangat baik

Keterangan :

V_p = tingkat kevalidan

Pengembangan prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis dikatakan baik jika masing-masing berada pada kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik.

2. Analisis Data Kepraktisan Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* Bagi Anak Autis

Indikator yang diolah data melalui angket dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan prosentase. Prosentase dari setiap respon dihitung dengan rumus:

$$= \frac{\text{Jumlah respon positif yang sering muncul dari setiap aspek}}{\text{Jumlah keseluruhan aspek}} \times 100 \%$$

Buku panduan dikatakan praktis jika buku panduan dapat digunakan dengan mudah oleh guru untuk melaksanakan bimbingan pribadi sosial kepada anak autis dengan minimal 70% respon positif anak autis dalam pelaksanaan bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing*.

3. Analisis Data Keefektifan Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* Bagi Anak Autis

Keefektifan pengembangan panduan buku guru dalam bimbingan pribadi sosial dapat dinilai melalui pengamatan dalam proses sebelum pemberian bimbingan dan setelah pemberian bimbingan. Pada instrumen sebelum dan sesudah pemberian bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* terdapat 10 aspek pengamatan, skor minimum adalah 10 dan skor maksimal adalah 44 sehingga dalam skala 0-100 anak yang mendapat skor mampu bersosialisasi x dalam skala 0-100 menjadi

$$\frac{X - 10}{44} \times 100$$

Tabel 4.2. Kriteria Sikap Dengan 10 Aspek Berdasarkan Nilai Presentase

Rentang Nilai (%)	Kategori Sikap
25-50	Kurang
51-75	Cukup
76-100	Baik

(diadaptasi dari Arikunto, 2007)

E. Prosedur Pengembangan Buku Panduan

1. Analisa awal

Anak autisme merupakan anak yang memiliki permasalahan dalam hal komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Melalui prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial diharapkan dapat meningkatkan kemandirian bersosialisasi anak autisme. Tahap ini menghasilkan prototype 1/draf 1, materi 14 diajukan kepada validator untuk ditanggapi, dokumentasi, sehingga tanggapan, komentar, masukan dan saran dapat dijadikan bahan revisi materi pengembangan.

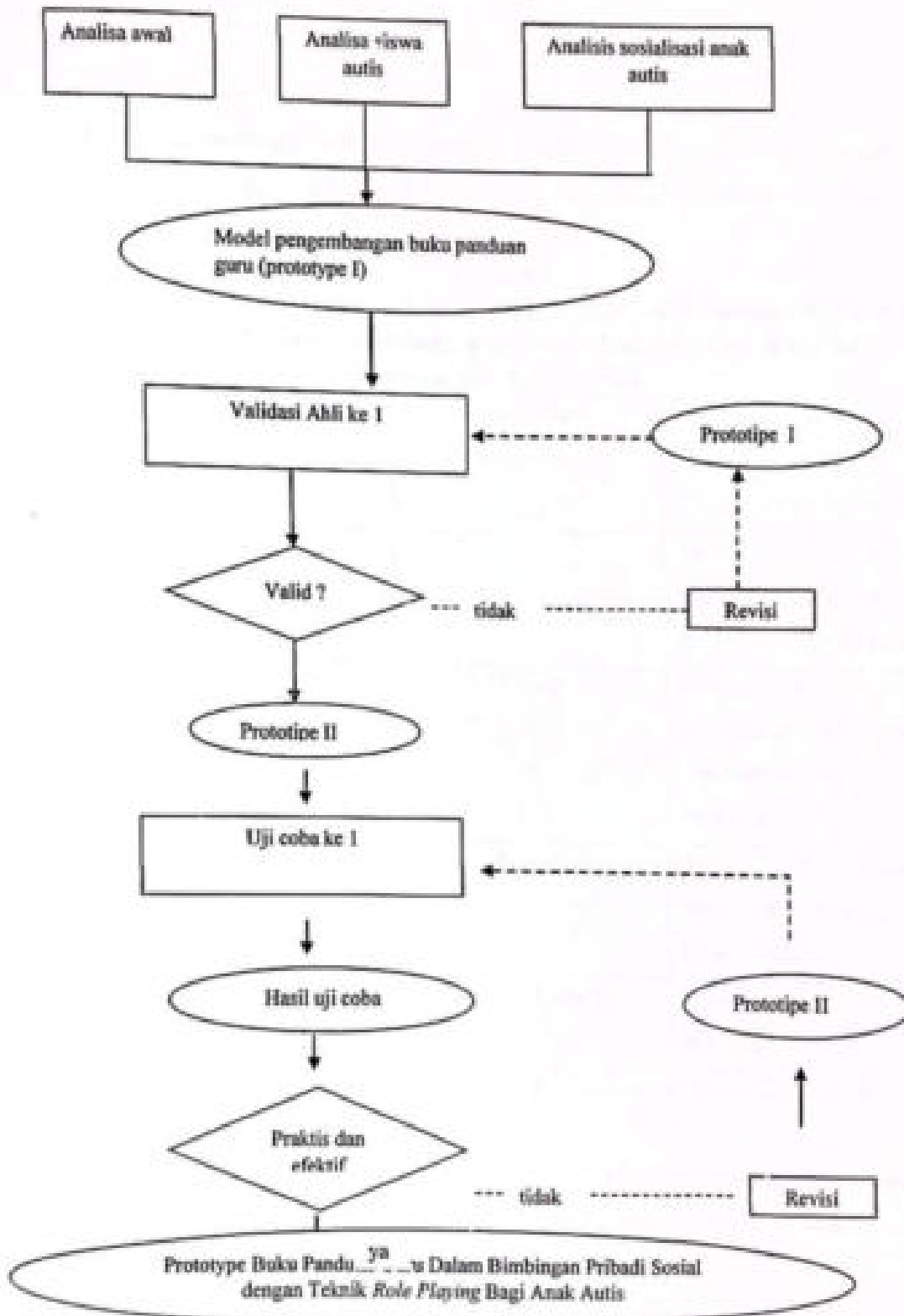
Validasi terhadap pengembangan prototype buku panduan guru untuk meningkatkan kemandirian bersosialisasi anak autisme di SDN Inklusi Surabaya, oleh validator dijadikan pedoman untuk melakukan perbaikan terhadap penataan pengembangan buku panduan guru yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian-bagian pengembangan dari model pelatihan yang dinilai kurang memenuhi syarat buku panduan guru akan direvisi sesuai kritik dan saran dari ahli.

2. Tahap uji coba pengembangan

Tahap uji coba lapangan ini dimaksud untuk mengukur materi pengembangan prototype buku panduan guru untuk meningkatkan kemandirian bersosialisasi anak autisme di SDN Inklusi Surabaya. Uji coba tersebut dilakukan untuk menemukan secara langsung kelemahan-kelemahan dari materi pengembangan terhadap pengguna. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan masukan langsung yang berupa komentar, reaksi dan tanggapan dari guru sehingga dapat diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menguji keefektifan produk,

model/strategi, cara, prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif, efisiensi, produktif dan bermakna.

Adapun skema pengembangan disajikan dalam gambar dibawah ini:



Bagan 4.1 Skema Pengembangan Model 4-D

Keterangan:

-  : garis urutan pelaksanaan
 : garis siklus (jika perlu)
 : Pengambilan keputusan

-  : kegiatan
 : hasil kegiatan

F. Kriteria Kelayakan Panduan

1. Kelayakan prototype hasil pengembangan *prototype* panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis berdasarkan validasi ahli.

Tabel 4.3
Indikator Kelayakan Prototype Hasil Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik *Role Playing* Bagi Anak Autis Berdasarkan Validasi Ahli

Tingkat Pencapaian	Kriteria	Keputusan
86-100	Sangat Baik	Produk siap pakai dilapangan tanpa revisi
71-85	Baik	Produk dapat dilanjutkan dan menambahkan hal-hal yang dianggap perlu
56-70	Cukup	Produk dapat dipakai dengan merevisi bagian yang merupakan kelemahan
41-55	Kurang	Revisi dengan meneliti kembali bagian yang kurang baik
25-40	Sangat Kurang	Produk gagal, revisi total terhadap produk

diadaptasi dari Akbar (2013, p.78)

2. Kemampuan guru menerapkan produk hasil pengembangan *prototype* buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis.

Tabel 4.4
Indikator Kelayakan Pengembangan *Prototype* Buku Panduan Guru Dalam
Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik *Role Playing* Bagi Anak Autis
Berdasarkan Uji Pemahaman Guru

Tingkat Pencapaian	Kriteria	Keputusan
86-100	Sangat Baik	Produk dapat digunakan dengan mudah oleh guru
71-85	Baik	Produk dapat dilanjutkan namun memerlukan beberapa revisi
56-70	Cukup	Produk dapat dipakai dengan merevisi bagian yang merupakan kelemahan buku panduan
41-55	Kurang	Revisi dengan meneliti kembali bagian yang kurang baik
25-40	Sangat Kurang	Produk gagal, revisi total terhadap produk

diadaptasi dari Akbar (2013,p.78)

BAB V

HASIL YANG DICAPAI

Dalam bab V ini dibahas proses pengembangan dan hasil pengembangan prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis.

A. Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

Proses pengembangan prototype buku panduan guru dalam pembelajaran bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* bagi anak autis disusun berdasarkan model pengembangan 4-D diadaptasi menjadi 3-D yaitu *Define, Design, Development*. Berikut ini diuraikan hasil penelitian sesuai dengan tahap-tahap proses pengembangan bahan ajar tersebut.

1. Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

a) Analisis Ujung Depan (*front-end analysis*)

Dalam penelitian ini analisis ujung depan digunakan untuk mendapatkan permasalahan yang ada pada diri anak untuk dijadikan bahan dasar pemilihan layanan bimbingan yang sesuai bagi anak. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa anak belum mampu bersosialisasi dengan baik saat berada di lingkungan sekolah., hal ini dilihat bahwa ketika jam istirahat dan pembelajaran berlangsung anak cenderung pasif dan lebih asik dengan aktivitasnya sendiri, namun dalam kemampuan akademik anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara *one by one*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya suatu inovasi untuk guru dalam mengembangkan interaksi sosial anak autis agar anak mapu berinteraksi sosial dengan teman-temannya yakni dengan adanya buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing*. Sehingga dapat memudahkan guru dalam mengembangkan interaksi sosial anak autis.

b) Analisis Anak Autis (*learner analysis*)

Pada tahap ini peneliti mencari tahu mengenai karakteristik anak autis yang sering muncul. Anak autis pada penelitian ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Kemampuan anak dalam memahami perintah terkadang masih sulit
- 2) Emosi anak masih meledak-ledak ketika merasa bosan saat pembelajaran berlangsung
- 3) Anak belum mampu berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya dan lebih memilih untuk bermain sendiri

Berdasarkan karakteristik anak autis di atas maka kegiatan bimbingan pribadi sosial di setting dengan tempat yang menyenangkan dengan karakteristik sesuai dengan kehidupan anak sehari-hari.

c) Analisis Konsep (*concept analysis*)

Pada tahap ini analisis konsep dikembangkan sesuai dengan aspek-aspek interaksi sosial yaitu :

- 1) Kontak sosial sebagai gejala sosial, kontak sosial tidak berarti bersinggungan secara fisik, akan tetapi berhubungan, berhadapan, atau bertatap muka antara dua orang individu atau kelompok. Individu atau kelompok yang satu menyampaikan suatu aksi berupa pesan yang mempunyai tujuan tertentu bagi si pelaku. Sebaliknya individu atau kelompok yang lainnya akan bereaksi untuk menanggapi pesan tadi.
- 2) Komunikasi berasal dari kata *communicare* yang berarti berhubungan. Jadi, secara harfiah komunikasi berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Orang yang menyampaikan komunikasi disebut komunikator, sedangkan orang yang menerima komunikasi disebut komunikan. Suatu proses komunikasi dikatakan komunikatif, apabila menyampaikan pesannya diproses secara berdaya guna dan berhasil guna.

Dua aspek tersebut diterapkan dengan menggunakan teknik *role playing*, anak akan diajak bermain peran beserta temannya dengan menggunakan media lego. Pada penerapannya tiap anak akan menerapkan perannya masing-masing dengan peran sebagai pemilik mainan dan teman yang ingin bermain bersama. Bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* digunakan ketika anak bermain bersama dalam membangun interaksi sosial dengan aspek memperkenalkan diri, menyebutkan nama guru, menyebutkan nama teman dan melakukan komunikasi dua arah.

d) Analisis Tugas (*task analysis*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi mengenai keterampilan bersosialisasi anak autis. Rincian analisis tersebut yaitu :

- 1) Menyebutkan nama diri sendiri dan tempat tinggal
- 2) Menyebutkan nama guru di dalam kelas
- 3) Menyebutkan nama teman di dalam kelas
- 4) Menunjukkan teman yang namanya disebutkan oleh guru
- 5) Melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan instruksi guru
- 6) Melakukan komunikasi dua arah dengan teman

e) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Pada tahap ini setelah dilakukan analisis tugas dan analisis konsep maka peneliti dapat merumuskan tujuan diberikannya program bimbingan pribadi sosial berupa kegiatan bermain peran bersama teman-temannya disekolah. Rumusan tujuan pembelajaran yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran adalah :

- 1) Melalui kegiatan tanya jawab siswa mampu menyebutkan nama diri sendiri dan tempat tinggalnya
- 2) Melalui kegiatan tanya jawab siswa mampu menyebutkan nama guru yang ada di kelas
- 3) Melalui kegiatan tanya jawab siswa mampu menyebutkan nama teman di dalam kelas
- 4) Melalui kegiatan bermain peran siswa mampu menunjukkan teman yang namanya disebutkan oleh guru
- 5) Melalui kegiatan bermain peran siswa mampu melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan instruksi guru
- 6) Melalui kegiatan bermain peran siswa mampu melakukan komunikasi dua arah dengan teman

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang panduan bimbingan pribadi sosial untuk mengembangkan kemandirian bersosialisasi anak autis. Hasil pada perancangan ini disebut draf 1. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

a) Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil kemampuan non akademik siswa dalam aspek sosial.

Tabel 4.5 Kisi-Kisi Penilaian Instrumen untuk Interaksi Sosial Anak Autis

Bidang Pengembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Kriteria Penilaian
Kontak Sosial	Mengembangkan Interaksi Sosial 1. Menyebutkan	Menyebutkan nama diri sendiri dan tempat tinggal	Anak mampu menyebutkan nama diri sendiri dan tempat tinggal	*4= anak mampu menyebutkan nama diri sendiri dan tempat tinggal dengan mandiri *3= anak mampu menyebutkan nama diri sendiri dengan mandiri namun tidak mampu menyebutkan nama tempat tinggal *2= anak mampu menyebutkan nama diri sendiri dan tempat tinggal dengan sedikit bantuan *1= anak mampu menyebutkan nama diri sendiri dan tempat tinggal sama sekali meskipun sudah diberi bantuan
			Anak mampu menyebutkan nama guru	*4= anak mampu menyebutkan nama 3 guru yang ada di ruangan *3= anak mampu menyebutkan nama 2 guru yang ada di ruangan *2= anak mampu menyebutkan nama 2 guru yang ada di ruangan *1= anak tidak mampu menyebutkan nama guru yang ada di ruangan
			Anak mampu menyebutkan nama teman	*4= anak mampu menyebutkan nama 3 teman yang ada di ruangan *3= anak mampu menyebutkan nama 2 teman yang ada di ruangan *2= anak mampu menyebutkan nama 1 teman yang ada di ruangan *1= anak tidak mampu menyebutkan nama teman yang ada di ruangan
	2. Menunjukkan	Anak mampu menunjukkan teman sesuai dengan instruksi guru	Mampu menunjukkan teman sesuai dengan instruksi guru	*4= anak mampu menunjuk 5 teman sesuai dengan instruksi guru *3= anak mampu menunjuk 4 teman sesuai dengan instruksi guru *2= anak mampu menunjuk 2-3 teman sesuai dengan instruksi guru

				*1 = anak tidak mampu menanjuk teman sesuai dengan instruksi guru
Komunikasi	3. Melakukan kegiatan bermain peran	Anak mampu melakukan kegiatan bermain peran	Mampu melakukan kegiatan sesuai instruksi guru	*4= anak mampu melakukan seluruh kegiatan bermain peran sesuai naskah drama dengan mandiri *3= anak mampu melakukan seluruh kegiatan bermain peran sesuai naskah drama dengan sedikit bantuan guru *2 = anak mampu melakukan seluruh kegiatan bermain peran sesuai naskah drama dengan bantuan penuh *1= anak tidak mampu melakukan seluruh kegiatan bermain peran sesuai naskah meskipun dengan bantuan penuh
	4. Melakukan komunikasi dua arah ketika kegiatan berlangsung	Anak mampu melakukan komunikasi dua arah ketika kegiatan berlangsung	Mampu melakukan komunikasi dua arah ketika kegiatan berlangsung	*4= anak mampu melakukan komunikasi dua arah ketika kegiatan berlangsung dengan mandiri *3= anak mampu melakukan komunikasi dua arah ketika kegiatan berlangsung dengan sedikit bantuan *2= anak mampu melakukan komunikasi dua arah ketika kegiatan berlangsung dengan bantuan penuh *1= anak belum mampu melakukan komunikasi dua arah ketika kegiatan berlangsung dengan bantuan penuh

b) Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Pada tahap ini media yang digunakan adalah media cetak yang berisi mengenai panduan bimbingan pribadi sosial untuk mengatasi kemandirian bersosialisasi anak autis dengan menggunakan teknik *role playing*. Produk pengembangan buku panduan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek Fisik Buku Panduan

Aspek fisik buku panduan dapat ditinjau dari dua hal yaitu sampul buku dan isi buku yang dijabarkan sebagai berikut :

a) Tipografi

Tipografi merupakan jenis kertas, warna kertas, ukuran kertas, jumlah halaman yang terdapat dalam buku panduan.

1. Jenis kertas yang digunakan : HVS 80gsm
2. Warna Kertas : Putih
3. Warna Sampul : Biru Muda, Ungu Muda, Putih
4. Ukuran Kertas : B5 (19cm x 25 cm)
5. Jenis Huruf/Font : Baskerville Old Face
6. Jumlah Halaman : 40 Halaman

b) Format Buku Panduan

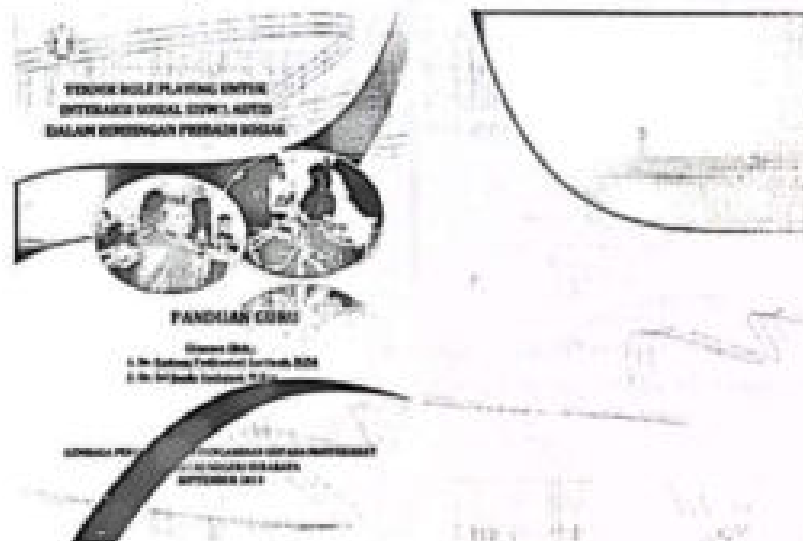
Format buku panduan dapat ditinjau dari desain sampul dan desain isinya.

1) Desain Sampul

Desain sampul bagian depan dan belakang buku panduan ini dibuat dari lembar kertas yang dilaminasi dengan plastic. Selain itu prototype buku panduan ini dijilid dalam bentuk soft cover. Warna yang digunakan dalam sampul memiliki masing-masing arti, warna biru melambangkan stabil, kecerdasan, rasa percaya diri; warna ungu melambangkan keakraban, dan rasa aman; warna putih melambangkan bersih, suci, ringan dan kebebasan (salamadian.com).

2) Desain isi

Desain isi terdiri atas struktur pembentakan buku panduan. Adapun struktur pembentakan prototype buku panduan terdiri atas komponen-komponen sebagai berikut.



