

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

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



Oleh:
RATNA EKA SAFITRI
NIM: 14010044001

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

2018

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

Ratna Eka Safitri dan Pamuji

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

ratnasafitri@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

Behavioral disorders experienced by children with autism can affect of daily life one of them is the skills of self-dressing that needs to be improved in children with autism because it can be used as a provision in the future independence in order not to depend on others around them.

The purpose of this study is to proving the effect of the application of edutainment video modeling method to increase the skill of dressing in children with autism on SLB Putra Harapan Sidoarjo. This research uses quantitative approach and type of pre-experiment research, using One Group Pretest Post Test Design research design. Technique of collecting data in the form using assessment of behavioral test with nonparametric statistical analysis by using sign test.

The result of data analysis shows that there is a significant influence in edutainment method of video modeling to increase the dress skill in children with autistic on SLB Putra Harapan Sidoarjo.

Keywords: Edutainment method, video modeling, dressing, autistic children.

PENDAHULUAN

Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pasal 5 ayat (1) berbunyi “Setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”; ayat (2) berbunyi “Waga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental intelektual dan sosial berhak mendapatkan pendidikan khusus”; ayat (4) berbunyi “Warga negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus”. Autis merupakan salah satu jenis anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan UU tersebut maka anak autis juga berhak memperoleh pendidikan serta pelayanan sesuai dengan kebutuhan pada anak autis.

Setiap anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik masing-masing. Anak autis pada umumnya memiliki karakteristik mengalami hambatan di segala bidang misalnya kemampuan kontak mata, koordinasi motorik halus dan motorik kasar, kemampuan komunikasi, kemampuan melakukan interaksi sosial, kognitif, bahasa serta perilaku. Menurut Putranto (2015 :14) autisme dapat dikatakan sebagai gangguan pada anak yang ditandai dengan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, serta interaksi sosial. Hal ini tampaknya jelas bahwa autisme diakibatkan oleh sesuatu yang salah sehingga mengakibatkan kerusakan otak sebelum, selama atau setelah kelahiran, atau menghalangi perkembangan otak secara normal (Dodd 2005:17).

Salah satu hambatan yang ditunjukkan oleh anak autis adalah gangguan perilaku. Perilaku autistik berbeda dari perilaku normal sehingga memiliki perilaku yang berlebihan (*excessive*) atau perilaku yang berkekurangan (*deficient*), sampai

ketingkat tidak berperilaku (Danuatmaja 2003:25). Salah satu perilaku yang berkekurangan yang dialami anak autis yaitu kurangnya kemampuan dalam bekerja mandiri pada suatu tugas. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. *Activity Daily Living* (ADL) merupakan kegiatan sehari hari yang dilakukan oleh setiap individu, termasuk oleh anak autis. Untuk memberikan pelatihan mengenai *Activity Daily Living* (ADL) kepada anak autis perlu diberikan program pelatihan yang biasa disebut bina diri.

Disekolah, anak autis tidak hanya memperoleh pembelajaran dalam bidang akademik saja, tetapi juga memperoleh materi khusus bina diri. Bina diri adalah usaha membangun diri individu baik sebagai individu maupun makhluk sosial melalui pendidikan keluarga, disekolah maupun dimasyarakat, sehingga terwujud kemandirian dan keterlibatannya dalam kehidupan sehari-hari secara memadai (Astati 2003:7). Program bina diri disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik anak autis.

Walaupun beberapa individu dengan autisme dianggap memiliki “kemampuan yang tinggi” karena mereka memiliki kemampuan kognitif sedikit relatif dan gangguan bahasa, yang paling dimiliki secara terus menerus kesulitan dalam membaca isyarat non verbal dan terlibat dalam interaksi sosial (e.g., Rao, Biedel, Murray, 2008; dalam Allen, Wallace, Renes, Bowe, & Burke 2010). Selain itu, banyak yang memiliki kisaran agak terbatas dalam perhatian dan bisa sibuk dengan rutinitas yang tidak berfungsi dan perilaku yang berpola (Neiswaorth & Wolfe, 2005; dalam dalam Allen, Wallace, Renes, Bowe, & Burke

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

2010). Individu dengan ASD sering menunjukkan kemampuan dalam DLS (*daily living skill*) dibandingkan kemampuan sosial dan kemampuan komunikasi adaptif (e.g. Farley et al., 2009; McGovern and Sigman, 2005; Sparrow et al., 2005; Venter et al., 1992; dalam Bal, Kim, Cheong, and Lord 2015). Meskipun demikian, sering terdapat laporan yang menunjukkan bahwa banyak individu dengan ASD menunjukkan kekurangan dalam DLS yang relatif signifikan terhadap kemampuan kognitif mereka (Bal et al., 2015). Dapat disimpulkan bahwa beberapa gangguan yang dialami oleh anak autis dapat mempengaruhi kemampuan pada diri anak autis dalam kemandirian sehingga mereka masih selalu bergantung dengan orang disekitarnya.

