

CONGKLAK GAMES TO REDUCE THE SHAKING HEAD BEHAVIOUR IN CHILDREN WITH AUTISM X GRADE 4C IN SLB LUBUK KILANGAN PADANG

by:

Riri Kasmia

Abstrack: This study originated from the observation that researcher found when making observations. The researcher found a child with autism who experience barriers to behavior like shaking his head. From the observations, the researcher found child likes shook his head, shaking his head carried by the child prior to the learning process that is 15 times at 7:30 a.m. to 08:00 and 22 times at 08:00 to 9:30 a.m during the learning process and 21 times at 10:00 to 12:00 a.m . the purpose of thysis study aims to prove the effectiveness of the congklak game to reduce head shaking behavior in children with autism grade 4C SLB Lubuk Kilangan Padang. This study uses a single case experimental approach in the form of a multiple baseline design, using a multiple baseline design cross conditions. The results of the study on baseline conditions (A) behavior of children shaking head varies the condition before entering (07:30 to 08:00 a.m) in the range of 10-18 times, the condition before the break (8:00 to 9:30 a.m) in the range of 7-23 times and condition after the break (10:00 to 12:00) in the range of 12-21 times. In the intervention condition (B) in the form of game congklak the result that children head shaking behavior experience a gradual decline of the condition before entering (7:30 to 08:00 a.m.) in the range of 7-10 times, the condition before the break (8:00 to 9:30 a.m.) in the range of 8 - 12 times and conditions after the break (10:00 to 12:00) in the range of 8-9 times. Based on the data analysis and inter-state conditions in this study were obtained estimate of the tendency toward positive, the tendency of a variable stability (the condition before entering at 07.30.08.00) and stable (the condition before the break at 8:00 to 09:30 and 10:00 to 12:00 at the conditions after the break) , traces of positive data, the level of stability range of the variable (the condition before entering at 07.30.08.00) and stable (the condition before the break at 8:00 to 09:30 and 10:00 to 12:00 at the conditions after the break), changes in the level of positive and 0% overlap of data into three conditions. Thus the hypothesis is accepted, that the game congklak has an effective way to reduce head shaking behavior in autistic children grade 4C in SLB Lubuk Kilangan Padang. It is recommended to teachers can use congklak game to reduce head shaking behavior in children with autism.
Keywords: congklak Games; shaking head behavior; children with autism.

Pendahuluan

Perilaku merupakan suatu tindakan yang ditampakkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Perilaku setiap anak itu berbeda-beda, ada yang berperilaku adaptif dan ada yang berperilaku maladaptif. Dalam hal ini tujuan belajar diharapkan untuk meningkatkan

perilaku yang adaptif dan menghilangkan perilaku yang maladaptif. Perilaku maladaptif pada seorang anak ini perlu cepat ditangani karena perilaku yang menetap akan menjadi kebiasaan yang sulit untuk dirubah. Apalagi bagi anak berkebutuhan khusus.

Anak Berkebutuhan Khusus menurut Sumekar, (2009:4) adalah anak-anak yang mengalami penyimpangan, kelainan atau ketunanan dalam segi fisik, mental, emosi dan sosial, atau gabungan dari hal-hal tersebut sedemikian rupa sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan yang khusus, yang disesuaikan dengan penyimpangan, kelainan, atau ketunaan mereka. Salah satu anak berkebutuhan khusus adalah anak autis, menurut Mifzal (2012:3) anak autis merupakan suatu gangguan perkembangan yang kompleks yang meliputi gangguan perilaku, kognitif, bahasa, komunikasi, dan gangguan interaksi sosialnya.

