

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

**PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP PERILAKU  
*STRANGER SAFETY* PADA SISWA AUTIS DI SMP**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya  
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



**Oleh:**

**NUGROHO WASKITHO**

**NIM: 11010044035**

**UNESA**  
**Universitas Negeri Surabaya**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**2018**

## Model Experiential Learning Terhadap Perilaku Stranger Safety Pada Siswa Autis Di SMP

Nugroho Waskitho dan Pamuji

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) [my.future035@gmail.com](mailto:my.future035@gmail.com)

### ABSTRACT

An experiential learning was a learning which took the students part in direct experience. A stranger safety behavior was someone's attitude in facing those who were not known yet in order that they could interact and communicate well, could understand how someone would do crime and what thing should be done to avoid someone's crime intention. In this case, someone with autism disturbance should also have good stranger safety in the view of limitedness and disturbance belonged. So, the focus of this research specifically observed about how the application, problem, and effort were to handle the problems related with the application of experiential learning model toward stranger safety behavior to autism students.

This research used experiment research with single subject arrangement with A-B-A design. This research subject was one autism student in SMP Negeri 2 Sedati Sidoarjo.

Based on the analysis done it was indicated that in baseline phase (A1) the subject had stranger safety behavior with percentage score 33% with the stability extent (0,6) and mean level (3,66) and it was obtained upper limit i.e. (3,96) and below limit i.e. (3,36). In intervention phase (B) stranger safety behavior got percentage 80% so it indicated stable data with stability extent (1,2) and mean level (6,4) and it was obtained upper limit (7) and below limit (5,8). And, in baseline phase (A2) the subject's score of stranger safety behavior reached 100% so it indicated stable data with stability extent (0,6) and mean level (7,66) and it was obtained upper limit (7,96) and below limit (7,36).

According to the data analysis and discussion it could be concluded that the experiential learning model could experience to enhance the stranger safety behavior which it obtained the highest score 4 in baseline phase (A1) before and after intervention in baseline phase (A2) it obtained the highest score 8.

Keywords: *Experiential learning model, stranger safety behavior, autism student*

### PENDAHULUAN

Individu dengan gangguan autis akan mengalami berbagai hambatan dalam hampir semua aspek kehidupan. Hal ini terjadi karena gejala autis sendiri adalah suatu hambatan perkembangan pada diri seseorang yang pada akhirnya sangat berpengaruh pada proses hidup pada diri pribadi dan orang lain. Satu dari aspek yang terkena dampaknya ialah penguasaannya pada perilaku aktivitas sehari-hari. Perilaku juga sering diartikan sebagai tindakan atau kegiatan yang ditampilkan seseorang dalam hubungannya dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya, atau bagaimana manusia beradaptasi terhadap lingkungannya. Perilaku, pada hakekatnya adalah aktifitas atau kegiatan nyata yang ditampilkan seseorang yang dapat teramati secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu yang menjadi perilaku aktivitas sehari-hari adalah perilaku stranger safety. Perilaku *stranger safety* adalah tindakan atau kegiatan yang berhubungan dengan faktor-faktor keselamatan saat seseorang berhadapan atau berinteraksi dengan orang lain

yang belum asing atau orang yang belum dikenal. Bagi orang dewasa hal ini, perilaku *stranger safety* tidak menjadi suatu kendala yang berarti, karena dari pengalaman hidup yang sudah terlatih, namun berbeda bagi mereka anak-anak yang masih perlu belajar untuk bersikap. Perilaku ini juga bisa disebut suatu Keterampilan dan dalam aktivitas sehari-harinya menjadi sesuatu yang wajib di kuasai setiap orang. Dikarenakan gangguan yang dialami penderita autis berdampak pula pada kemampuannya menguasai keterampilan mengenai keselamatan atau *safety skills*. Dikatakan dalam jurnal *Educating Childern With Autism* (2001) bahwa "***Autism is a developmental disorder of neurobiological origin that is defined on the basis of behavioral and developmental features***" yang berarti bahwa gangguan autis adalah gangguan neurobiologi pada individu dimana hal itu merupakan dasar dari perilaku dan perkembangan. Beberapa teori dari para ahli juga menyebutkan bahwa seseorang dengan gangguan autis mengalami problema dalam

menguasai keterampilan keterampilan sehari-hari termasuk juga pada perilaku *stranger safety*. Berdasarkan dari studi yang dilakukan Amie W. Duncan Pd.D (2014) menemukan bahwa adanya kekurangan atau keterhambatan dalam keterampilan aktivitas sehari-hari pada remaja autis yang mempunyai intelegensi rata-rata atau dibawah rata-rata. Sama halnya dengan yang disampaikan oleh (sigafos, 2007) individu dengan gangguan autis seringkali mengalami kekurangan atau permasalahan dalam aktivitas sehari-hari.