Pakaian merupakan kebutuhan primer bagi seluruh manusia dari bayi hingga dewasa. Berpakaian sangat bermanfaat bagi manusia baik dari segi keindahan, kesopanan, dan kesehatan. Anak autis juga perlu berpakaian untuk merawat dirinya sendiri. Menurut pendapat Musjafak Asjari (1995; dalam Cahyaningtyas) mengatakan bahwa pada anak normal pada umumnya, berpakaian lengkap dapat dilakukan secara mandiri pada usia 5 tahun. Tetapi berbeda dengan anak berkebutuhan khusus khususnya anak autis yang memiliki banyak hambatan pada dirinya. Hal ini terlihat dari minimnya kemampuan anak dalam merawat diri sendiri. Padahal kemampuan merawat diri sendiri sangatlah penting sebagai bekal dalam kemandirian dalam kehidupan.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar saat ini telah muncul berbagai macam media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran telah dikembangkan seiring perkembangan teknologi yang ada. Pada anak berkebutuhan khusus terutama anak autis juga membutuhkan media pembelajaran. Selain dalam proses belajar, anak autis juga membutuhkan media dalam pembelajaran bina diri.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilaksanakan penulis pada tanggal 7-15 November 2017 di SLB Putra Harapan Sidoarjo, terdapat 6 anak autis yang memiliki keterampilan berpakaian sangat rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan dalam berpakaian sendiri secara bertahap sehingga anak membutuhkan bantuan saat berpakaian. Hal tersebut jika tidak ditangani lebih lanjut akan memberikan dampak yang lebih besar terhadap kemandirian pada anak autis selanjutnya, salah satunya kemampuan berpakaian.

Permasalahan kurangnya keterampilan dalam berpakaian yang dialami oleh anak autis menunjukkan bahwa anak autis sangat membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan berpakaian sendiri, agar kemampuan tersebut dapat melatih perkembangan kemandirian pada anak autis selanjutnya. Dalam hal ini upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpakaian seragam adalah dengan menggunakan

metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Dengan menggunakan metode *edutainment* bermedia *video modeling* dapat memotivasi siswa autis untuk berlatih berpakaian dengan senang.

Menurut Sutrisno (2005: 31-32), "*Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasa dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang".

Video modeling melibatkan diri dengan autis untuk menyaksikan rekaman video yang diperankan oleh model untuk menarik perilaku target untuk menirukannya (Charop-Christy, Le, & Freeman, 2000; dalam Sansosti 2008:162-178).

Metode *edutainment* bermedia *video modeling* sesuai dengan karakteristik belajar anak autis, yaitu memberikan stimulus melalui visual anak dan mengajak anak untuk menirukan model sehingga anak dapat mencoba langsung kegiatan pembelajaran. Menurut Lakshita (2012: 71) kebanyakan anak autis memiliki gaya belajar *rote learner*, *visual learner* dan *hands-on learner* sehingga sebaiknya guru banyak menggunakan pengalaman dan visualisasi untuk menjelaskan hal yang sulit dipahami anak seperti menggunakan media *video modeling*.

Allen, Wallace, Renes, Bowen, & Burke pernah menggunakan *video modeling* sebagai penelitian dan hasilnya yaitu *video modeling* cara efektif dalam mengajarkan anak remaja dan dewasa muda dengan ASD untuk mengajarkan tugas pekerjaan. Allison Serra T. dan Dorothea C. Lerman melakukan sebuah penelitian menggunakan *video modeling* untuk mengacarkan kemampuan sosial pada anak autis dengan kesimpulan *video modeling* efektif digunakan untuk mengajarkan anak autis kemampuan sosial.

Dari penelitian yang pernah ada, penulis berinisiatif untuk menggunakan metode *edutainment* bermedia *video modeling* dalam program bina diri berpakaian pada anak autis diharapkan akan menjadi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Materi yang diberikan berupa berpakaian seragam sekolah agar siswa mampu menerapkan pada kehidupan sehari-hari. Diharapkan kemampuan kemandirian anak autis dalam berpakaian dapat meningkat sehingga anak dapat mandiri dalam menjalankan kehidupan dan mengurus diri sendiri tanpa bergantung pada bantuan orang lain.

Penggunaan *video modeling* diharapkan dapat menarik perhatian dan kemauan anak sehingga anak mau mengikuti gerakan yang ditunjukkan model dalam video dengan begitu anak menjadi terbiasa dalam berpakaian tanpa membutuhkan bantuan

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

secara terus-menerus. Selain itu, tidak hanya di sekolah tetapi anak autis juga dapat menggunakan *video modeling* tersebut di rumah.

Inilah yang melatarbelakangi pentingnya dilakukan penelitian, maka peneliti mengenai “Pengaruh Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian Bagi Anak Autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo”.