Pada dasarnya anak autis merupakan suatu gangguan perkembangan yang berat pada anak. Gejalanya sudah tampak sebelum anak mencapai usia tiga tahun. Perkembangan mereka menjadi terganggu terutama dalam komunikasi, interaksi dan perilaku. pada anak-anak gangguan perilaku terlihat dari ketidak mampuan anak untuk berhubungan dengan orang lain. Seolah-olah mereka hidup dalam dunianya sendiri. Umumnya anak autis sering melakukan gerakan-gerakan aneh yang diulang-ulang. Seperti duduk sambil menggeleng-gelengkan kepala, mengucapkan kata-kata sering diulang-ulang dan sulit dimengerti oleh anak seusia mereka. Oleh karena itu diperlukan latihan modifikasi perilaku yang bertujuan untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan perilaku menyimpang pada anak autis tersebut. Sehingga apa yang selama ini terjadi seperti anak menunjukkan perilaku yang aneh sebagai luapan emosinya dapat dihindari atau dikurangi.

Modifikasi perilaku bagi anak autis akan membantu anak dalam mengurangi perilaku negatif yang diperlihatkannya. Modifikasi perilaku pada anak autis ini menggunakan permainan. Permainan yang dimaksud adalah permainan congklak. Melalui permainan inilah nantinya dapat mengurangi atau meminimalisir perilaku menyimpang yang ditimbulkan oleh anak autis.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan berupa observasi dan wawancara di kelas 4C SLB LUKI Lubuk Kilangan Padang. Dimana terdapat enam orang anak yaitu, yang mana menurut keterangan guru yang mengajar di kelas tersebut, bahwa dari ke enam orang siswa di kelas tersebut terdiri dari: 1) Satu orang siswa autis yang memiliki ciri-ciri

suka menggeleng-gelengkan kepala, tidak focus dan sesekali membenturkan kepalanya pada dinding dengan dialas tangannya. 2) Lima orang siswa tunagrahita.

Dari ke enam siswa di kelas 4C tersebut peneliti tertarik pada satu orang anak yang dikategorikan autisme yang kondisinya mengalami gangguan suka menggeleng-gelengkan kepala. Geleng-geleng kepala yang dilakukan oleh anak sebelum proses pembelajaran yaitu pukul 07.30-08.00 sebanyak 15 kali dan selama proses pembelajaran pukul 08.00-09.30 sebanyak 22 kali dan pukul 10.00-12.00 sebanyak 21 kali. Karena keberagaman anak di satu kelas guru kurang bisa mengurangi geleng-geleng kepala anak sehingga dari hari kehari sifat geleng-geleng kepala anak tidak mengalami pengurangan. Sehingga peneliti memiliki inisiatif untuk memberikan layanan kepada anak yaitu permainan congklak. Dimana saat melakukan pengamatan anak sangat suka bermain oleh sebab itulah peneliti mengambil alternatif permainan congklak tersebut untuk mengurangi perilaku maladaptif anak yaitu menggeleng-geleng kepala.

Menurut Husna (2009:101) congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal diseluruh Indonesia. Wadah congklak terdiri dari setengah lingkaran yang berjumlah 16 buah. Dua buah cekung besar terletak diujung kanan dan kiri. Sisanya berjajar di antara dua cekungan yang besar masing-masing tujuh buah. Dengan permainan congklak anak autisme akan memerlukan ketelitian dan konsentrasi yang ekstra.

Jadi permainan congklak ini dapat digunakan sebagai alat untuk mengurangi perilaku menyimpang yang diperlihatkan oleh anak. Dengan menggunakan permainan congklak ini anak diharapkan dapat mengurangi bahkan menghilangkan perilaku menyimpang tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti masalah tersebut **“EFEKTIFITAS PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENGURANGI PERILAKU GELENG-GELENG KEPALA PADA ANAK AUTIS X KELAS 4C SLB LUKI PADANG”**.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang akan dilakukan ini, adalah untuk membuktikan efektifitas permainan congklak untuk mengurangi perilaku geleng-geleng kepala pada anak autisme kelas 4C di SLB LUKI Padang.