Perilaku *stranger safety* merupakan aktivitas yang berkaitan dengan interaksi seseorang dengan orang lain. Hal inilah yang menjadikan kendala individu dengan gangguan autis yang memiliki keterhambatan atau kekurangan dalam interaksi dan komunikasinya. Dikatakan dalam jurnal *Educating Childern With Autism* (2001) bahwa tidak hanya satu perilaku khusus yang menjadi ciri khas autis dan tidak ada perilaku yang bisa secara otomatis akan mengeluarkan individu dari diagnosa autis, meskipun begitu ada penggunaan komponen sama yang kuat dan selalu ada, terutama kekurangan pada aspek sosialnya. Permasalahan juga terjadi pada hal kemampuan komunikasi individu dengan gangguan autis seperti yang dikatakan (Scott Standifer, 2009) bahwa komunikasi merupakan suatu tantangan untuk setiap mereka penderita autis. Didalam percakapannya dengan orang lain mereka kesulitan memahami implikasi atau maksud yang terkandung, kesulitan memahami konteks, atau memisahkan bagian yang utama dan yang sepele.

Berkaca dari kasus yang terjadi di negara inggris yang sudah dikenal sebagai salah satu negara maju dengan kualitas yang baik pada fasilitas publiknya masih banyak kasus kejahatan yang dilakukan oleh orang asing. (Newiss dan Traynor, 2013) melaporkan bahwa pada tahun 2013, *Parents and Abducted Children Together (PACT)* bersama *The Child Exploitation and Online Protection Centre* (sekarang berganti nama *The National Crime Agency CEOP Command*) menerbitkan *Taken : a study of child abduction in the UK* . Salah satu pokok utama yang di bahas adalah secara relatif tingginya angka penculikan yang dilakukan oleh orang asing. Termasuk percobaan penculikan, lebih dari 40 persen kasus polisi melibatkan orang asing. Kira-kira sudah 50 anak yang benar-benar di culik oleh

orang asing selama periode satu tahun. Tindak kejahatan seperti ini wajib ada penanganan dan pencegahan yang harus dilakukan baik dari pihak yang berwenang begitu juga penting untuk diri masing-masing untuk mampu menjaga diri dengan baik. Dari latar belakang inilah, dari kasus kejahatan yang dilakukan oleh orang yang tidak dikenal juga karena individu dengan gangguan autis mempunyai keterhambatan dan kekurangan dalam bidang interaksi dan komunikasi, perlunya penanganan khusus untuk memberikan pemahaman dan cara berhadapan dengan seseorang yang tidak dikenal, inilah yang disebut perilaku *stranger safety*.

Kualitas diri seseorang di dalam hidupnya akan selalu terkait pada kualitas belajarnya, karena keterampilan itu didapat dari proses belajar. Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Penderita autis bukanlah individu yang tidak mampu untuk melakukan kegiatan belajar, namun memiliki karater sendiri dalam gaya belajarnya. *National Research Council* dalam jurnal *Educating Childern with Autism* (2001) mengatakan bahwa banyak anak dengan gangguan autis yang mempunyai kekuatan yang relatif yang mampu menunjang kemampuan belajarnya pada area dimana mereka menemukan kesulitan. Sebagai contoh, seorang anak autis yang lebih baik kemampuan visual-spatialnya memungkinkannya untuk belajar kata yang digunakan untuk melakukan isyarat dalam perilaku sosialnya. Seorang anak yang memiliki kelemahan dalam non verbal *problem-solving* bisa jadi akan lebih mudah termotivasi melalui tugas-tugas yang memiliki maksud akhir yang jelas atau yang memerlukan aktivitas berpikir bagaimana berpindah dari satu maksud ke maksud lainnya. Dalam hal pembelajaran anak autis juga berpeluang melakukan proses belajar dari pengalaman seperti yang dikemukakan Sam Goldstein (2005), mengatakan bahwa anak autis dengan terciptanya lingkungan yang mendukung pembelajarannya dan interaksi yang baik, anak dengan gannguan autis mampu belajar dari pengalaman yang ada, dan dari pengalaman yang baik tersebut

perkembangan sosial maupun penguasaannya dalam keterampilan akan berdampak baik pula.