Gambar 5.1. Cover Prototype Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

1) Isi Pembelajaran

Isi pembelajaran mengacu pada bimbingan pribadi sosial yang telah dijabarkan dan diterapkan menggunakan teknik *role playing*. Materi yang disusun, diambil dari beberapa buku bimbingan dan konseling yang kemudian dimodifikasi agar mempermudah guru untuk menerapkannya kepada anak autis dengan hambatan dalam interaksi sosial. Langkah-langkah pemberian bimbingan pribadi sosial diperjelas dengan adanya gambar-gambar yang dapat mendukung guru untuk mempermudah pelaksanaan bimbingan pribadi sosial kepada anak autis. Selama menggunakan panduan dalam pembelajaran bimbingan pribadi sosial terlihat guru menyesuaikan panduan bimbingan pribadi sosial mulai dari awal pemberian bimbingan hingga akhir pemberian bimbingan.

2) Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran merupakan cara yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Teknik pembelajaran yang digunakan pada buku panduan ini adalah dengan cara bermain dengan kelompok (*role playing*).

3) Sumber Belajar

Sumber belajar dalam penyusunan pengembangan panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis dengan teknik *role playing* diambil dari desain peneliti, dokumentasi peneliti dan beberapa buku bimbingan pribadi sosial.

d) Rancangan Awal (*initial design*)

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis dengan teknik *role playing* yang dihasilkan validator untuk dinilai dan mendapat persetujuan untuk digunakan guru dalam memberikan bimbingan pribadi sosial kepada anak autis.

B. Pembahasan Proses Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

1. Validasi Ahli

Tenaga ahli yang terlibat dalam memberikan penilaian atau memvalidasi prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis terdiri dari dua orang ahli yaitu ahli Bimbingan dan Konseling dan ahli PLB khususnya ahli autis. Thiagarajan, S, Semmel, D, S & Semmel M.I. (1974) mengungkapkan bahwa validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan rumusan isi, teoritis, efisiensi, kemungkinan implementasi dan kemenarikan yang memiliki area kelayakan yang memadai.

2. Validasi Pengguna

Keterkaitan dengan validasi pengguna ini untuk menguji kepraktisan prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis. Penegasan Thiagarajan, S, Semmel, D, S & Semmel M.I. (1974), mengungkapkan bahwa validasi pengguna untuk mendapatkan penilaian secara kuantitatif dan kemungkinan implementasi dan kemenarikan yang memiliki area kelayakan yang memadai. Hasil penilaian dan gambaran dari pengguna dengan masukan dan saran, menunjukkan bahwa *prototype* buku panduan bimbingan pribadi sosial menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis, secara bertahap akan dapat membuat aktivitas bertanya kepada teman, bertegur sapa dengan teman, mengajak teman untuk bermain bersama dan mengucapkan salam ketika bertemu dengan teman. Dasar ini sesuai dengan tujuan diberikan teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial anak autis yang dipertegas Nugraha (2012, page 6), menyatakan penggunaan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran banyak memberikan manfaat pada siswa.

Tujuan teknik *role playing* Nugraha (2012, page 6), adalah (1) menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajaran, (2) semakin banyak kesempatan pembelajaran untuk mengungkapkan diri, (3) memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara, dan (4) dapat memberikan kesenangan kepada siswa karena *role playing* pada dasarnya permainan. Dengan bermain siswa menjadi senang karena bermain adalah dunia siswa. Satu sisi ketersediaan buku dalam menyiapkan belajar sebagai keberhasilan guru untuk membelajarkan siswanya. Seels, B. Barbara & Rita C. Richey (1994), menekankan upaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja, dan dengan cara sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.

Berkaitan dengan ketersediaan prototype buku panduan guru melalui langkah-langkah yang praktis akan dapat memudahkan guru untuk memberikan bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis. Penggunaan media yang langsung secara unjuk kerja dengan diikuti permainan peran akan menyenangkan bagi anak autis. Hal ini dapat memudahkan guru dalam memberikan bimbingan pribadi sosial dan meningkatkan interaksi sosial anak autis. Guru menciptakan suasana yang dapat membangun interaksi sosial anak autis, melalui interaksi sosial maka akan terjalin hubungan timbal balik antar individu untuk menciptakan suatu hubungan yang saling menguntungkan. Pendapat Wagito (2010), interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Lambert, Soukup Jane H & Michael (2005), mengemukakan bahwa sifat guru mendorong dan memberikan pembelajaran secara interaktif, mengajari untuk saling bekerjasama serta ikut berpartisipasi dalam belajar siswanya bersama teman-teman pada masing-masing kelompoknya. Demikian pula guru mampu menumbuhkan rasa senang terhadap pembelajaran, menciptakan kreativitas, motivasi dalam mengerjakan tugas dan memberikan kemudahan bagi anak didiknya untuk memahami pembelajaran.

Gambaran tersebut bahwa guru dapat memberikan sebuah layanan khusus untuk membantu dalam memecahkan permasalahan interaksi sosial, salah satunya dengan pemberian bimbingan pribadi sosial khusus anak autis. Bimbingan pribadi sosial merupakan layanan yang diberikan untuk memecahkan permasalahan yang ada pada diri individu tersebut terkait dengan permasalahan sosial. Pendapat Yusuf L.N., Syamsu & A. Juntika Nurihsan (2008, p.10-13) yang menyatakan bahwa bimbingan sosial-pribadi merupakan bimbingan untuk membantu individu dalam memecahkan masalah-masalah sosial pribadi, seperti hubungan dengan sesama teman/guru, pemahaman sifat dan kemampuan diri, penyesuaian diri dengan lingkungan pendidikan/tempat tinggal dan penyelesaian konflik. Pendapat dengan Purwati (2003, p.26-27) menjelaskan bahwa dalam aspek perkembangan pribadi-sosial layanan bimbingan membantu siswa agar (1) memiliki pemahaman diri; (2) mengembangkan kemampuan positif; (3) membantu pilihan kegiatan secara sehat; (4) mampu menghargai orang lain; (5) memiliki rasa tanggung jawab; (6) mengembangkan keterampilan hubungan antar pribadi; (6) dapat menyelesaikan masalah; (7) serta dapat membuat keputusan secara baik.

C. Hasil Pengembangan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

Kualitas prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis adalah kualitas pengembangan yang diungkapkan oleh Nieveen. Nieveen (1999) menyatakan bahwa terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai kualitas suatu produk dari penelitian pengembangan, aspek tersebut yaitu validitas (*validity*), kepraktisan (*practicality*) dan efektifitas (*effectiveness*).

Validitas dilihat dari validitas isi dan konstruk. Validitas isi dilihat dari bagaimana kesesuaian produk dengan aspek-aspek interaksi sosial anak autis, sedangkan validasi konstruk dilihat dari ketepatan penggunaan teori-teori yang dijadikan pegangan dalam perumusan atau penyusunan produk tersebut. Kepraktisan dilihat dari dapat tidaknya produk diterapkan oleh guru kepada anak autis. Efektifitas dilihat berdasarkan dapat tidaknya produk meningkatkan interaksi sosial anak.

1. Kevalidan Prototype Buku Panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

Berdasarkan hasil analisis data dari pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial anak autis di SD inklusi bahwa hasil produk yang telah dikembangkan ini, telah melewati beberapa revisi dari para ahli yaitu ahli materi bimbingan konseling (BK), ahli materi pendidikan luar biasa (PLB) dan ahli praktisi yaitu guru dan telah dinyatakan kelayakannya dari segi validitas oleh ahli.

Secara umum validator memilih pilihab yang sangat relevan untuk masing-masing aspek yang dinilai (antara skor 2, 3 dan 4). Validator ahli materi BK dan PLB memilih pilihan "layak digunakan" pada pilihan kriteria penilaian yang ada pada instrumen kelayakan produk dengan instrument penelitian yang valid maka hasil dari kualitas produk yaitu buku panduan guru dapat dipertanggungjawabkan.

Diperolehnya produk pengembangan yang valid, dikarenakan oleh beberapa factor, factor tersebut antara lain sebagai berikut. Pertama secara umum validator (ahli BK, ahli PLB dan praktisi menyatakan "cukup baik", "baik" dan "sangat baik", mengenai komponen-komponen buku panduan guru sesuai dengan indicator/descriptor. Kedua, pengembangan buku panduan guru yang dikembangkan sesuai dengan aspek-aspek pengukuran validitas yang dikemukakan oleh Nieveen (1999) yaitu validitas pengembangan buku panduan berkaitan dengan validitas isi dan

validitas konstruk. Ketiga, pengembangan panduan disusun sesuai dengan tuntutan perkembangan siswa yang terdapat di sekolah. Keempat, media pembelajaran bersifat interaktif dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak. Kelima, panduan disusun dengan memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan aspek-aspek interaksi sosial anak autis.

Hasil perolehan dari validator (ahli materi BK) terhadap seluruh item penilaian mendapatkan skor 3,2 kemudian dikonversikan dengan table tingkat validasi menunjukkan bahwa hasil kelayakan dari validator (ahli materi BK) terhadap seluruh item penilaian mendapatkan hasil "baik" yang berarti bahwa buku panduan guru bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis layak digunakan di lapangan.

Hasil perolehan dari validator (ahli PLB) terhadap seluruh item penilaian memperoleh skor 3,1 kemudian dikonveksikan dengan tabel tingkat validitas menunjukkan hasil bahwa kelayakan dari validator (ahli materi PLB) terhadap seluruh item penilaian mendapatkan hasil "baik" yang berarti bahwa buku panduan guru bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis layak digunakan di lapangan.

Hasil perolehan dari validator (pengguna) terhadap seluruh item penilaian memperoleh skor 3,1 kemudian dikonveksikan dengan table tingkat validitas menunjukkan hasil bahwa kelayakan dari validator (pengguna) terhadap seluruh item penilaian mendapatkan hasil "baik" yang berarti bahwa prototype buku panduan guru bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis layak digunakan di lapangan.

2. Kepraktisan Prototype Buku panduan Guru dalam Bimbingan Pribadi Sosial dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

Diperolehnya prototipe buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis disebabkan oleh beberapa factor. Faktor-faktor tersebut ialah :

1. Panduan telah dikembangkan sesuai dengan aspek kepraktisan yang telah diungkapkan oleh Nieveen (1999).
2. Panduan disusun sesuai dengan kebutuhan guru dalam menangani interaksi sosial anak.
3. Pengembangan panduan guru dilengkapi dengan pendukung-pendukung yaitu buku petunjuk, sehingga guru dapat menggunakan buku panduan tersebut dengan baik.