Membuktikan ada atau tidaknya “Pengaruh Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen, karena tidak menggunakan variabel kontrol, tidak menggunakan random, akan tetapi kelompok tersebut diberikan tes awal, perlakuan, dan tes akhir.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain “*one group pre-test post-test*”. Desain penelitian *one group pre-test post test* adalah O1 X O2, dimana tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

O1 adalah tes yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan, sedangkan O2 adalah tes yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Pengaruh perlakuan X dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil O1 dan O2 dalam situasi yang terkontrol. (Arifin, 2011: 77).

Desain penelitian ini dapat digambarkan:

O1 X O2

Gambar 3.1 Desain penelitian *one group pre-test post test* (Arifin, 2011:77).

Keterangan :

O1 : *Pre-test* dilakukan untuk anak autis untuk mengetahui kemampuan awal sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan pada keterampilan berpakaian sebelum diberikan perlakuan melalui metode *edutainment* bermedia *video modeling*. *Pretest* ini dilakukan pada pertemuan pertama atau awal. Tes perbuatan yang digunakan yaitu test perbuatan memakai pakaian.

X : *Treatment* atau perlakuan pada subjek yang diberikan pada saat pembelajaran bina diri menggunakan metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Pelaksanaan dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan untuk perlakuan selama 2X30 menit setiap pertemuan dengan menerapkan metode *edutainment* bermedia *video modeling*.

O2 : *Post test* untuk mengukur keterampilan setelah diberikan *treatment*/perlakuan. *Post test* dilakukan sebanyak 2 kali. *Post test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil keterampilan berpakaian setelah

diberikan perlakuan melalui metode *edutainment* bermedia *video modeling*.

Tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui ketrampilan berpakaian sekolah pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo, serta 8 kali pertemuan untuk memberikan perlakuan terhadap masalah yang diteliti. Setiap pertemuan berlangsung 2X30 menit. Pada akhir perlakuan diberikan tes sesuai dengan materi yang telah diberikan pada pertemuan tersebut untuk mengetahui perkembangan kemampuan setelah diberikan perlakuan.

Variabel

• Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode *edutainment* bermedia *video modeling*.

• Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono 2015 : 92). Populasi pada penelitian ini yaitu SLB Putra Harapan Sidoarjo.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono 2015: 93). Sampel dari penelitian ini adalah siswa SDLB Putra Harapan Sidoarjo yang terkategori mengalami autis, yaitu terdapat 6 siswa autis dengan karakteristik memiliki keterampilan berpakaian sangat rendah, memiliki kepatuhan cukup, memiliki perhatian cukup, memiliki kontak mata cukup, dan memiliki motorik yang baik. Adapun sampel tersebut dapat diidentifikasi pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Data Sampel Penelitian

No.	Nama	Kelas
1.	WW	2
2.	RM	2
3.	DD	2
4.	ZF	3
5.	SA	3
6.	RM	1

Definisi Operasional

• Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling*
Metode *Edutainment* pada penelitian ini yaitu mengkondisikan siswa dalam keadaan yang senang, jadi peneliti memberikan media *video modeling* untuk menarik perhatian subjek sehingga dapat menikmati pembelajaran.

Langkah-langkah yang diterapkan yaitu:

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

- a. Mengkondisikan siswa dalam keadaan yang senang dan santai
- b. Mengajak anak menyaksikan *video modeling*
- c. Mengajak anak menirukan model.
- d. Melakukan refleksi di akhir pertemuan.
- e. Memberikan penilaian dari hasil observasi.

• Keterampilan Berpakaian

Keterampilan berpakaian dalam penelitian ini yaitu ketepatan anak autis dalam berpakaian berdasarkan tahapan berpakaian. Pakaian yang digunakan meliputi kemeja, celana berkancing (bagi anak laki-laki), rok berkancing (bagi anak perempuan), kaus, celana tidak berkancing, kaus kaki dan sepatu.

• Anak Autis

Anak autis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak autis yang menjadi subjek penelitian yaitu anak autis yang memiliki karakteristik keterampilan berpakaian sendiri yang rendah, memiliki kepatuhan yang cukup, memiliki kontak mata cukup, serta memiliki kemampuan motorik yang cukup. Subjek pada penelitian berjumlah 6 siswa Autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo.

Teknik Pengumpulan Data

• Tes Perbuatan

Tes perbuatan merupakan tugas yang berupa kegiatan praktik atau melakukan kegiatan yang mengukur keterampilan (Jihad dan Haris 2009:68). Perbuatan yang dinilai yaitu ketepatan anak dalam menjalankan setiap langkah dalam berpakaian dengan pemberian prompt atau bantuan pada anak. Tes perbuatan tersebut dilaksanakan sebelum dan sesudah subjek penelitian diberikan *treatment* atau perlakuan.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Tahap Persiapan