Salah satu model pembelajaran yang menggunakan pengalaman sebagai pokok pembelajarannya adalah model *experiential learning*. *Experiential Learning* dikembangkan oleh David Kolb (1984) yang menekankan pada sebuah metode pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar dan mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 1984 dalam Baharuddin). Peneliti berpandangan positif dalam penggunaannya model pembelajaran ini untuk diberikan pada individu dengan gangguan autis karena adanya pendapat dari (Laura Kling ) kepala penelitian dari *University of North Carolina's TEACCH Autism Program* yang mengatakan bahwa kita tidak bisa mengubah kemampuan integensi atau gejala autis yang berat, tapi kita bisa mengajari atau melatih keterampilan pada aktivitas kesehariannya.

Menurut pandangan tersebut peneliti ingin meneliti pengaplikasian model *experiential learning* terhadap perilaku *stranger safety* siswa dengan gangguan autis. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Penerapan Model *Experiential Learning* terhadap perilaku *stranger safety* pada siswa Autis di SMP Negeri 2 Sedati Sidoarjo”.

**Metode**

**A. Jenis dan Rancangan Penelitian.**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2006:12) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data yang digunakan dan hasil dari penelitian tersebut. Sedangkan menurut Sugiono (2012) metode penelitian kuantitatif dapat dijadikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik

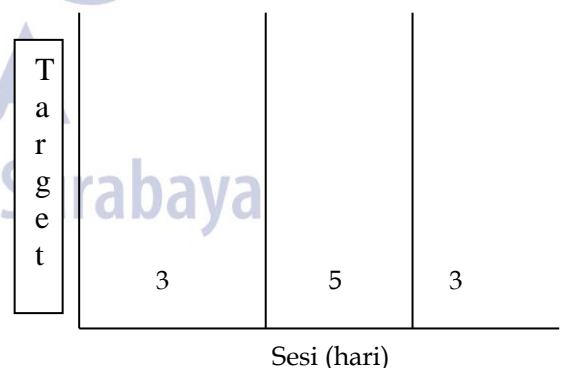
dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.

Jenis penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *single subject research (SSR)* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan penelitian subjek tunggal. Jenis penelitian SSR memfokuskan pada individu sebagai sampel penelitian (Sunanto J, dkk 2005:56). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain atau rancangan penelitian A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variable terikat dengan variable bebas.

Prosedurnya tidak berbeda dengan desain A-B, hanya saja ada pengulangan fase baseline yang diberikan setelah fase intervensi

Mula-mula perilaku awal *stranger safety* pada anak autis diukur secara berulang-ulang pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu. Kemudian dilakukan pengukuran pada kondisi intervensi dengan menggunakan model *experiential learning* (B). setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B), pengukuran pada kondisi baseline kedua diberikan (A2). Setelah itu dilakukan analisis data sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan fungsional antara variable bebas yaitu model *experiential learning* dengan variable terikat yaitu perilaku *stranger safety*

Secara umum prosedur dasar desain A-B-A adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1  
Grafik Prosedur Dasar Desain A-B-A

Keterangan:

Baseline (A) : Mengukur perilaku awal *stranger safety* pada anak autis.

(selasa, 25 juli 2017)

Intervensi (B) : Mengukur perilaku awal 2. *stranger safety* anak autis dengan menggunakan model *experiential learning*.

(rabu-kamis, 26-27 juli 2017)

Baseline (A2) : Mengukur perilaku awal 1. *stranger safety* setelah diberikan intervensi

(jumat, 28 juli 2017)

Target Behavior : Kemampuan yang akan diukur adalah perilaku awal *stranger safety* dan mengukurnya menggunakan trial.

Sesi :Jumlah hari yang akan ditentukan dalam penelitian.