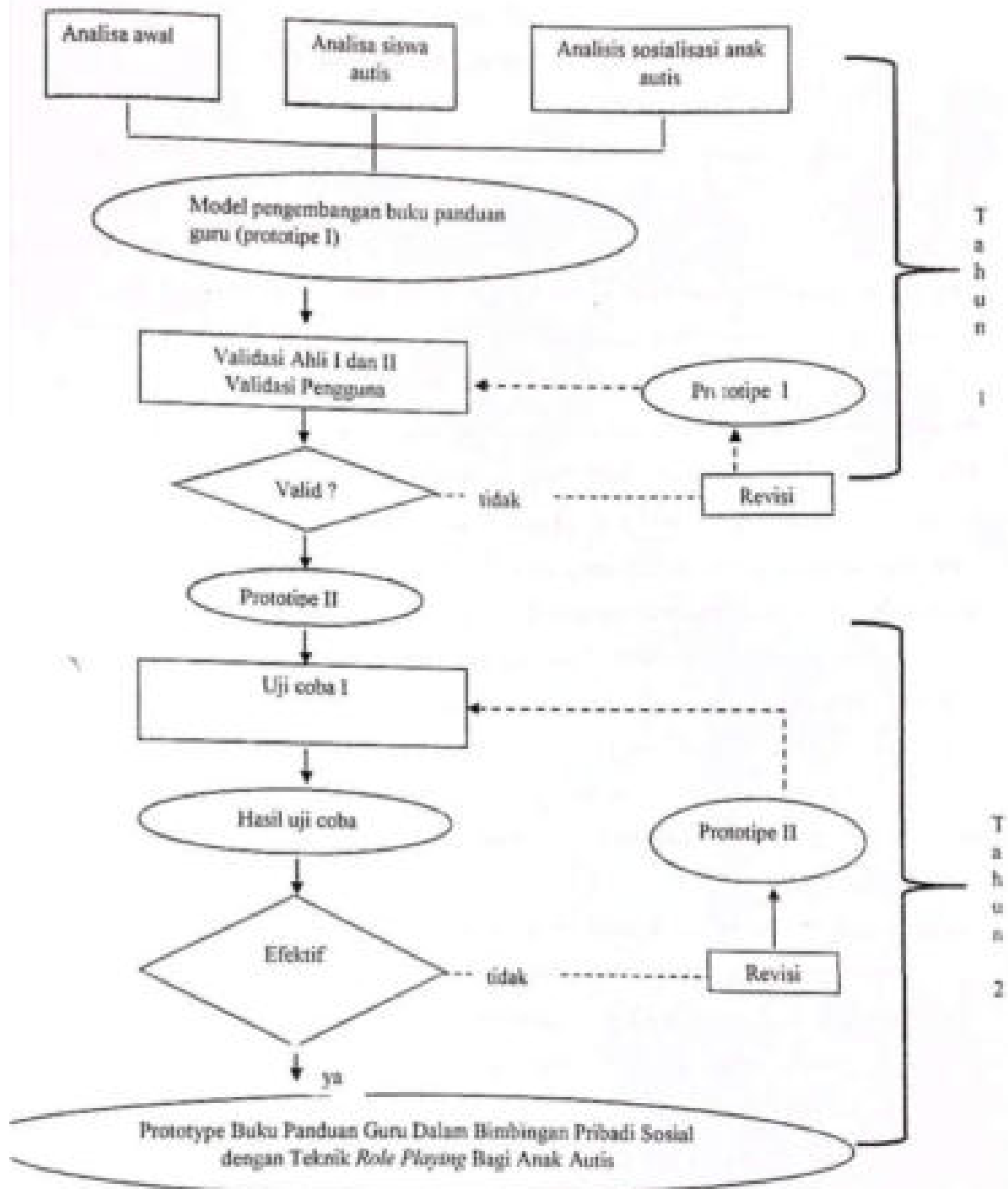
4. Pengembangan panduan bersifat interaktif.
5. Prototipe buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* disusun dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik anak.

Hasil analisis kepraktisan prototipe buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* yang dikembangkan dapat dilihat melalui penilaian pengguna pada lembar pengamatan aktivitas kemudahan guru mengajar. Pada penilaian pengamatan aktivitas guru mengajar, peneliti meminta guru untuk melaksanakan panduan tersebut sehingga kriteria kepraktisan prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik *role playing* dinyatakan praktis dari hasil perolehan nilai yaitu 2,7. Perolehan hasil tersebut menyatakan bahwa material prototipe buku panduan guru yang dikembangkan dapat diterapkan. Penilaian ini melalui lembar angket pengamatan kepraktisan dan secara nyata prototipe buku panduan tersebut dapat dikembangkan dan dapat diterapkan oleh guru dalam meningkatkan interaksi sosial anak autis.

BAB VI

RENCANA TAHAP SELANJUTNYA

Dalam penelitian pengembangan ini direncanakan selama 2 tahun, untuk tahun I telah dilaksanakan sampai pada tahapan pengembangan dengan pembuatan produk prototype buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis. Prototype buku panduan ini sebagai langkah awal dalam pembuatan produk untuk mengetahui kepraktisan produk yang digunakan dalam interaksi sosial anak autis. selanjutnya untuk rencana tahapan tahun II berikutnya akan melaksanakan uji ahli dengan saran dan saran melalui penilaian produk prototipe dari hasil tahun I. langkah siklus berikutnya melaksanakan revisi prototipe produk buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis hasil masukan dan saran dari ahli ini sebagai gambaran untuk pembuatan produk yang permanen Adapun rencana pengembangan disajikan dalam gambar dibawah:



Bagan 6.1 Skema Pengembangan Model 4-D

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dapat disajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian pengembangan berikut dibawah ini.

A. Kesimpulan

Produk pengembangan buku panduan guru dalam bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis ini diklasifikasikan melalui tahapan kelayakan dan kepraktisan, berikut.

Hasil kelayakan validator (ahli materi BK) terhadap seluruh item penilaian mendapatkan skor 3,2 penilaian mendapatkan hasil "baik". Kemudian perolehan validator (ahli PLB) terhadap seluruh item penilaian memperoleh skor 3,1 penilaian mendapatkan hasil "baik". Artinya kedua validator tersebut mengemukakan bahwa buku panduan guru bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis layak dapat digunakan untuk menguji keefektifan.

Hasil perolehan kepraktisan validator (pengguna) terhadap seluruh item penilaian memperoleh skor 3,1 penilaian mendapatkan hasil "baik" yang berarti bahwa prototipe buku panduan guru bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis praktis dapat digunakan untuk menguji keefektifan.

B. Saran

Dengan dasar kesimpulan di atas, maka saran-saran dalam penelitian pengembangan ini di arahkan pada segi pengembangan lebih lanjut pada tahun 2, berikut di bawah ini:

- a. Ditindak lanjuti pada tahun ke II dengan menguji keefektifan dan keefisiensi pada produk prototipe buku panduan guru bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di sekolah dasar inklusi.
- b. Ditindak lanjuti dengan pendidikan dan pelatihan bagi guru-guru inklusi dalam memberikan bimbingan pribadi sosial dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis.