- a. Menemukan lokasi penelitian
Pada penelitian ini lokasi yang dipilih oleh peneliti adalah SLB Putra Harapan Sidoarjo
- b. Menyusun proposal penelitian
Penyusunan proposal penelitian ini sesuai dengan topik masalah yang telah ditentukan oleh peneliti. Penyusunan proposal penelitian ini disusun sesuai dengan tema, topik permasalahan, dan judul yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Penyusunan proposal skripsi ini berdasarkan panduan penyusunan skripsi Universitas Negeri Surabaya.
- c. Seminar proposal penelitian
Seminar proposal penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2018 untuk mempertanggungjawabkan proposal penelitian yang telah dibuat di hadapan dosen pengkaji.
- d. Membuat instrumen penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut sistematis dan mempermudah penulis.

e. Mengurus surat ijin penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti harus mengurus surat ijin penelitian, langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengajukan surat ijin ke fakultas untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaan penelitian pada tanggal 1 Maret 2018.
- 2) Penyerahan surat ijin kepada lembaga atau instansi yang terkait yaitu SLB Putra Harapan Sidoarjo pada tanggal 2 Maret 2018.

Tahap Pelaksanaan Penelitian

• Pelaksanaan *Pre-test*

Kegiatan *pre-test* ini dilaksanakan sebanyak dua kali untuk mengambil rata-rata hasil penilaian keterampilan berpakaian. Tes yang digunakan adalah tes perbuatan dan lembar instrumen pengumpulan data penelitian.

• Memberikan *Treatment* atau Perlakuan

Memberikan perlakuan yaitu memberikan metode *edutainment* bermedia *video modeling* untuk meningkatkan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo. Pemberian *treatment* atau perlakuan dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan waktu 2x30 menit. Adapun langkah-langkah kegiatan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengajak anak berdoa
- 2) Anak diajak mengidentifikasi perlengkapan seragam sekolah
- 3) Mengajak anak memperhatikan video modeling tentang berpakaian seragam sekolah
- 4) Setelah anak menyaksikan video, anak diminta untuk mengikuti model pada video untuk memakai pakaian seragam sekolah
- 5) Peneliti mengarahkan anak untuk mengamati setiap tahap berpakaian
- 6) Selama mempraktikkan berpakaian seragam sekolah peneliti dapat memberikan tanya jawab sederhana sesuai dengan cerita dalam video
- 7) Peneliti memberikan *reward* berupa pujian, sanjungan, acungan jempol kepada anak apabila anak mampu berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri. Peneliti memberikan prompt terhadap anak yang masih belum mampu melakukan sendiri.

• Mengadakan *Post Test*

Pelaksanaan *post-test* diberikan kepada siswa setelah semua *treatment* atau perlakuan dilaksanakan. *Post-test* ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo setelah diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Pemberian *post-test* ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan untuk mengambil rata-rata penilaian.

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

Tahap Akhir

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah menganalisis data hasil penelitian yang kemudian membuat kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik non parametrik. Hal ini diakibatkan karena sampel yang kecil sehingga sampel tersebut tidak mungkin diuji secara parametrik. Maka untuk menganalisis data menggunakan uji tanda (*sign test*).

Adapun persyaratan dalam uji tanda (*sign test*) tersebut yaitu :

1. Hipotesis nol (H_0) yang diuji adalah: $p(X_A > X_B) = p(X_A < X_B) = 0,5$. Peluang berubah dari X_A ke $X_B = 0,5$, atau peluang untuk memperoleh beda yang bertanda positif sama dengan peluang untuk memperoleh beda negatif. Sehingga, jika tanda positif jauh lebih banyak dari negatifnya, dan sebaliknya maka H_0 ditolak. X_A = nilai setelah perlakuan (*treatment*) dan X_B = nilai sebelum ada perlakuan. H_0 juga dapat diketahui berdasarkan median dari kelompok yang diamati. Bila jarak antara median dengan tanda positif dan negatif sama nol, maka H_0 diterima.
2. Jika $(X_A - X_B)$ menunjukkan nilai perbedaan, dan m merupakan median dari perbedaan ini, maka uji tanda dapat digunakan untuk menguji $H_0 : m = 0$ dan $H_a \neq 0$ dengan peluang masing-masing = 0,5. Jadi $H_0 : p = H_a; p=0,5$.
3. Untuk sampel kecil ≤ 25 pengujian dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip distribusi Binominal dengan $P=Q=0,5$ dimana N = banyak pasangan. Bila suatu pasangan sampel tidak menunjukkan adanya perbedaan, yaitu selisih 0, maka pasangan tersebut dicoret dari analisis. Dengan demikian N -nya akan berkurang. Untuk pengujian hipotesis dapat membandingkan tabel harga X dalam test Binominal.

Langkah-Langkah analisis data:

Langkah langkah menggunakan *sign test* dengan prinsip distribusi Binominal dimana $N=6$ dan nilai krisi 5%

1. Menghitung hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing anak.
2. Menetapkan perubahan tanda (+) atau (-) berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*.
3. Menghitung X yang diperoleh dari banyaknya (+) atau (-) dengan probalitas (0,5).
4. Membandingkan N dan p dalam tabel Binominal.
5. Menyimpulkan hipotesis.