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian tentang pengaruh model *experiential learning* terhadap perilaku *stranger safety* siswa autis ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sedati

## C. Subjek Penelitian

Subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah satu anak autis. adapun data-datanya adalah sebagai berikut:

1. Nama : NP

2. Kelas : 7

3. Umur : 15

## D. Variabel Penelitian

Variable merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai suatu yang diamati dalam penelitian sehingga variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur ( Sunanto J., dkk, 2005:12).

Sedangkan Sugiyono (2012:60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini meliputi 2 variabel yaitu :

1. Variabel bebas (*independent variable*).

Dalam penelitian kasus tunggal disebut dengan intervensi atau perlakuan. Intervensi dalam penelitian ini menggunakan model "*experiential learning*"

2. Variabel terikat (*dependent variable*).

Dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama target *Behaviour* (perilaku sasaran). Target *Behaviour* dalam penelitian ini adalah perilaku *stranger safety* pada siswa autis.

## E. Definisi Operasional.

1. *Model Experiential Learning*.

Model ini merupakan model yang berdasarkan dari teori yang di kemukakan oleh David Kolb tentang belajar yang berbasis pada pengalaman sebagai bentuk transformasi pengetahuan. Langkah-langkah dari model pembelajaran *experiential learning* yang akan dipakai adalah:

- Action or activity*
- Review to develop understanding*
- Identify*
- Apply improvement*

2. *Perilaku Stranger Safety*.

Peneliti tidak menggunakan semua indikator untuk program atau intervensi yang akan diberikan melainkan fokus pada satu hal yang peneliti rasa menjadi salah satu point penting dalam perilaku *stranger safety* . Indikator yang akan digunakan berkaitan dengan kemampuan anak untuk menahan atau menolak bujukan dari orang asing. Indikator yang akan digunakan ada enam, yaitu :

a. Anak menerima tegur sapa dari orang asing atau orang yang belum dikenal

b. Anak menerima pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh orang asing atau orang yang belum dikenal dengan menjawabnya dengan sopan

c. Anak menerima pemberian makanan dan atau minuman dari orang asing atau orang yang belum dikenal

d. Anak menolak apabila diajak oleh orang asing atau orang yang belum dikenal ke suatu tempat yang disukai dengan rayuan

e. Anak menolak jika dipaksa langsung memakan dan atau meminum makanan dan minum oleh orang asing atau orang yang belum dikenal

setelah memberikan makanan dan minuman tersebut

f. Anak menolak dengan sikap berteriak atau lari apabila ada orang asing atau orang yang belum dikenal melakukan tindakan tak patut.

### 3. Siswa autis.

Siswa autis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa dari sekolah formal yaitu SMPN 2 Sedati Sidoarjo yang berjumlah 1 orang. Siswa autis yang dimaksud mengalami gangguan perkembangan dibidang interaksi dan komunikasinya.

## F. Instrumen Penelitian

Menurut sugiono (2012) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tabel observasi yang dibagi menjadi 3 (tiga) pada masing-masing fase yaitu :

1. Tabel instrumen pada Fase baseline (A).
2. Tabel instrumen pada Fase intervensi (B) dan,
3. Tabel instrumen pada Fase Baseline (A2)

## G. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama yang digunakan dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono 2008:308). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

Metode Observasi.

Arikunto (2006 : 156) menyatakan observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan memperhatikan seluruh alat indera. Observasi dalam penelitian ini dipergunakan agar memperoleh data.

Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk memperoleh data perilaku *stranger safety* dalam bentuk magnitude. Metode observasi terdiri dari 3 bagian yang sama seperti yang dijadikan intrumen penelitian, yaitu:

### 1. Fase baseline (A)

Pengukuran pada fase baseline (A) dilakukan dengan mengamati perilaku *stranger*

*safety* pada siswa autis. Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur perilaku awal *stranger safety* pada siswa autis . Pengamatan akan dilakukan selama 4 sesi dengan waktu tiap pertemuan 20 menit sampai didapatkan kestabilan data yang diharapkan.

### 2. Fase intervensi (B)

Pada fase intervensi (B) dilakukan dengan pemberian latihan dengan menggunakan model *experiential learning*. Pemberian program intervensi ini dilakukan selama 8 sesi dengan waktu tiap pertemuan 30 menit.