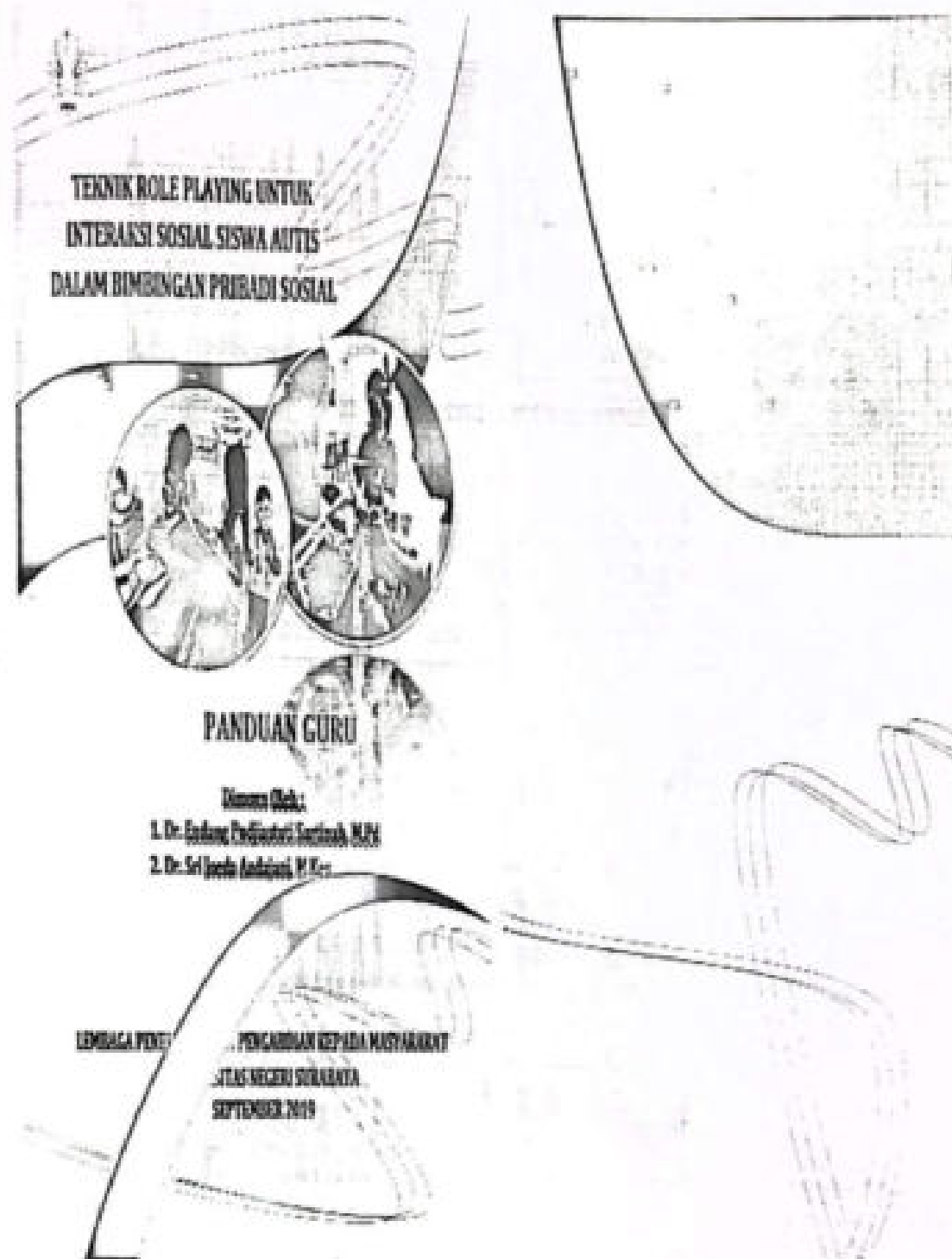
DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Muhammad.(2007). *Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design*. <http://ilmu.komputer.com>. diakses pada tanggal 16 oktober 2014.
- Agus Suryana. (2004). *Terapi Autisme*. Jakarta: Progres.
- Agus Wuryanto. (2010). *Pengembangan Handout*. (online) (aguswuryanto.worderpress.com, diakses pada tanggal 31 Januari 2018).
- Agustin, Ina. (2016). *Manajemen Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar Sumpersari 1 Kota Malang*, jurnal bimbingan pendidikan inklusi, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, *Education a.id Human Development Journal*, Vol. 01, No. 01, September 2016. (<http://portalgaruda.org>, diakses pada 10 Januari 2018).
- Ainiyah, Qurrotul. (2017). *Social Learning Theory dan Perilaku Agresif Anak dalam Keluarga*. Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum. Fakultas Syari'ah IAIN Surakarta. Vol. 2, Nomor 1, Januari-Juni 2017 ISSN: 2527-8169 (P); 2527-8150 (E), (<http://ejournal.iainsurakarta.ac.id>, diakses pada 29 Mei 2018).
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya
- Akhmad Sudrajat. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Aldridge, J; Goldman, R. 2002. *Current Issues and Trends in Education*. Boston : A. Pearson Education Company.
- Alim Sumarno. (2012). *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: elearning unesa.
- American Psychiatric Association. (2013) . *Diagnostic and statistiacal manual of mental disorders (5)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Anderson, Ronald. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh Yusuf Hadi Miarso, dkk dari buku aslinya: *Selecting And Developing Media for Instruction*. Jakarta : Penerbit Raja Grafindo Persada.
- Anik Maslahah. (2015). *Bimbingan Pribadi Sosial Pada Anak Tunalaras di SLB E Prayuwana Yogyakarta*. (<http://digilib.uin.ac.id>, diakses pada 16 Januari 2018).
- Arikunto. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Aksara.
- Arjanto, P. (2011). *Teknik Role Playing dalam konseling kelompok* : [Online]. Paul-arjanto. Blog spot.com/2011/06 (diakses pada 10 Januari 2018)
- Ariyani, Niken, dkk. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Asrori, M. (2008). *Memahami dan membantu Perkembangan Peserta Didik*. Pontianak: Untan Press.
- Azwandi, Yosfan. (2005). *Mengenal Dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. Dirjen Mandikdasmen dan Direktorat PLB. (2007). *Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif*. Jakarta: Depdiknas.
- Dharmayanti, Putu Ari. (2013). *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK*, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 46, Nomor 3, Oktober 2013, hlm.256-265. Universitas Pendidikan Ganesha. (<https://ejournal.undiksha.ac.id>, diakses pada 9 Januari 2018).
- Dinkmeyer, Don & Edson Caldwell. (1970). *Developmental Counseling & Guidance: A Comprehensive School Approach*. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Handojo, Y. (2006). *Autisme*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Herlina, Uray. (2015). *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok*, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ikip-Pgri Pontianak*. *Jurnal Pendidikan Sosial* Vol. 2, No. 1, Juni 2015 (<http://journal.ikipgriptk.ac.id>, diakses pada 28 Desember 2017).
- Karim, Abdul. (2016). *Pengembangan Panduan Membuat Alat Permainan Edukatif (Ape) Balok Dalam Pembelajaran Keterampilan Kerajinan Kayu Ssiwa Tunarungu Kelas XII Di SLB Negeri Pembina Sulawesi Selatan*. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Kemp, J E. 1994. *Designing Effective Instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Lambert, Soukup Jane H & Michael. (2005). *Classroom Variables and Access to the General Curriculum for Students With Disabilities*. *Academic Research Library*, Vol.74, No. 1, pp. 101-120.
- Maryati, Kun dan Juju Suryawati. (2012). *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas XII*. Jakarta: ESIS.
- Matson, J. (Ed.). (1994). *Autism in children and adults*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Murro, JJames, kottman Terry. (1995). *Guidance and Counseling in the Elementary and Middle Schooll*. United State of America: Wim. C Brown Communications, Inc.
- Mercer, Cecil D & Mercer Ann R. 1993. *Teaching Student with Learning Problems*. Ohio: Published by Merrill Publishing Company,A Bell & Howell Information Company.
- Mercer, Cecil D & Mercer Ann R. 1993. *Teaching Student with Learning Problems*. Ohio: Published by Merrill Publishing Company,A Bell & Howell Information Company.

- Iugraha, B. A. (2012). *Pengertian Bermain Peran (Role Play)*. Tersedia: psikologibebas.blogspot.com (diakses pada 2 Januari 2018).
- Jursalin, Moch. (2005). *Bimbingan Dan Konseling Pribadi Sosial*, (Ladang Kata: Kampung Basen. Jakarta: Erlangga.
- Jumrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang (Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga. Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009.
- Krastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Kratiwi, Jamilah Candra. (2015). *Sekolah Inklusi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus: Tanggapan Terhadap Tantangan Kedepannya*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pascasarjana Uns (<http://uns.ac.id>, diakses pada 10 Januari 2018).
- Purba, E., dan Yusradi, (2014). *Filsafat Pendidikan*, Unimed Press, Medan.
- Purwati. (2003). *Model Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah Dasar*. Tesis. Unnes. Tidak diterbitkan.
- Rahayu, Fitri. (2014). *Kemampuan Interaksi Anak Autis dalam Komunikasi Sosial*. (<http://uny.ac.id>, diakses pada 16 Januari 2018).
- Rahayu, Fitri. (2014). *Kemampuan Komunikasi Anak Autis Dalam Interaksi Sosial (Kasus Anak Autis Di Sekolah Inklusi, Sd Negeri Giwangan Kotamadya Yogyakarta)*, Jurnal Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://eprints.uny.ac.id>, diakses pada 2 Februari 2018).
- Robiah, Flora. (2014). *Mengurangi Perilaku Bullying Kelas X-4 Melalui Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing di SMA Negeri 12 Medan*. Jurnal Saintech Vol. 06, No. 02. (<http://fkip.ac.id>, diakses pada 25 Desember 2017).
- Rusdi, Kasman. (2013). *Program Bimbingan Pribadi-Sosial Untuk Meningkatkan Kecerdasan Moral Siswa (Studi Pengembangan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Setu Bekasi)*. Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fkip Uad 2013, Vol. 2, No. 1. (<http://fkip.ac.id>, diakses pada 28 Desember 2017).
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Santrock, J. W. (2002). *Perkembangan Masa Hidup. Jilid 5. (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Schwiebert, L. Valerie; Karen A. Sealander and Jean L. Dennison. 2002. *Strategies for Counselors Working With High School Students With High School Students With Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder*. Journal of Counseling and Development Volume 80 Number 1 Winter: 3-10.
- Schalfer, Charles. 1990. *Bagaimana Mempengaruhi Anak* (Saduran). Dahara Prize: Semarang.
- Schalfer, Charles. 2000. *Bagaimana Membimbing, Mendidik dan Mendisiplinkan Anak Secara Efektif*, (terjemahan R. Tarman Sirait). Jakarta: Radar Jaya Offset.

- Seels, B. Barbara & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. (Terjemahan: *Instructional Technology: The Definition and Domains of The field*). Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Shafiel, F. R., & Shafiel, G. (1982). *Role Playing in the Curriculum*. New Jersey: Prentice Hall.
- Schunk, Dale H., 2012, *Learning Theories: An Educational Perspective*. (Terjemahan). Yogyakarta: Penerbit: Pustaka Pelajar.
- Siregar, Rizky Yusrina, Dr. Nur'aini, MS. (2016). *Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A.* (<http://uma.ac.id>, diakses pada 1 Januari 2018).
- Soekanto, Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sunaryo. (2009). *Manajemen Pendidikan Inklusif.pdf*. Jakarta: Jurusan PLB FIP UPL.
- Surjadi. (2012). *Membuat Siswa Aktif Belajar*. Bandung : Bandar Maju.
- Thiagarajan, S, Semmel, D, S & Semmel M.I. (1974). *Intructional Development for Training of Exceptional Children : A Source Book* Indiana University.
- Toneka, B Soleman. (2000). *Struktur dan Proses Sosial*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Utari, Endah Dewi. (2017). *Efektivitas Penggunaan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 8 Kediri*, Jurnal.
- Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Keiri. ([http:// simki.unpkediri.ac.id](http://simki.unpkediri.ac.id), diakses pada 5 Januari 2018).
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wicaksono, A., dkk. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca..
- Widada. (2013). *Program Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar*, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Jilid 1, Nomor 1, April 2013, hlm. 65-75 (<http://um.ac.id>, diakses pada 5 Januari 2018)..
- Wing, L., & Gould, J. (1979) gangguan parah interaksi sosial dan kelainan terkait pada anak-anak Epidemiologi dan klasifikasi Journal of Autism dan Gangguan Perkembangan. 13, 103-128.



Cover Prototipe Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

DATA PRESENTATION

[illegible][illegible]

Gore memiliki hubungan yang mendalam dengan politik. Pada tahun 1960-an, Gore adalah seorang aktivis anti-komunis yang aktif dalam kampanye politik. Setelah lulus dari sekolah menengah atas, Gore masuk ke Universitas Princeton dan kemudian ke Universitas Harvard. Setelah lulus dari Harvard, Gore bekerja sebagai penasihat politik untuk beberapa pejabat pemerintah. Gore juga aktif dalam kampanye politik untuk Partai Republik. Gore adalah seorang konservatif yang aktif dalam kampanye politik untuk Partai Republik. Gore adalah seorang konservatif yang aktif dalam kampanye politik untuk Partai Republik.

Jeppia, da esquerda para a direita: pedras, poeira e lama.

Beide angaben sind hier paarsweise in 2 Zeilen angeordnet. Die erste Zeile, welche nach angabezeitpunkt und ort steht, enthält angaben zum befragungszeitpunkt. Allerdings steht "ist in der regel" vor "ist erst", was bedeutet, dass es sich bei den ersten beiden angaben um veraltete angaben handelt. Die angabe zum ort enthält ebenfalls keine neue information. Die angabe zum ort ist ebenfalls in 2 zeilen angeordnet, was bedeutet, dass es sich um eine angabe zum ort handelt.