Metode penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen kasus tunggal dalam bentuk desain multiple baseline, dengan menggunakan desain multiple baseline cross conditions. Desain

ini memberikan kontrol yang ketat terhadap kondisi intervensi dan memungkinkan hasil yang menunjukkan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Subjek penelitian adalah sesuatu yang dijadikan bahan atau sasaran dalam suatu penelitian. Menurut Rosnow dan Rosenthal (1999) (dalam Sunanto (2005:54) desain subyek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian, dalam pelaksanaannya dapat dilakukan pada seorang subjek atau sekelompok subjek. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak autis yang berinisial X kelas 4C SLB LUKI Padang.

Teknik pengumpulan data yang ditempuh adalah melalui kegiatan observasi langsung, dimana dalam hal ini peneliti akan mengamati langsung perilaku maladaptif anak yaitu geleng-geleng kepala anak selama proses belajar, kemudian merekam/mencatatnya kedalam format yang tersedia. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan pencatatan kejadian yakni dengan menghitung frekuensi jumlah perilaku geleng-geleng kepala yang muncul selama sebelum proses pembelajaran berlangsung yaitu pukul 07.30-08.00 dan proses pembelajaran dari jam 08.00-10.00 dan dari jam 10.00-12.00 WIB..

1. Analisis data dalam kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya: kondisi *baseline* atau *intervensi*, sedangkan Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini Sunanto (2005:104) adalah data grafik masing-masing kondisi dengan langkah-langkah:

- a. Menentukan panjang kondisi
- b. Menentukan estimasi kecenderungan arah
- c. Tingkat stabilitas
- d. Menentukan kecenderungan jarak data
- e. Rentang
- f. Menentukan level perubahan

2. Analisis antar kondisi

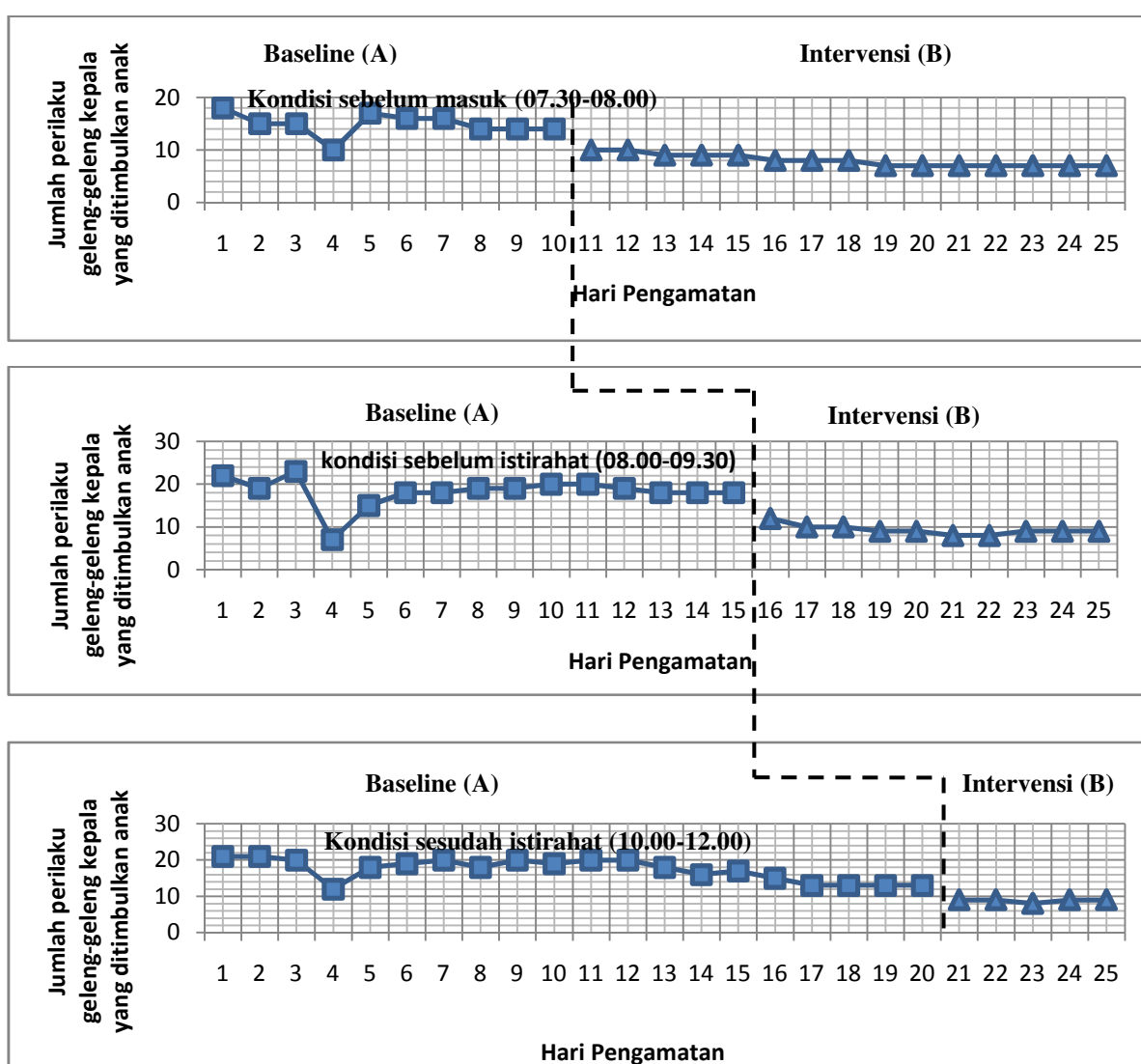
Memulai menganalisis perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang dianalisa. Karena jika data yang bervariasi (tidak stabil), maka akan mengalami kesulitan untuk mengintervensi.