### 3. Fase Baseline (A2)

Pada fase baseline (A2) dilakukan pengamatan perilaku *stranger safety* siswa autis setelah diberikan latihan menggunakan model *experiential learning*. Pengamatan ini dilakukan selama 4 sesi dengan waktu tiap pertemuan 20 menit.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari pendapat Amie W Duncan Pd.D (2014) yang mengatakan bahwa adanya kekurangan atau keterhambatan dalam keterampilan aktivitas sehari-hari pada remaja autis meskipun mereka memiliki intelegensi yang rata-rata. Sama halnya dengan yang disampaikan oleh (sigafos, 2007) individu dengan gangguan autis sering kali mengalami kekurangan kemandirian dalam hal aktivitas sehari-hari. Termasuk dalam hal aktivitas sehari-hari adalah dalam perilaku *stranger safety*, yaitu sikap dimana seseorang apabila berhadapan dan berinteraksi dengan orang asing atau orang yang belum dikenal. Subjek penelitian yang berinisial NP pada fase baseline (A) yang dilakukan selama 3 sesi, diperoleh hasil pengamatan observasi subjek mendapatkan skor tertinggi 4 dari 8 item yang masing-masing 1 item mempunyai 1 skor bila subjek menguasai.

Pada fase intervensi (B) subjek diberikan program pendidikan individu menggunakan model *experiential learning* yang merupakan model pembelajaran yang menggunakan pengalaman langsung sebagai pokok pembelajarannya. Definisi lainnya mengenai *experiential learning* adalah sebuah filosofi dan metodologi yang mana pengajar dengan maksud tertentu mengikutsertakan siswa dalam pengalaman langsung dan berfokus pada refleksi dalam urutannya untuk meningkatkan pengetahuan, perkembangan dan memahami

tentang nilai. Pada fase ini dilakukan selama 5 sesi dengan hasil pengamatan observasi diperoleh nilai tertinggi 8 meskipun prosentase kecenderungan stabilitas hanya pada 80% yang masih dikatakan belum stabil namun kecenderungan jejak data meningkat. Sedangkan pada fase baseline (A2) yang dilakukan selama 3 sesi mendapatkan hasil pengamatan observasi dengan nilai tertinggi 8 dan mencapai prosentase kecenderungan stabilitas 100 % yang berarti dikatakan stabil. Begitu juga dengan kecenderungan jejak data meningkat meskipun pada perubahan level antara fase intervensi (B) ke fase baseline (A2) menghasilkan nilai (-). Dikarenakan adanya peningkatan dari hasil pengamatan dikatakan bahwa penerapan model *experiential learning* memiliki pengaruh untuk meningkatkan perilaku *stranger safety* pada siswa autis.

Hasil penelitian ini membuktikan pendapat Debra Mandel dalam jurnal *Empowering Student with Autism Spectrum Disorder* (2014) yang mengatakan bahwa sebuah pendidikan transisi yang baik termasuk didalamnya adalah mengkolaborasikan pembelajaran lingkungan yang mensimulasikan pengalaman asli dan menggabungkan aktivitas keseharian melalui intruksi yang menggambarkan aktifitas langsung. Lingkungan sekitar akan mengevaluasi dan mengadapatasikan guna untuk menemukan kebutuhan khusus dan gaya belajar dari individu dengan ASD (*Autism Spectrum Disorder*). Selanjutnya juga sependapat dengan apa yang dikemukakan Sam Goldstein (2005) yang mengatakan bahwa anak autis dengan terciptanya lingkungan yang mendukung pembelajarannya dan interaksi yang baik, anak dengan gangguan autis mampu belajar dari pengalaman yang ada, dan dari pengalaman yang baik tersebut perkembangan sosial maupun penguasaannya dalam keterampilan akan berdampak baik pula.