1 April 2012

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Persepsi Sosial Panduan Berbagi Perilaku Sosial bagi Anak Autis dengan Teknik Role Playing	1
B. Tujuan Berbagi Perilaku Sosial bagi Anak Autis dengan Teknik Role Playing	3
C. Prinsip Perilaku Berbagi Perilaku Sosial bagi Anak Autis dengan Teknik Role Playing	4
BAB II Mekanisme Berbagi Perilaku Sosial Anak Autis dengan Teknik Role Playing	5
A. Berbagi Perilaku Sosial	5
1. Pengertian Berbagi Perilaku Sosial	5
2. Tujuan Berbagi Perilaku Sosial	6
3. Prinsip Prinsip Berbagi Perilaku Sosial	6
4. Ruang lingkup Berbagi Perilaku Sosial	11
B. Interaksi Sosial	12
1. Pengertian Interaksi Sosial	12
2. Jenis-jenis Interaksi Sosial	12
C. Teknik Role Playing	13
1. Pengertian Teknik Role Playing	13
2. Tujuan Teknik Teknik Role Playing	14
D. Anak Autis	15
1. Pengertian Anak Autis	15

3. Karakteristik Interaksi Sosial Anak Autis	16
E. Berbagi Perilaku Sosial Anak Autis dengan Teknik Role Playing	21
BAB III Prosedur Pelaksanaan Berbagi Perilaku Sosial Anak Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis dengan Teknik Role Playing bagi Anak Autis	23
A. Tujuan Pelaksanaan	23
B. Materi Pelaksanaan	23
C. Langkah-langkah Berbagi Perilaku Sosial Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis dengan Teknik Role Playing	23
Daftar Pustaka	27
Lampiran-Lampiran	27

Daftar Isi Prototype Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

Instrumen Validasi Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis

Nama Validator (gelar) : Dr. BUDI Purwoko, M.Pd
 Keahlian : Bimbel dan Kounseling
 Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor, kapan keterangan angka adalah sebagai berikut:

- 1 = Kurang baik
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = sangat baik

Apabila terdapat saran atau komentar terhadap isi produk hasil Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskan saran atau komentar pada instrumen ini.

B. Aspek Penilaian

No	Variabel	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
	Kelengkapan Isi	a. Kesesuaian kriteria buku panduan				✓
		b. Kesesuaian dengan tujuan bimbingan pribadi sosial dengan teknik <i>role playing</i>				✓
		c. Kesesuaian dengan kebutuhan pada Buku				✓

	Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Bagi Anak Autis				
d.	Kesesuaian substansi materi terkait bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan teknik <i>role playing</i>			✓	
e.	Kesesuaian dengan kriteria Buku Panduan Guru			✓	
f.	Manfaat buku panduan untuk wawasan pengetahuan guru				✓
g.	Keterbacaan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Bagi Anak Autis				✓
h.	Kejelasan informasi yang dijelaskan dalam buku panduan			✓	
i.	Kesesuaian konteks bahasa yang digunakan				✓
j.	Penggunaan secara efektif dan efisien			✓	

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Pada Bab III, Prosedur Role play perlu disisipkan secara jelas hendak berikan langkah Role play yg topik yg diterapkan / misal:
 - Dokter - dokteran
 - jual - beli
 - Bermain Dahan
2. Lembar pengamatan untuk anak autis

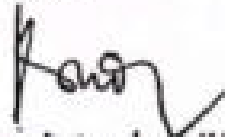
D. Kelayakan

Dengan memperhatikan skor pada setiap aspek penilaian pada lembar validasi, berilah tanda centang (✓) yang menunjukkan panduan ini.

- () sangat tidak layak digunakan
- () belum layak digunakan
- () layak digunakan dengan banyak revisi
- (✓) layak digunakan dengan sedikit revisi
- () layak digunakan tanpa revisi

..... 2019

Validator



Dr. Ismail Priwarda, M.Pd
NIP. 497203151997031001

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. LUDI Purwoko, M.Pd
NIP : 197203151997021001

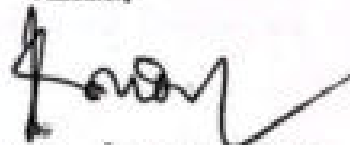
Telah melakukan validasi pada produk "Buku Panduan Guru Bimbingan Pribadi Sosial Anak Autis dengan Teknik *Role Playing*" dan dinyatakan :

1. Tidak valid/revisi total, belum dapat digunakan
2. Kurang valid/dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Cukup baik/dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Valid/dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Sangat valid/layak digunakan dengan sedikit revisi

Demikian surat ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

.....2019

Validator,



Dr. LUDI Purwoko, M.Pd
NIP. 197203151997021001

**Instrumen Validasi Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial
Dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak**

Nama Validator : Dr. Widi Widiyati, M.Pd.
 Keahlian : Teknologi Pembelajaran ABK
 Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor, adapun keterangan angka adalah sebagai berikut:

- 1 = Kurang baik
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = sangat baik

Apabila terdapat saran atau komentar terhadap isi produk hasil Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskan saran atau komentar pada instrumen ini.

B. Aspek Penilaian

No	Variabel	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
	Kelengkapan Isi	a. Kesesuaian kriteria judul panduan				✓
		b. Kesesuaian dengan kebutuhan pada interaksi sosial anak autis				✓
		c. Kesesuaian dengan				✓

		kebersihan pada Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Bagi Anak Autis				
		d. Kesesuaian substansi materi				✓
		e. Kesesuaian dengan kriteria Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Bagi Anak Autis				✓
		f. Manfaat untuk wawasan pengetahuan guru				✓
		g. Keterbacaan Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Bagi Anak Autis				✓
		h. Kejelasan informasi				✓
		i. Kesesuaian konteks bahasa				✓
		j. Penggunaan secara efektif dan efisien				✓

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Saran telah ditambah dari Jones Skill

D. Keleyakan

Dengan memperhatikan skor pada setiap aspek penilaian pada lembar validasi, berilah tanda centang (✓) yang menunjukkan panduan ini.

- () sangat tidak layak digunakan
- () belum layak digunakan
- () layak digunakan dengan banyak revisi
- () layak digunakan dengan sedikit revisi
- (✓) layak digunakan tanpa revisi .

Surabaya, 2019
Validator,


Dr. Wiwih Widjati, M.Pd.
NIP. 136204181988032001

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Winih Widajati, M.Pd.
NIP : 196204181987032001

Telah melakukan validasi pada produk "Buku Panduan Guru Bimbingan Pribadi Sosial Anak Autis dengan Teknik *Role Playing*" dan dinyatakan :

1. Tidak valid/revisi total, belum dapat digunakan
2. Kurang valid/dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Cukup baik/dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Valid/dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Sangat valid/layak digunakan dengan sedikit revisi

Demikian surat ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya2019
Validator,

Dr. Winih Widajati, M.Pd.
NIP. 196204181987032001

**Lembar Angket Respon Guru Terhadap Buku Panduan Guru Bimbingan Pribadi Sosial
dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis**

Nama Guru (gelar) : **LUCIANA PUTRI DEWI ANGGARA, S-Pd, M.Pd**

Kelas : **VI**

A. Petunjuk Penggunaan

Derilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang tersedia adapun keterangan angka adalah sebagai berikut:

- 1 = Kurang baik
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = sangat baik

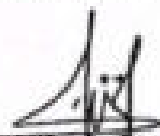
B. Aspek Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Buku panduan ini dikemas dengan sederhana dan menarik			✓		
2.	Materi dalam buku panduan ini mudah dipahami			✓		
3.	Buku panduan ini menggunakan gambar yang menarik				✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
5.	Buku panduan ini sesuai dengan karakteristik anak autis				✓	
6.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar				✓	

7.	Kejelasan informasi yang sesuai dengan kebutuhan anak autis			✓		
8.	Sajian materi sudah menunjukkan urutan yang sistematis			✓		
9.	Pemfasaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)			✓		
10.	Kalimat tidak mengandung arti ganda			✓		

Surabaya, 4 OKTOBER 2019

Responden,


 (Lutfi D.A. Sidiq)

LAMPIRAN III.

PENGESAHAN DARI PEMBAHAS

LEMBAR PEMBAHASAN

Laporan akhir penelitian dana PNBPN yang berjudul

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU DALAM
BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS
DI SEKOLAH DASAR INKLUSI

Dengan peneliti berikut

1. Dr. ENDANG RUDJASTUTI SARTINAH, M.Pd.
2. Dr. Hj. Sri JUEDA ARIDAJANI, M. Kes.
3. _____
4. _____
5. _____

telah dipaparkan pada tanggal 20 November 2019 Universitas Negeri Surabaya

Catatan:

- Revisi panduan guru akan dilakukan dgn dosen & praktisi.
 - Materi kajian role playing akan dibahas & diupayakan untuk sosialisasi.
- _____

Surabaya, 20 November 2019

Reviewer,



Dr. BACHTIAR SYAIFUL BACHRI, M.

NIP

LEMBAR PEMBAHASAN

Laporan akhir penelitian dana PNBP yang berjudul

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU DALAM
BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYIN
UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS
DI SEKOLAH DASAR INKLUSI

Dengan peneliti berikut

1. Dr. ENDANG EUDJIASTUTI SARTINAH, M.Pd
2. Dr. Hj. Sri JOEDA ANDAJANI, M. Kes.
3. _____
4. _____
5. _____

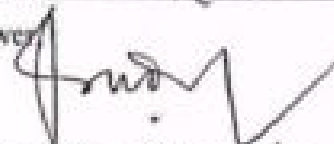
telah dipaparkan pada tanggal 20 November 2019 di Universitas Negeri Surabaya

Catatan:

- perbaikan pembahasan
 - 1) memasukkan data uji ahli + pengura
 - 2) uji coba lapangan, apakah ditanggapi
bahasan pertama?
 - 3) menambahkan hasil fandi pendahuluan
tingg penelitian pendahuluan.

Surabaya, 20 November 2019

Reviewer



Dr. Rudi Purwoko, M.Pd.

NIP

PENGESAHAN DARI PEMBAHAS

Laporan Penelitian yang berjudul

PENGEMBANGAN GURU PANDUAN GURU DALAM BIMBINGAN PRIBADI
SOSIAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS DI SEKOLAH DASAR INKLUSI

Dengan peneliti berikut

1. Dr. ENDANG PUJASTUTI SARTINAH, M.Pd
2. Dr. Hj. Sri JOEDA ANDAJANI, M. Kes
3. _____
4. _____
5. _____

Belum/sudah* direvisi berdasarkan masukan pembahas

Surabaya, 29 Nopember 2019

Reviewer,



Dr. Puji Purwoko, M. Pd.