Ada beberapa komponen dalam analisis antar kondisi menurut buku Sunanto (2005:104) antara lain yaitu :

- Menentukan Banyaknya Variabel yang berubah
- Menentukan Perubahan Kecenderungan dan efeknya
- Menentukan Perubahan Kecenderungan Stabilitas
- Menentukan Level Perubahan (*Level Change*)
- Menentukan data yang tumpang tindih (*overlap*) pada kondisi *baseline* dan intervensi

B. Hasil penelitian

Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi *baseline* (A) dan Intervensi (B) dapat dilihat pada grafik 1 sebagai berikut:



Grafik 1 Hasil penelitian dengan desain multiple baseline cross conditions

Dari grafik 1 diatas ini diperoleh dari pengamatan yang dilakukan kepada anak autis dalam tiga kondisi yaitu mengamati perilaku geleng-geleng kepala yang

ditimbulkan oleh anak mulai dari kondisi sebelum masuk (07.30-08.00), kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00).

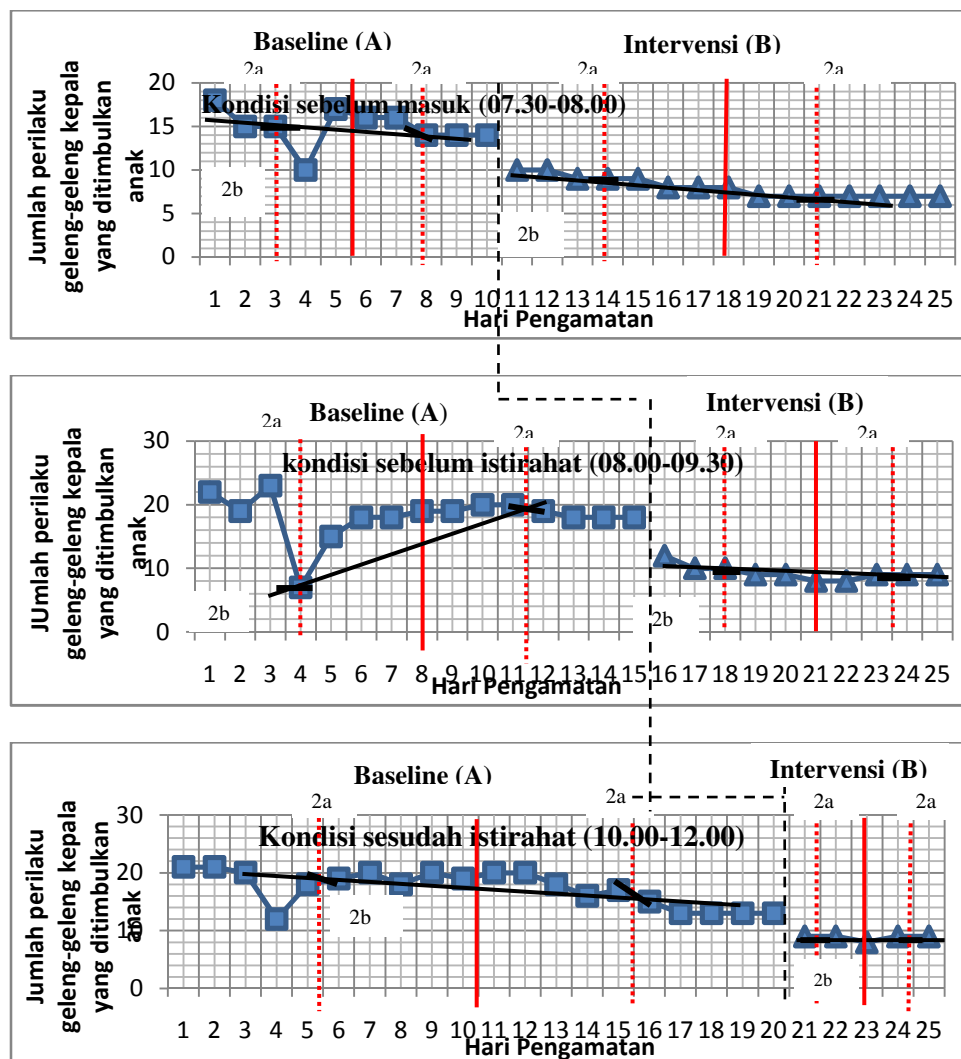
1. Komponen Analisis Dalam Kondisi

a. Menentukan estimasi kecenderungan arah

Adapun langkah yang ditempuh untuk menentukan arah kecenderungan dengan metode split middle ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membagi titik data menjadi dua bagian yang sama kanan dan kiri.
- 2) Membagi lagi jumlah titik data yang telah dibagi di atas, menjadi dua bagian yang sama kanan dan kiri (*mid date*). (2a)
- 3) Tentukan posisi median dari masing-masing belahan (2b)
- 4) Tariklah garis sejajar dengan absisi yang menghubungkan titik tamu antara (2a) dengan (2b)