Intrepretasu Hasil Analisis Data

Adapun interpretasi data dalam penelitian ini adalah:

1. Jika $P \text{ tabel} > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak ada pengaruh signifikan metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo.
2. Jika $P \text{ tabel} < \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti ada pengaruh metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Data Hasil *Pre-Test*

Hasil *pre-test* merupakan skor yang diperoleh untuk mengetahui keterampilan berpakaian anak autis sebelum diberikan perlakuan melalui metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Tes diberikan sebanyak dua kali berupa tes perbuatan dengan meminta anak berpakaian sendiri dengan jumlah 30 perilaku yang akan diamati. Data *pre-test* keterampilan berpakaian anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1

Data *Pre-test* Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis Melalui Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* di SLB Putra Harapan Sidoarjo

No.	Subjek	Nilai Hasil <i>Pre-Test</i>
1.	WW	40,83
2.	RM	67,08
3.	DD	62,08
4.	ZF	67,92
5.	SA	42,5
6.	MR	46,67
Rata-Rata		327,08 : 6 = 54,51

b. Data Hasil *Post-Test*

Hasil *post-test* merupakan skor yang diperoleh untuk mengetahui keterampilan berpakaian pada anak autis setelah diberikan perlakuan meklalui metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Tes diberikan sebanyak dua kali dengan meminta anak berpakaian sendiri dengan jumlah 30 perilaku yang diamati. Data *post-test* keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Data *Post-test* Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis Melalui Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* di SLB Putra Harapan Sidoarjo

No.	Subjek	Nilai Hasil <i>Post-Test</i>
1.	WW	77,92

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

2.	RM	90,42
3.	DD	91,67
4.	ZF	92,08
5.	SA	70,83
6.	MR	70,42
	Rata-Rata	493,34 : 6 = 82,22

c. Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post-Test*

Tujuan dari rekapitulasi data yaitu untuk membandingkan peroleh nilai keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Data rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo akan disajikan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3

Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis Melalui Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* di SLB Putra Harapan Sidoarjo

No.	Nama	Tes Awal/ <i>Pre-test</i> (O ₁)	Tes Akhir/ <i>Post-test</i> (O ₂)
1.	WW	40,83	77,92
2.	RM	67,08	90,42
3.	DD	62,08	91,67
4.	ZF	67,92	92,08
5.	SA	42,5	70,83
6.	MR	46,67	70,42
	Nilai Rata-Rata	54,51	82,22

Analisis Data

Data-data yang dikumpulkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik non parametrik dengan menggunakan uji tanda (*sign test*). Pemberian tanda dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda (+) atau (-) atau o terhadap perubahan yang terjadi selama pelaksanaan pengamatan. Tanda (+) diberikan jika terjadi perubahan yang meningkat pada pengamatan, tanda (-) diberikan jika terjadi perubahan yang menurun pada pengamatan, dan tanda o diberikan jika tidak terjadi perubahan selama pengamatan. Berikut adalah hasil analisis data yang telah diperoleh dari peneliti :

a. Tabel kerja perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo terdapat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4

Tabel Kerja Perubahan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis Melalui

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* di SLB Putra Harapan Sidoarjo

No.	Nama	Nilai		Perubahan Tanda (O ₁ -O ₂)
		Tes Awal/ <i>Pre-test</i> (O ₁)	Tes Akhir/ <i>Post-test</i> (O ₂)	
1.	WW	40,83	77,92	+
2.	RM	67,08	90,42	+
3.	DD	62,08	91,67	+
4.	ZF	67,92	92,08	+
5.	SA	42,5	70,83	+
6.	MR	46,67	70,42	+
Jumlah tanda plus (+)				6

Pengujian Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh signifikan dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo” dapat diterima atau ditolak, maka berdasarkan Tabel 4.4 terlihat tanda (+) sebanyak 6 dan tanda (-) sebanyak 0. Berdasarkan tabel binominal dengan N=6 dan p=0 diperoleh p tabel 0,016. Bila taraf kesalahan sebesar 5% (0,05), maka harga 0,016 ternyata lebih kecil dari 0,05 atau p tabel < α berarti H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo.

Intrepretasi Data

Dari hasil pengujian statistik dalam penelitian pengaruh metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo diperoleh nilai p tabel (0,016) < α (0,05) maka H₀ (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis kerja) diterima, jadi kesimpulan hipotesis kerja tersebut berbunyi “ada pengaruh signifikan dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh nilai p tabel (0,016) < α (0,05) berarti H₀ (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis kerja) diterima, berarti hipotesis kerja tersebut berbunyi ada pengaruh signifikan dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo.

Salah satu hambatan yang dialami oleh anak autis dalam perilakunya yaitu kurangnya keterampilan anak autis dalam berpakaian.