- coret yang tidak sesuai

SK PENETAPAN REKTOR



UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
Nomor 652/UN38/HK/PP/2019

TENTANG
PENETAPAN PENERIMA PENELITIAN KOMPETITIF
DANA PENERIMAAN NEGARA BUKAN PAJAK (PNBP)
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA TAHUN 2019

REKTOR UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA,

Menimbang

:

- a. bahwa berdasarkan hasil seleksi desk evaluasi dan pemaparan proposal penelitian yang dilakukan oleh panitia seleksi, telah ditetapkan penerima penelitian kompetitif dana PNBP Universitas Negeri Surabaya Tahun 2019;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana tersebut pada huruf a di atas, maka perlu diterbitkan keputusan ini;

Mengingat

:

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
3. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
4. Undang-Undang RI Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 6, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 549);
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
6. Keputusan Presiden RI Nomor 93 Tahun 1999 tentang Perubahan IKIP menjadi Universitas;
7. Peraturan Menteri Keuangan RI Nomor 92/PMK.05/2011 tentang Rencana Bisnis dan Anggaran Serta Pelaksanaan Anggaran Badan Layanan Umum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 363);
8. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 15 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Surabaya (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 889);

Abdullah

9. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 79 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Negeri Surabaya (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 1853);
10. Keputusan Menteri Keuangan RI Nomor 50/KMK.05/2009 tentang Penetapan Universitas Negeri Surabaya Pada Departemen Pendidikan Nasional sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 461/M/KPT.KP/2018 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Surabaya Periode Tahun 2018-2022;

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :** KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA TENTANG PENETAPAN PENERIMA PENELITIAN KOMPETITIF DANA PENERIMAAN NEGARA BUKAN PAJAK (PNBP) UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA TAHUN 2019.
- KESATU :** Menetapkan Saudara yang namanya tersebut dalam lampiran keputusan ini sebagai Penerima Penelitian Kompetitif Dana PNBP Universitas Negeri Surabaya Tahun 2019.
- KEDUA :** Dalam melaksanakan tugasnya sebagai Penerima Penelitian Kompetitif Dana PNBP Universitas Negeri Surabaya Tahun 2019, wajib berpedoman pada ketentuan yang berlaku, dan secara tertulis memberikan laporan kepada Rektor Universitas Negeri Surabaya.
- KETIGA :** Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 10 Desember 2019, dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya akan ditinjau dan diubah sebagaimana mestinya apabila ternyata di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

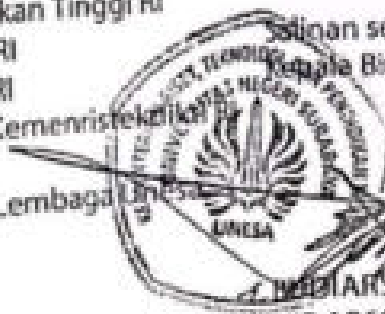
Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 27 Mei 2019
Rektor,

td

NURHASAN
NIP 196304291990021001

dan disampaikan kepada Yth:

Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi RI
Sekretaris Jenderal Kemenristekdikti RI
Inspektur Jenderal Kemenristekdikti RI
Dirjen Sumber Daya Iptek dan Dikti Kemenristekdikti RI
Para Wakil Rektor Unesa
Para Dekan, Dir. Pascasarjana, Ketua Lembaga Unesa
Kepala Biro Selingkung Unesa



Sesuai dengan Keputusan yang asli.
Kepala Biro Umum dan Keuangan,

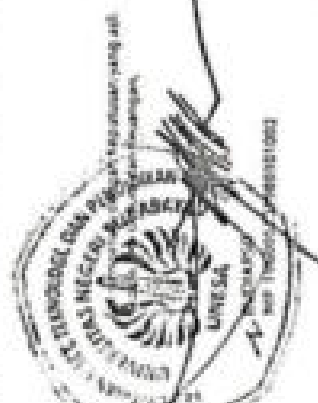
M. H. ARSO
NIP 196005131980101002

No	Publikasi	Isi/tema	Referensi	Jenis
1	1.1	Ekologi	Ekologi	Ekologi
2	1.2	Ekologi	Ekologi	Ekologi
3	1.3	Ekologi	Ekologi	Ekologi
4	1.4	Ekologi	Ekologi	Ekologi
5	1.5	Ekologi	Ekologi	Ekologi
6	1.6	Ekologi	Ekologi	Ekologi
7	1.7	Ekologi	Ekologi	Ekologi
8	1.8	Ekologi	Ekologi	Ekologi
9	1.9	Ekologi	Ekologi	Ekologi
10	1.10	Ekologi	Ekologi	Ekologi
11	1.11	Ekologi	Ekologi	Ekologi
12	1.12	Ekologi	Ekologi	Ekologi
13	1.13	Ekologi	Ekologi	Ekologi
14	1.14	Ekologi	Ekologi	Ekologi
15	1.15	Ekologi	Ekologi	Ekologi
16	1.16	Ekologi	Ekologi	Ekologi
17	1.17	Ekologi	Ekologi	Ekologi
18	1.18	Ekologi	Ekologi	Ekologi
19	1.19	Ekologi	Ekologi	Ekologi
20	1.20	Ekologi	Ekologi	Ekologi
21	1.21	Ekologi	Ekologi	Ekologi
22	1.22	Ekologi	Ekologi	Ekologi
23	1.23	Ekologi	Ekologi	Ekologi
24	1.24	Ekologi	Ekologi	Ekologi
25	1.25	Ekologi	Ekologi	Ekologi
26	1.26	Ekologi	Ekologi	Ekologi
27	1.27	Ekologi	Ekologi	Ekologi
28	1.28	Ekologi	Ekologi	Ekologi
29	1.29	Ekologi	Ekologi	Ekologi
30	1.30	Ekologi	Ekologi	Ekologi
31	1.31	Ekologi	Ekologi	Ekologi
32	1.32	Ekologi	Ekologi	Ekologi
33	1.33	Ekologi	Ekologi	Ekologi
34	1.34	Ekologi	Ekologi	Ekologi
35	1.35	Ekologi	Ekologi	Ekologi
36	1.36	Ekologi	Ekologi	Ekologi
37	1.37	Ekologi	Ekologi	Ekologi
38	1.38	Ekologi	Ekologi	Ekologi
39	1.39	Ekologi	Ekologi	Ekologi
40	1.40	Ekologi	Ekologi	Ekologi
41	1.41	Ekologi	Ekologi	Ekologi
42	1.42	Ekologi	Ekologi	Ekologi
43	1.43	Ekologi	Ekologi	Ekologi
44	1.44	Ekologi	Ekologi	Ekologi
45	1.45	Ekologi	Ekologi	Ekologi
46	1.46	Ekologi	Ekologi	Ekologi
47	1.47	Ekologi	Ekologi	Ekologi
48	1.48	Ekologi	Ekologi	Ekologi
49	1.49	Ekologi	Ekologi	Ekologi
50	1.50	Ekologi	Ekologi	Ekologi
51	1.51	Ekologi	Ekologi	Ekologi
52	1.52	Ekologi	Ekologi	Ekologi
53	1.53	Ekologi	Ekologi	Ekologi
54	1.54	Ekologi	Ekologi	Ekologi
55	1.55	Ekologi	Ekologi	Ekologi
56	1.56	Ekologi	Ekologi	Ekologi
57	1.57	Ekologi	Ekologi	Ekologi
58	1.58	Ekologi	Ekologi	Ekologi
59	1.59	Ekologi	Ekologi	Ekologi
60	1.60	Ekologi	Ekologi	Ekologi
61	1.61	Ekologi	Ekologi	Ekologi
62	1.62	Ekologi	Ekologi	Ekologi
63	1.63	Ekologi	Ekologi	Ekologi
64	1.64	Ekologi	Ekologi	Ekologi
65	1.65	Ekologi	Ekologi	Ekologi
66	1.66	Ekologi	Ekologi	Ekologi
67	1.67	Ekologi	Ekologi	Ekologi
68	1.68	Ekologi	Ekologi	Ekologi
69	1.69	Ekologi	Ekologi	Ekologi
70	1.70	Ekologi	Ekologi	Ekologi
71	1.71	Ekologi	Ekologi	Ekologi
72	1.72	Ekologi	Ekologi	Ekologi
73	1.73	Ekologi	Ekologi	Ekologi
74	1.74	Ekologi	Ekologi	Ekologi
75	1.75	Ekologi	Ekologi	Ekologi
76	1.76	Ekologi	Ekologi	Ekologi
77	1.77	Ekologi	Ekologi	Ekologi
78	1.78	Ekologi	Ekologi	Ekologi
79	1.79	Ekologi	Ekologi	Ekologi
80	1.80	Ekologi	Ekologi	Ekologi
81	1.81	Ekologi	Ekologi	Ekologi
82	1.82	Ekologi	Ekologi	Ekologi
83	1.83	Ekologi	Ekologi	Ekologi
84	1.84	Ekologi	Ekologi	Ekologi
85	1.85	Ekologi	Ekologi	Ekologi
86	1.86	Ekologi	Ekologi	Ekologi
87	1.87	Ekologi	Ekologi	Ekologi
88	1.88	Ekologi	Ekologi	Ekologi
89	1.89	Ekologi	Ekologi	Ekologi
90	1.90	Ekologi	Ekologi	Ekologi
91	1.91	Ekologi	Ekologi	Ekologi
92	1.92	Ekologi	Ekologi	Ekologi
93	1.93	Ekologi	Ekologi	Ekologi
94	1.94	Ekologi	Ekologi	Ekologi
95	1.95	Ekologi	Ekologi	Ekologi
96	1.96	Ekologi	Ekologi	Ekologi
97	1.97	Ekologi	Ekologi	Ekologi
98	1.98	Ekologi	Ekologi	Ekologi
99	1.99	Ekologi	Ekologi	Ekologi
100	1.100	Ekologi	Ekologi	Ekologi