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 2 berikut ini :



Grafik 2. Estimasi kecenderungan arah

Dengan memperhatikan grafik 2 maka diketahui bahwa pada kondisi baseline I (A_1) menunjukkan arah yang menurun/berkurang dan pada kondisi intervensi (B) yang menunjukkan arah kecenderungan data yang menurun.

b. Menentukan kecendrungan stabilitas

Menentukan kecendrungan stabilitas pada masing-masing kondisi digunakan sebuah kriteria stabilitas yang telah ditetapkan. Untuk menentukan kecendrungan kestabilan digunakan kriteria stabil 15%. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung *mean level*, batas atas, batas bawah, dan persentase stabilitas. Jika persentase stabilitas terletak antara 85%-95% maka kecendrungannya dikatakan stabil, sedangkan jika dibawah 85%-95% dikatatan tidak stabil. Adapun perhitungannya dilakukan dengan cara di bawah ini

c. Menentukan Kecendrungan Jejak Data

Pada data grafik perilaku geleng-geleng kepala anak pada kondisi A kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) mengalami penurunan (+), kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) sedikit mengalami kenaikan (-) dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) mengalami penurunan (+). Sedangkan pada kondisi B yaitu kondisi sebelum masuk mengalami penurunan (+), kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) mengalami penurunan dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) mengalami penurunan tapi mendatar dan stabil (=).