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

Keterampilan berpakaian sendiri berhubungan dengan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, akibat gangguan perilaku dalam berpakaian yang dialami pada anak autis menyebabkan kemandirian anak autis menjadi terhambat sehingga masih memerlukan bantuan dari orang-orang disekitarnya. Hal ini ditunjukkan dengan keterampilan berpakaian yang masih rendah pada anak autis dimana anak-anak yang lain dalam usia yang sama mampu berpakaian sendiri.

Pada saat pelaksanaan *pre-test*, anak autis cenderung masih bergantung pada bantuan pada saat mengenakan pakaian, bahkan ada yang masih semanya sendiri misalnya mengancingkan baju yang tidak sesuai dengan letak kancing yang seharusnya, ada pula yang masih berjalan-jalan keluar kelas pada saat diminta untuk berpakaian. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *pre-test* yang menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berpakaian pada anak autis masih kurang yaitu 54,51. Hal ini terjadi karena kurangnya stimulus pada anak autis dalam pembelajaran bina diri berpakaian.

Dalam penelitian Teresa A. Cardon (2012) menjelaskan salah satu keterampilan yang tersimpan dalam ketertarikan pada anak autis yaitu dengan menirukan. Pada anak ASD keterampilan menirukan yang muncul lebih baik dibandingkan keterampilan meningkatkan kemampuan bahasa, keterampilan bermain, dan keterampilan interaksi sosial.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan pada keterampilan berpakaian anak autis peneliti memberikan perlakuan dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Pada saat diberikan pembelajaran dengan metode *edutainment* bermedia *video modeling*, anak akan dilatih keterampilan berpakaian dengan kondisi yang menyenangkan agar anak autis tidak mudah bosan dan selalu senang dalam setiap pembelajaran. Menurut Hamid (2014: 20) suatu cara yang digunakan untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran menjadi begitu menyenangkan yaitu dengan *edutainment*, sehingga para siswa akan mudah menangkap informasi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran tanpa menekan dalam keadaan belajar. Jadi, dengan kondisi menyenangkan tersebut dapat memudahkan menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

Anak autis memiliki gaya belajar yang baik dengan memanfaatkan kemampuan visualnya, hal ini dijelaskan bahwa anak-anak dan dewasa dengan autisme belajar lebih efektif dan lebih sedikit membingungkan saat informasi ditampilkan dalam bentuk visual lebih baik daripada bentuk verbal (Dodd 2005: 17). Lakshita (2012: 71) berpendapat bahwa kebanyakan anak autis memiliki gaya belajar *rote learner*, *visual learner* dan *hands-on learner*. Dari pendapat tersebut dapat menjelaskan bahwa dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan media visual berupa *video modeling* maka akan menstimulus siswa dalam pembelajaran,

sehingga anak autis dapat memahami materi yang disampaikan. Selain itu dengan meminta anak autis untuk mempraktikkan langsung cara berpakaian sesuai dengan gaya belajar anak autis yaitu *hands-on learner*. Tujuan diberikan media visual dalam bentuk *video modeling* agar anak dapat mempraktikkan langsung langkah-langkah dalam berpakaian seperti kegiatan pada video dan tujuan dengan *hands-on* agar anak langsung mencoba mempraktikkan kegiatan yang diajarkan sehingga anak akan terbiasa dengan kegiatan tersebut

Pada saat diberikan perlakuan berupa memberikan pembelajaran dengan metode *edutainment* bermedia *video modeling* anak menjadi lebih aktif, senang dan gembira sehingga mudah dalam pemberian materi kegiatan berpakaian dengan menyaksikan video karena anak mengetahui tahapan yang akan dilaksanakan. Selain itu informasi yang diberikan melalui *video modeling* menjadi stimulus yang baik dalam pelaksanaan kegiatan berpakaian pada anak autis.

Berdasarkan hasil *post-test* dengan menggunakan metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di peroleh rata-rata nilai 82,22. Dari hal tersebut dapat diketahui perbedaan yang diperoleh dari rata-rata hasil test awal/*pre-test* yang mendapat nilai 54,51 menjadi 82,22 saat test akhir/*post-test*. Hal ini terbukti dengan hasil penelitian di lapangan bahwa anak autis memiliki antusias mengikuti pembelajaran dengan metode *edutainment* bermedia *video modeling*. Hal ini terjadi karena adanya perasaan senang dan gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik pada anak autis. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar anak autis maka akan mempermudah memberikan informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa hambatan yang dialami yaitu beberapa kesulitan dalam mengkondisikan anak-anak pada saat pelatihan keterampilan berpakaian pada anak autis dilakukan. Hal ini diakibatkan pada masing-masing anak memiliki karakter yang berbeda ada yang aktif sekali sampai ada yang mengganggu teman yang lain karena terlalu senang dengan adanya video pada laptop.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan, terdapat anak yang bernama WW memperoleh selisih nilai yang paling tinggi pada saat *pre-test* 40,83 dan *post-test* 77,92 sebesar 37,09 hal ini dikarenakan WW sangat antusias saat menyaksikan dan menirukan gerakan pada video walaupun gerakan WW perlahan tetapi WW dapat mengikuti instruksi dengan baik.