No	Fakultas	Jurusan	Aspek Penelitian	Bidang Fokus	Tim Penelitian	Metode	Grafik	Penyaji	Uji P	Data Yang Dihasilkan (Rp.)	Skema Penelitian
13	IPS	Bahasa dan Sastra Indonesia	PELAKSANAAN TUGAS KULIAH DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DI LINGKUP BELAKANG KEMAHIRAN LOKAL	Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan	Prima Widya Jurnia, S.Pd, M.Pd, Prof Dr. Jopriana, M.Pd.	00051049001 00051049004	0/0 0/0	3-2 3-2	P L	20.000.000	Penelitian a- learning
14	UMIPA	Matematika	Pengembangan Bahan Ajar Matriks Diagonal Berbasis Hybrid Learning untuk Meningkatkan Mahasiswa Menghadapi Pembelajaran Abad 21	Pendidikan	Rudi Pijet Prasetyo, S.Pd, M.S, Rudiansa Andana, S.Pd, M.S, Dwi Nur Yuniarti, S.S, M.S,	00110400007 00110300102 00200000302	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	L L P	17.500.000	Penelitian a- learning
15	UMIPA	Guru	Implementasi Literasi Pada Mata Kuliah Keskola Kerasil Jurnia Kurnia	Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan	Bertha Yozana, S.Pd, M.Pd, Dwi Novita, S.T, M.Pd	00020000001 00010117409	0/0 0/0	3-2 3-2	P P	18.750.000	Penelitian a- learning
16	TKJ	TKJ	PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENGANTAR TEKNIK PEMROSESAN DATA DI LINGKUP KEMAHIRAN LOKAL	Pendidikan	Amelia Pradana, S.T, M.H, Aristo Nugroho, S.H, S.Pd, M.H, San Marul Habbah, S.Pd, M.A,	00110000001 00020101002 00121280002	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	P L P	20.000.000	Penelitian a- learning
17	UMIPA	Matematika	Pembelajaran Berbasis Learning Pada Mata Kuliah Kalkulus Diferensial Untuk Mahasiswa Jurusan Matematika	Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran	Dr. Jati Widiana, M.Kom, Dr. Albus, M.Sc, Dwi Kurni Endah, S.Pd.S, M.Pd,	00121000008 00100000001 00110000004	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	P L P	20.000.000	Penelitian a- learning
18	PGSI	Seni Sosial	Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Pengantar Seni Rupa Rapi Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya	Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan	Dr. Agus Mardiah Fadh, S.Pd, M.H, Drs. Marlinus Lingsih, M.A, Luthi Handini Lintang, S.Sos, M.S,	00100000001 00100000001 00000000008	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	L L L	20.000.000	Penelitian a- learning
19	PGSI	Administrasi Publik	PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENGANTAR PUBLIK BAGI MAHASISWA DAN AKSI/STRATEGI NET VISA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA	Ilmu Administrasi Negara	Toni Lestari, S.Pd, M.Pd, Dr. Agus Pratiyomo, S.Sos, M.S, Dwi Andap Istikom, S.Sos, M.A.P,	00110000001 00200007100 00010017001	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	P L P	20.000.000	Penelitian a- learning
20	UMIPA	Guru	PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENGANTAR TEKNIK PEMROSESAN DATA DI LINGKUP KEMAHIRAN LOKAL	Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan	Mahayopadin Riniati Rochandani, S.Pd, M.Pd, Mita Yandiani, S.S, M.S	00200000001 00071100002	0/0 0/0	3-2 3-2	P P	20.000.000	Penelitian a- learning
21	PGSI	Seni Kesenian	Pengembangan E-Learning Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan E-Learning pada Mata Kuliah Pendidikan Masyarakat	Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran	Ruli Widiada, S.T, M.S, Pujiatma Priyandono, S.T, M.T, Riky Triandono, S.T, M.T,	00100000002 00200000001 00000000001	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	L P L	20.000.000	Penelitian a- learning
22	IPS	Seni Drama, Tari, dan Musik	PENGEMBANGAN MODUL E-LEARNING MATA KULIAH PENGANTAR PERFORMANSI TEATRAL TINGKAT MOKRA	Seni Musik	Sriyanti Vutha Priyandono, S.Pd, M.Pd, Drs. Hani Mahayopadin, M.Pd, Muli Sengul, S.Sos, M.Pd,	00100000002 00010000001 00010000001	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	L L L	20.000.000	Penelitian a- learning
23	IPS	Seni	PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENGANTAR PERFORMANSI TEATRAL TINGKAT MOKRA	Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan	Pudjipratiwi Tanya Purnia, S.T, M.Pd, Nurca Kristiana, S.Sos, M.Sos	00100000001 00071100004	0/0 0/0	3-2 3-2	P P	20.000.000	Penelitian a- learning
24	IPS	Seni Drama, Tari, dan Musik	PENGEMBANGAN E-Learning Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Statistik 2 Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa	Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran	Widy Priyandono, S.Pd, M.Pd, Agus Samudro, S.Sos, M.Pd, Muli Adhikari, S.Sos, M.Sos	00200000001 00000000008 00100000001	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	L L L	20.000.000	Penelitian a- learning
25	Manajemen Pendidikan	Manajemen Pendidikan	Pembelajaran Berbasis Material Menganalisis Rancangan	Administrasi Pendidikan Manajemen Pendidikan	Syamsi Priyandono, S.Pd, M.Pd, Mahand Sholah, S.Pd, M.Pd, Supriyanti, S.Pd, M.Pd,	00100000001 00010000001 00100000001	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	L L L	20.000.000	Penelitian a- learning
26	Penelitian (Disertasi)		Pengembangan E-Learning Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Statistik 2 Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa	Ilmu Sosial	Dr. Luky Priyandono, S.T, M.S, Barloma Indana, S.EI, M.HI,	00100000001 00100100002	0/0 0/0	3-2 3-2	P P	20.000.000	Penelitian a- learning
27	Bahasa dan Sastra Inggris		Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Teori Sastra	Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran	Muzik Ti Widiawan, S.S, M.Pd, Adam Darmahadi, S.S, M.Hum,	00000000002 00000000002	0/0 0/0	3-2 3-2	P L	20.000.000	Penelitian a- learning
28	Bahasa dan Sastra Jerman		Pengembangan Model Pembelajaran E-Learning Mata Kuliah QUINTESSENCE di Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman	Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan	Agung Darmahadi, S.S, M.Hum, Priyandono Riniati, S.S, M.A, Dwi Nur Yuniarti, S.S, M.S,	00100000004 00010000001 00100000001	0/0 0/0 0/0	3-2 3-2 3-2	P L L	20.000.000	Penelitian a- learning
29	Pendidikan		Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Teknologi Informasi	Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan	Priyandono Dwiyo Wipriyanti, S.Pd, M.Pd,	00100100004	0/0	3-2	L	20.000.000	Penelitian a- learning

No	Fakultas	Program Studi	Indikator Pendidikan	Bidang Fokus	Tim Peneliti	Indikator	Grid	Preval	L/P	Volume Karya Tulis (Rp.)	Volume
66	FAKULTAS	Psikologi	Analisis dan Interpretasi Statistik (PA), sebagai Penguasaan Kemampuan Literasi Statistik yang Terapan dan Berbasis Teknologi	Pendidikan PA dan Adm	Prof. Dr. H. Sul Pongjamsari, M.Si Drs. Wignono, M.Pd.	882165660118 001105881014	10/6 10/6	S-1 S-2	P L	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
67	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Terapan	Prof. Dr. Elizabeth Tiana Winanti, M.S. Drs. Idris Nurris, M.T.	000110512010 000110512010	10/6 10/6	S-1 S-2	P P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
70	FAKULTAS	Psikologi	Penerapan Rumpun untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Kreatif Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Teknik	Pendidikan	Prof. Dr. Elhasanah, M.Pd. Yeni Anisya, S.Pd., M.Kom.	000404400112 002710040010	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
71	FAKULTAS	Psikologi	Penerapan Rumpun PA - Berbasis Rumpun PA, Rumpun Disabilitas, dan Rumpun Gendong	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. Ruyani, M.Hum Drs. Pratiwi Retnowatiyati, M.Hum, M.A., Ph.D. Drs. Mariani, M.Sc.	002511010105 000302010106 002711000103	10/6 10/6 10/6	S-1 S-2 S-2	P P L	40.000.000 40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
72	FAKULTAS	Pendidikan Luar Biasa	Aktivitas Pendidikan Kurikulum PA, Rumpun Disabilitas, dan Rumpun Gendong	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. Jin Maryono, M.Pd. Drs. Febiola Andriyanti, M.Si. Drs. Emy Retnowatiyati, M.Si.	001105110105 001105110107 001105110004	10/6 10/6 10/6	S-1 S-2 S-2	P P P	40.000.000 40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
73	FAKULTAS	Bahasa dan Sastra Indonesia	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
74	FAKULTAS	Bahasa dan Sastra Indonesia	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
75	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
76	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
77	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
78	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
79	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
80	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
81	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
82	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
83	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar
84	FAKULTAS	Psikologi	PAK (PA) PSYCHOLOGICAL RESEARCH AND DATA ANALYSIS	Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan	Prof. Dr. H. Surya Yenni, M.A. Drs. Titi Indarti, M.Pd.	002211010001 001105110007	10/6 10/6	S-1 S-2	L P	40.000.000 40.000.000	Penelitian Besar

No	Indikator	Isi/tema	Aspek Penelitian	Indikator Teknik	Tipe Penelitian	Metode	Gat.	Penul.	L/P	Cham. Yang Ditanyakan Rp.1	Skema Penelitian
1.1	1.1	Teknik Ekspon	Spesimen P.C. dengan C-3814 Merupakan P.C. dengan C-3814 untuk Memperkuat dan Kualitas Praktiknya P.C. di Laboratorium Teknik Sipil	Sekolah Teknik	Macam Macam S.T. Garis Sektoral S.T. Jalan dan Kota Rukun, S.T.	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	Teknik Keguruan
1.2	1.2	Teknik Ekspon	Pengembangan Lembar Eksponen Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Statistik M.C. untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Pendidikan Teknik Statistik	Statistik Teknik Statistik Teknik Statistik Teknik	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	Teknik Keguruan
1.3	1.3	Teknik Ekspon	Pengembangan Lembar Eksponen Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Statistik M.C. untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Pendidikan Teknik Statistik	Statistik Teknik Statistik Teknik Statistik Teknik	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	Teknik Keguruan
1.4	1.4	Teknik Ekspon	Pengembangan Lembar Eksponen Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Statistik M.C. untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Pendidikan Teknik Statistik	Statistik Teknik Statistik Teknik Statistik Teknik	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	18440012119000110001 18440012119000110001	Teknik Keguruan
Grand Total											18440012119000110001



Disiapkan di Surabaya
Pada tanggal 27 Mei 2018
Revisi

md

PLURASIA
NIP. 196304201990031001