d. Menentukan Level Stabilitas Dan Rentang

Berdasarkan data perilaku geleng-geleng kepala yang ditimbulkan anak dapat terlihat dalam kondisi *baseline* (A) datanya bervariasi (variabel) dengan rentang yaitu kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) rentang 10-18, kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) rentang 7-23 dan kondisi sesudah istirahat rentang 12-21. Pada kondisi *intervensi* datanya tidak bervariasi (stabil) rentang yaitu kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) rentang 7-10, kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) rentang 8-12 dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) rentang 8-9.

e. Menentukan Tingkat Perubahan (*Level Change*)

Menentukan level perubahan (*Level change*) yang menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Adapun cara

menghitungnya adalah berapa skor pertama atau data pada hari pertama dan data hari terakhir dalam kondisi A dan B. Kemudian skor yang besar dikurangi dengan skor yang kecil. Level perubahan perilaku geleng-geleng kepala anak pada kondisi baseline yaitu kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) $18-14=4$, kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) $22-18=4$ dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) $21-13=8$, sedangkan pada kondisi Intervensi B yaitu kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) $10-7=3$, kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) $12-9=3$ dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) $9-9=0$

Setelah diketahui masing-masing komponen diatas, untuk memperjelasnya maka dimasukkan dalam satu format tabel analisis dalam kondisi yang berkaitan dengan efektifitas permainan congklak untuk mengurangi perilaku geleng-geleng kepala pada anak autisme kelas 4C di SLB Lubuk Kilangan Padang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini

Tabel 1. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi perilaku geleng-geleng kepala anak

No	Kondisi	Sesi	A ₁	B
1.	Panjang kondisi	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	10	15
		Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	15	10
		Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	20	5
2.	Estimasi kecenderungan arah	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	↘ (+)	↘ (+)
		Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	↗ (-)	↗ (+)
		Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	↘ (+)	— (=)
3.	Kecenderungan stabilitas	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	70%	67%
		Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	60%	90%
		Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	30%	100%
4.	Jejak data	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	↘ (+)	↘ (+)
		Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	↗ (-)	↗ (+)
		Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	↘ (+)	— (=)

		istirahat (10.00-12.00)	(+)	(=)
5.	Level stabilitas rentang	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	Variabel 10-18	Variabel 7-10
		Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	Variabel 7-23	Stabil 8-12
		Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	Variabel 12-21	Stabil 8-9
6.	Level perubahan	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	18-14 — (+4)	10-7 — (+3)
		Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	22-18 — (+4)	12-9 — (+3)
		Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	21-13 — (+8)	9-9 — (0)

2. Analisis Antar Kondisi

Adapun komponen analisis antar kondisi *baseline* (A) dan *intervensi* (B) dalam efektifitas permainan congklak untuk mengurangi perilaku geleng-geleng kepala pada anak autis kelas 4C di SLB Lubuk Kilangan Padang adalah:

a. Menentukan Banyaknya Variabel Yang Berubah

Menentukan banyaknya variabel yang berubah, yaitu dengan cara menentukan jumlah variabel yang berubah diantara kondisi *baseline* (A) dan *intervensi* (B). Banyaknya variabel yang berubah dalam penelitian ini satu, yaitu perilaku geleng-geleng kepala.

b. Menentukan Perubahan Kecendrungan Arah

Menentukan perubahan kecendrungan dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi.

c. Menentukan Perubahan Kecendrungan Stabilitas

Menentukan perubahan kecendrungan stabilitas dapat dilihat dengan melalui kecendrungan stabilitas pada kondisi A dan kondisi B pada rangkuman analisis dalam kondisi. Perilaku geleng-geleng kepala pada kondisi *baseline* A yaitu kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) 70% (tidak stabil), kondisi sebelum

istirahat (08.00-09.30) 60% (tidak stabil) dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) 30% (tidak stabil). sedangkan pada kondisi intervensi B Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) 67% (tidak stabil), Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) 90% (stabil) dan Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) 100% (stabil).