Pada anak RM selama kegiatan berlangsung, RM kurang konsentrasi sehingga pada setiap

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

kegiatan dibutuhkan instruksi atau pengarahan sedikit walaupun dalam keterampilan berpakaian sudah baik. Dan hasil yang didapatkan dalam penilaian *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya sedikit peningkatan yaitu dengan hasil nilai *pre-test* 67,08 dan hasil nilai *post-test* yaitu 90,42.

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan ditunjukkan bahwa keterampilan berpakaian pada anak autis dengan diberikan pembelajaran dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling* dapat diterima dengan mudah oleh anak autis dan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari selisih hasil penilaian antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian pengaruh metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo berkaitan dengan penelitian sebelumnya oleh Keith D. Allen, Dustin P. Wallace, dan Diana Renes yang berjudul "*Use of Video Modeling to Teach Vocational Skills to Adolescents and Young Adults with Autism Spectrum Disorders*" diperoleh kesimpulan bahwa mendemonstrasikan *video modeling* merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan anak remaja dan dewasa muda dengan ASD untuk melakukan sebuah pekerjaan dalam aturan sosial. Hal ini dibuktikan menggunakan media *video modeling* dapat meningkatkan keterampilan pada anak autis.

Dengan demikian peneliti menggunakan metode *edutainment* bermedia *video modeling* mampu meningkatkan keterampilan berpakaian pada anak autis. Mengingat kegiatan berpakaian sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari pada anak khususnya anak autis yang membutuhkan latihan agar lebih mandiri dalam menjalani kehidupan tanpa bergantung dengan orang lain disekitarnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisisnya, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes perbuatan yang diadakan pada *pre-test* memperoleh hasil nilai rata-rata 54,51 dan pada hasil *post-test* memperoleh nilai rata-rata 82,2. Sedangkan dalam analisis data menggunakan rumus statistik non parametrik jenis uji tanda (*sign tes*) diperoleh nilai $p \text{ tabel } (0,016) < \alpha (0,05)$, maka H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis kerja) diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa terdapat pengaruh dalam metode *edutainment* bermedia *video modeling* terhadap peningkatan keterampilan berpakaian pada

anak autis di SLB Putra Harapan Sidoarjo, maka penulis menyarankan :

1. Bagi sekolah diharapkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *edutainment* bermedia *video modeling* dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan keterampilan berpakaian pada anak autis melalui program bina diri.
2. Dapat digunakan sebagai rujukan penelitian yang selanjutnya dengan karakteristik sampel yang berbeda, jumlah sampel yang lebih banyak, lokasi yang berbeda, dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, Catarina., Crigler, Alexandra dkk.2016. "Examining the Effects of Video Modeling and Prompts to Teach Activities of Daily Living Skills. *ABAI (Association for Behavior Analysis International)*. 9(4):384-388.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5118254/> diakses pada tanggal 14-11-2017 puku 5:04 WIB
- Allen, Keith D., Wallace, Dustin P., Renes Diana. 2010. "Use of Video Modeling to Teach Vocational Skills to Adolescents and Young Adults with Autism Spectrum Disorder". *Education and Treatment of Children* Vol.33, No.3, 2010
- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders 5th ed* DSM 5. Washington : American Psychiatric Publishing.
- Ardiyanto, Singgih. 2014. Meningkatkan Kemampuan Bina Diri Melalui Analisis Tugas pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1 di SLB Limas Padang. *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus) volume 3 Nomor 3 April 2014*
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Arifin, Zainal (2011) *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Astati. 2011. *Bina Diri untuk Anak Tunagrahita*. Bandung: AMANAH OFFSET
- Bal, Vanessa Hus; Kim, So-Hyun; Cheong, Daniel; Lord Catherine. 2015. Daily living skills in individuals with autism spectrum disorder from 2 to 21 years of age. Online <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4912002/> diakses pada tanggal 19-01-18 Pada pukul 5.13 WIB
- Besler, Fatma., Onur, Kurt. 2016. Effectiveness of Video Modeling Provided by Mothers in Teaching Play Skills to Children with Autism. *Educational Sciences: Theory & Practice*. 16 (01) hal. 209-230. www.estp.com.tr