Berbagai pendapat tersebut memberikan pemahaman bahwa terdapat implikasi antara penerapan model *experiential learning* sebuah model pembelajaran yang mentransformasi pengalaman secara langsung dengan aplikasinya kedalam program pembelajaran individual terhadap perubahan perilaku *stranger safety*. Begitu juga diperkuat oleh pendapat menurut Zhou *et al.*, (2007) ada empat faktor yang paling efektif untuk

meningkatkan perilaku keselamatan, yaitu: *safety attitudes, employee's involvement, safety management systems and procedures, and safety knowledge*. Apabila dihubungkan dengan perilaku *stranger safety* dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan perilaku keselamatan saat seseorang berhadapan dengan orang asing atau orang yang belum dikenal perlu adanya prosedur dan manajemen dan pendidikan yang pada intervensinya untuk seorang anak lebih lagi pada anak autis memerlukan interaksi yang bersifat langsung. Mengingat dari beberapa aspek yang perlu dikaji mengenai jumlah subjek yang akan memberikan hasil data yang lebih baik apabila dilakukan pada lebih banyak subjek. Begitu juga pada indikator penelitian yang masih sederhana hanya pada perilaku yang mendasar diharapkan pada penelitian selanjutnya memungkinkan untuk lebih kompleks terkait indikator yang digunakan. Namun dari penelitian ini sudah bisa dipakai sebagai salah satu referensi untuk digunakan dalam penelitian mengenai penerapan model *experiential learning* atau perilaku *stranger safety*.

#### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dengan subjek NP tersebut dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh positif terhadap perilaku *stranger safety*. Terlihat dari data hasil pengamatan observasi diperoleh bahwa yang pada fase awal baseline (A) NP hanya mendapatkan skor tertinggi 4, dan pada fase intervensi secara bertahap mengalami peningkatan hingga mencapai nilai 8. Selanjutnya pada fase baseline (A2) setelah intervensi hasil data juga menunjukkan nilai stabil diangka 8 dan diperoleh prosentase level stabilitas 100%, yang sebelumnya pada fase baseline (A) hanya 33% dan fase intervensi (B) 80%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan perilaku *stranger safety* pada NP setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *experiential learning*.

#### SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian disimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh positif terhadap perilaku *stranger safety* pada siswa autis, maka dari itu peneliti menyarankan pada

para pendidik khususnya pada pendidikan khusus penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk melatih siswa dalam hal perilaku *stranger safety* begitu juga untuk para akademik di bidang pendidikan khusus, penelitian ini bisa dikembangkan lagi lebih luas cakupannya. Mengingat dari keterbatasan penelitian mengenai subjek yang akan lebih baik apabila lebih dari satu dan juga indikator penelitian yang masih sederhana nantinya diharapkan untuk penelitian selanjutnya menbah subjek penelitian dan memakai indikator yang lebih kompleks dan luas cakupannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

**Autism Research Institute. (2012).** *Is it autism?*. Diambil dari [http://www.autism.com/index.php/is\\_it\\_autism](http://www.autism.com/index.php/is_it_autism).

Danuatmaja, Bonny. 2003. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.

**Dominica, S. (2012).** *Living with autism: solutions for independent living*. Diambil dari <http://dailylivingskills.com/articles/specific-diagnoses-and-conditions/livingwith-autism/>.

**Handojo, Y. (2006).** *Autisma*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Ilham Budiman. 2010. Model Pembelajaran Experiential Learning (*online*), (<http://fisikasma-online.blogspot.com>), diakses 20 Januari 2012)

Kolb, D.A. 1984. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.Inc.

Kolb, D. A. and Fry, R. 1975. *Toward an applied theory of experiential learning*. in C. Cooper (ed.) *Theories of Group Process*. London: John Wiley

Mulyo, Dony. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Experiential Learning Pada Standart Kompetensi Perbaikan CD Player di SMKN 3 Surabaya*. Skripsi S1 yang tidak dipublikasikan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

**Sparrow, S. S., Balla, D. A., & Cicchetti, D. V. (1984).** *Vineland adaptive behavior scale: interview edition expanded form manual*. New York: American Guidance Service.

**Sugiyono. (2011).** *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

**Widati, S. (2011).** *Pengajaran bina diri dan bina gerak(BDBG)*. Diambil dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/195310141987032SRI\\_WIDATI/MK\\_BDBG/MODULrevisi.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195310141987032SRI_WIDATI/MK_BDBG/MODULrevisi.pdf)

Smith, M. K. 2001. 'David A. Kolb on experiential learning', the encyclopedia of informal education. (*online*) (<http://www.infed.org/b-explrn.htm>), diakses 20 Januari 2012)

Vasant D. Tanpa Tahun. *Experiential Learning : A Handout for Teacher Educators*. Regional Institute Of Education