d. Menentukan Level Perubahan

Untuk menentukan level perubahan pada kedua kondisi *baseline* (A), dan *intervensi* (B) dapat ditempuh dengan langkah sebagai berikut:

Selisih antara data point pada kondisi *baseline* pada hari terakhir dan data pada hari pertama pada kondisi *intervensi*

- 1) Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00) = $14-10 = (+4)$
- 2) Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) = $18-12 = (+6)$
- 3) Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) = $13-9 = (+4)$

e. Menentukan *Overlap Data*

Menentukan overlape data pada kondisi baseline sebelum diberikan intervensi (A) dan pada saat diberikan intervensi (B) ditentukan cara sebagai berikut:

- 1) Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)
 - a) Lihat batas atas dan batas bawah pada kondisi baseline (A_1) yaitu atas (16,25) dan batas bawah (13,55).
 - b) Kemudian tentukan jumlah data poin kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline A_1 (0).
 - c) Perolehan angka pada poin dua dibagi dengan banyaknya data poin yang ada pada kondisi intervensi (B) (15) kemudian dikalikan 100. Maka hasilnya : $(0 : 15) \times 100 = 0\%$
- 2) Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)
 - a) Lihat batas atas dan batas bawah pada kondisi baseline (A_1) yaitu atas (19,925) dan batas bawah (16,475).
 - b) Kemudian tentukan jumlah data poin kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline A_1 (0).
 - c) Perolehan angka pada poin dua dibagi dengan banyaknya data poin yang ada pada kondisi intervensi (B) (10) kemudian dikalikan 100. Maka hasilnya : $(0 : 10) \times 100 = 0\%$

- 3) Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)
- Lihat batas atas dan batas bawah pada kondisi baseline (A_1) yaitu atas (18,875) dan batas bawah (15,725).
 - Kemudian tentukan jumlah data poin kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline A_1 (0).
 - Perolehan angka pada poin dua dibagi dengan banyaknya data poin yang ada pada kondisi intervensi (B) (5) kemudian dikalikan 100.
Maka hasilnya : $(0 : 5) \times 100 = 0\%$

Semakin kecilnya overlap maka makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Setelah diketahui masing-masing komponen di atas, untuk memperjelasnya, maka dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 22 rangkuman analisis antar kondisi

Kondisi	Sesi	B_1/A_1
1. Jumlah variabel yang berubah	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	1
	Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	1
	Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	1
2. Perubahan kecenderungan arah	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	$\begin{array}{cc} \diagdown & \diagup \\ (+) & (+) \\ \text{(positif)} & \end{array}$
	Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	$\begin{array}{cc} \diagup & \diagdown \\ (-) & (+) \\ \text{(positif)} & \end{array}$
	Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	$\begin{array}{cc} \diagdown & \text{—} \\ (+) & (=) \\ \text{(positif)} & \end{array}$
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	Variabel ke variabel
	Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	Variabel ke stabil
	Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	Variabel ke vstabil
4. Perubahan level	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	$\frac{14-10}{+4}$
	Kondisi sebelum istirahat	$\frac{18-12}{+6}$

	(08.00-09.30)	(+6)
	Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	<u>13-9</u> (+4)
5. Persentase overlap	Kondisi sebelum masuk (07.30-08.00)	0%
	Kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30)	0%
	Kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00)	0%

C. Pembahasan

Dari hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi terlihat bahwa pada kondisi *baseline* (A), perilaku geleng-geleng kepala anak masih tinggi, setelah diberikan perlakuan (*intervensi*) berupa permainan congklak perilaku geleng-geleng kepala anak menurun.