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

- Burton, C. E., Anderson, D. H., Prater, M. A., & Dyches, T. T. (2013). Video self-modeling on an iPad to teach functional math skills to adolescents with autism and intellectual disability. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 28(2), 67-77. doi:10.1177/1088357613478829
- Cahyaningtyas, Asti. 2016. Upaya Peningkatan Kemampuan Berpakaian Melalui Metode Drill Pada Anak Cerebral Palsy di Sekolah Luar Biasa Daya Ananda. Yoogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta *Jurnal Pendidikan Khusus Tahun 2016*
- Cardon, Teresa A. (2012) "Teaching Caregivers to Implement Video Modeling Imitation Training Via iPad for Their Children with Autism". *Research in Autism Spectrum Disorders* 6 (2012) 1389
- Chan, Sherman. 2007. Edutainment. Online <http://etec.cltt.ubc.ca/510wiki/Edutainment> diakses pada tanggal 3-2-2018 pukul 05.17 WIB
- Danuatmaja, Bonny. 2003. *Terapi Anak Autis Dirumah*. Jakarta: Puspa Swara
- Delphie, Bandi. (2009) *Pendidikan Anak Autistik*. Sleman:KTSP
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Panduan Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Khusus: Program Khusus Bina Diri SMPLB-C*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2008. *Model Bahan Ajar Anak Autis di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dodd, Susan M. 2005. *Understanding Autism*. Australia : Elsevies Australia
- Field, Selina. 2009. Video Modeling: An Effective, Evidence-Based Practice for Teaching Students with Autism Spectrum Disorders. www.lyncburg.edu/wp-content/uploads/volume-4-2009/FieldS-Video-Modeling-Teaching-Students-Autism-Spectrum-Disorders.pdf&ved=2ahUKEwiJmvXK3-PYAhULRY8KHfL7C08QFjADegQICRAB&usg=AOvVaw0mVsZjldHmoeEUU7KlxRz diakses tanggal 17/01/18 pukul 20.31 WIB.
- Hamid, Moh. Sholeh (2012) *Metode Edutainment*. Yogyakarta : Diva Press
- Jihad, Asep; Haris, Abdul. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kurdi, Fauziah Nuraini. 2009. Strategi dan Teknik Pembelajaran pada Anak dengan Autisme. *FORUM KEPENDIDIKAN, VOLUME 29, NOMOR 1, SEPTEMBER 2009*
- LaCava, P. (2008). *Video modeling: An online training module*. (Kansas City: University of Kansas, Special Education Department). In Ohio Center for Autism and Low Incidence (OCALI), *Autism Internet Modules*, www.autisminternetmodules.org. Columbus, OH: OCALI; dalam National Professional Development Center on Autism Spectrum Disorders. Module: Video Modeling. 2010
- Lakshita, Nattaya (2012) *Panduan Sempel Mendidik Anak Autis*. Jogjakarta : Javalitera
- Maghfuro, Fatikhatul. 2014. *Metode Edutainment Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Maione, Liana dan Mirenda, Pat. 2006. Effect of Video Modeling and Video Feedback on Peer-Directed Social Language Skills of a Child with Autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*. Volume 8, No.2, 2006 Hal 106-118
- McCabe, Bethany. 2015. *The Learning Styles of Children with Autism Spectrum Disorder*. Online <http://autismnow.org/blog/the-learning-styles-of-children-with-autism-spectrum-disorder/> diakses tanggal 25-01-2018 pukul 10.06 WIB
- Nurdiana, Rijal. 2015. *Penggunaan Model Latihan (DRILL) pada Pembelajaran Pengembangan Diri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpakaian Anal Cerebral Pals Kelas V di SLB Negeri 1 Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Putranto, Bambang. 2015. *Tips Menangani Siswa yang Membutuhkan Perhatian Khusus*. Yogyakarta: DIVA Press
- Reefani, Nur Kholis. 2016. *Panduan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Penerbit Kyta
- Sandjaja, B; Heriyanto, Albertus. 2011. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Sarwoko. 2007. *Statistik Inferensi untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: ANDI
- Sudarsini. 2017. *Fisioterapi*. Malang: Penerbit Gunung Samudera
- Sudaryono., Margono, Gaguk., Rahayu, Wardani. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Non Parametris untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Supranto, J. 2009. *Statistik: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga
- Suyadi, 2010. Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pedagogia
- Tetreault, Allison Serra; Lerman Dorothea C. 2010. Teaching Social Skills to Children with Autism using Point-of-View Video Modeling. *EDUCATION AND TREATMENT OF CHILDREN Vol. 33, No. 3, 2010* hal. 395-419

Metode *Edutainment* Bermedia *Video Modeling* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpakaian pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa

- Texas Statewide Leadership for Autism. 2009.
Target: Texas Guide For Effective Teaching
- Tim penyusun. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: UNESA pers
- Thompson, Jenny. 2010. *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Terjemahan oleh Eka Widayati. Jakarta: Esensi
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahudi, Ari. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Luar Biasa*. Surabaya : Unesa University Press
- Wikasanti, Esthy. 2014. *Pengembangan Life Skills untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jogjakarta : Redaksi Maxima
- www.bukuacuanku.blogspot.co.id/2017/06/ki-kd-tunagrahita-sdlb-kurikulum-2013.html?m=1
diakses pada tanggal 24 April 2018 pukul 03.20 WIB