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah “efektifitas permainan congklak untuk mengurangi perilaku geleng-geleng kepala pada anak autisme x kelas 4C di SLB Lubuk Kilangan Padang”. Jawaban dari hipotesis penelitian ini adalah hipotesis diterima. Hasil penelitian yang diperoleh ini telah membuktikan bahwa permainan congklak dapat mengurangi perilaku geleng-geleng kepala pada anak autisme.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, yang dilaksanakan di SLB Lubuk Kilangan Padang bertujuan untuk mengurangi perilaku geleng-geleng kepala pada anak autisme. Pada kegiatan *baseline* (A) peneliti hanya mengamati perilaku geleng-geleng kepala pada anak. Pada kondisi Baseline (A₁) pengamatan dilakukan selama 10 kali pada kondisi sebelum masuk (07.30-08.00), 15 kali pada kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) dan 20 kali pada kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00). Sedangkan pada kondisi Intervensi (B) setelah diberikan perlakuan melalui permainan congklak selama 15 hari pengamatan pada kondisi sebelum masuk (07.30-08.00), 10 hari pengamatan pada kondisi sebelum istirahat (08.00-09.30) dan 5 hari pengamatan pada kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) dari hasil ini grafik menurun dengan cenderung bervariasi dan membaik. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya penurunan perilaku geleng-geleng kepala melalui permainan congklak untuk anak autisme x kelas IVC SLB Lubuk Kilangan Padang..

E. SARAN

Berhubungan telah terselesaikannya penelitian ini, maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan hasil penelitian ini di lapangan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu sebagai berikut: Kepada guru atau instruktur peneliti menyarankan agar dapat menggunakan permainan congklak dalam mengurangi perilaku geleng-geleng kepala pada anak dan harus lebih kreatif dan bervariasi lagi, karena biasanya di sekolah selalu menggunakan teknik atau metode yang itu-itu saja. Kepada orang tua agar dapat lebih memperhatikan lagi perilaku yang ditimbulkan anak secara dini sehingga dapat dikurangi bahkan dihilangkan perilaku yang tidak baik yang ditimbulkan anak tersebut. Kepada peneliti selanjutnya peneliti berharap bisa menambah wawasan serta ilmu yang lebih luas lagi.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Salim. 2007. *Pediatri dalam Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta : Depdiknas, Dikti, DikKet.
- A. Husna M. *100 + Permainan Tradisional Indonesia – untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Buku Kita.com
- A. Supratiknya. 1995. *Mengenal Perilaku Abnormal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bonny Danuatmaja. 2003. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta : Puspa Swara.
- Dian Adriana. 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Edi Purwanta. 2005. *Modifikasi perilaku (Alternatif Penanganan Anak Luar Biasa)*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Ellah Siti Chalidah. *Terapi Permainan bagi Anak yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- E. Kosasih. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Yrama Widya.
- Galih A Veskarisyanti. 2008. *12 terapi autis paling efektif & hemat untuk autisme, hiperaktif, dan retardasi mental*. Yogyakarta : Pustaka Anggrek.
- Ganda Sumekar. 2009. *Anak Berkebutuhan Khusus (Cara Membantu Mereka Agar Berhasil dalam Pendidikan Inklusif)*. Padang: UNP Press.

- Juang Sunanto. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Univercity Of Tsukuba.
- Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- MIF Baihaqi, dkk. 2005. *Psikiatri Konsep Dasar dan gangguan - gangguan*. Bandung: PT. Rafika Aditama
- Mus'ab Raiyana. 2013. <http://akuyaraiyana.wordpress.com/2013/04/22/perilaku-maladaptif/> di download tgl 18-11-2013.21.20).
- Nattaya Lakshita. 2012. *Panduan Simpel Mendidik Anak Autis*. Jogjakarta: Javalitera.
- Suharsimi Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian*. Bandung: PT Asdi Mahasatya
- Yosfan Azwandi. 2005. *Mengenal dan Membantu Penyandang Autis*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Y. Handojo. 2009. *Autisme Pada Anak (Menyiapkan Anak Autis untuk Mandiri dan Masuk Sekolah Reguler dengan Metode ABA)*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer