

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	11
E. Struktur Organisasi Skripsi	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
A. Kajian Pustaka	13
B. Kerangka Pemikiran	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	28
B. Variabel Penelitian.....	30

C. Lokasi dan Subjek Populasi/Sampel	32
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Prosedur dan Teknik Pengolahan Data	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Pengolahan Data	40
B. Analisis Data.....	47
C. Pembahasan Atau Analisis Temuan.....	89
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI
A. Kesimpulan.....	91
B. Rekomendasi.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

4.1	Data Hasil <i>Baseline 1 (A-1), Intervensi (B), Baseline-2 (A-2)</i> Kemampuan Kemampuan Keterampilan Sosial Dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial)	41
4.2	Data Hasil <i>Baseline 1 (A-1), Intervensi (B), Baseline-2 (A-2)</i> Kemampuan Kemampuan Keterampilan Sosial Dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi).....	42
4.3	Data Hasil <i>Baseline 1 (A-1), Intervensi (B), Baseline-2 (A-2)</i> Kemampuan Kemampuan Keterampilan Sosial Dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku).....	43
4.4.	Data hasil <i>baseline 1 (a-1), intervensi (b), baseline-2 (a-2)</i> kemampuan kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi keseluruhan indikator dalam aspek sosial).....	44
4.5.	Data hasil <i>baseline 1 (a-1), intervensi (b), baseline-2 (a-2)</i> kemampuan kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi keseluruhan indikator dalam aspek emosi).....	45
4.6.	Data hasil <i>baseline 1 (a-1), intervensi (b), baseline-2 (a-2)</i> kemampuan kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi keseluruhan indikator dalam aspek perilaku).....	47
4.7.	Panjang Kondisi Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial, Emosi dan Perilaku).....	48
4.8.	Kecenderungan Stabilitas Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial)	63
4.9.	Kecenderungan Stabilitas Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi)	64
4.10.	Kecenderungan Stabilitas Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku)	64

4.11. Kecenderungan Arah Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial).....	64
4.12. Kecenderungan Arah Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi).....	65
4.13. Kecenderungan Arah Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku).....	65
4.14. Level Stabilitas dan Rentang Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial)	65
4.15. Level Stabilitas dan Rentang Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi)	66
4.16. Level Stabilitas dan Rentang Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku)	65
4.17. Perubahan Level Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial)	67
4.18. Perubahan Level Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi)	68
4.19. Perubahan Level Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku)	67
4.20. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial)	68
4.21. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi)	70
4.22. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku)	72
4.23. Jumlah Variabel yang Diubah dari Kondisi Baseline (A) ke Intervensi (B)Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial, Emosi dan Perilaku)	74
4.24. Perubahan Kecenderungan Arah dan EfeknyaKeterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (aspek Sosial, Emosi dan Perilaku)	75

Arif Wibawanto, 2013

Permainan Pertemanan (Friendship) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Dengan Hambatan Emosi Dan Sosial

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.25. Kecenderungan Stabilitas Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial, Emosi, Perilaku)	75
4.26. Perubahan Level Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial)	76
4.27. Perubahan Level Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi)	76
4.28. Perubahan Level Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku)	77
4.29. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Sosial)	84
4.30. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Emosi)	85
4.31. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Keterampilan Sosial dengan Permainan Pertemanan (Aspek Perilaku)	87

DAFTAR GRAFIK

1.1. keterampilan sosial dengan permainan pertemanan	Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), dan <i>Baseline-2</i> (A-2) (Aspek Sosial).....	42
1.2. keterampilan sosial dengan permainan pertemanan	Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), dan <i>Baseline-2</i> (A-2) (Aspek Emosi).....	43
1.3. keterampilan sosial dengan permainan pertemanan	Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), dan <i>Baseline-2</i> (A-2) (Aspek Perilaku).....	44
4.4. keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi aspek sosial)	Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), dan <i>Baseline-2</i> (A-2)	45
4.5. keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi aspek emosi)	Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), dan <i>Baseline-2</i> (A-2)	46
4.6. keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (komulasi aspek perilaku)	Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), dan <i>Baseline-2</i> (A-2)	47
4.7. Kecenderungan Arah Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek sosial) Pada Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), <i>Baseline-2</i> (A-2)		49
4.8. Kecenderungan Arah Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek emosi) Pada Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), <i>Baseline-2</i> (A-2)		50
4.9. Kecenderungan Arah Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek perilaku) Pada Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1), Intervensi (B), <i>Baseline-2</i> (A-2)		51

4.10. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek sosial)	53
4.11. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Intervensi</i> (B) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek sosial)	54
4.12. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Baseline-2</i> (A-2) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek sosial)	55
4.13. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek emosi)	56
4.14. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Intervensi</i> (B) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek emosi)	58
4.15. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Baseline-2</i> (A-2) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek emosi)	59
4.16. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek perilaku).....	60
4.17. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Intervensi</i> (B) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek perilaku)	61
4.18. Kecenderungan Stabilitas (<i>Trend Stability</i>) Kondisi <i>Baseline-2</i> (A-2) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (aspek perilaku)	63

4.19. Data <i>Overlap</i> (<i>Percentage of Overlap</i>) Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1) ke Intervensi (B) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (Aspek Sosial)	78
4.20. Data <i>Overlap</i> (<i>Percentage of Overlap</i>) Kondisi Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A-2) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (Aspek Sosial).....	79
4.21. Data <i>Overlap</i> (<i>Percentage of Overlap</i>) Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1) ke Intervensi (B) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (Aspek Emosi)	80
4.22. Data <i>Overlap</i> (<i>Percentage of Overlap</i>) Kondisi Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A-2) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (Aspek Emosi)	81
4.23. Data <i>Overlap</i> (<i>Percentage of Overlap</i>) Kondisi <i>Baseline-1</i> (A-1) ke Intervensi (B) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (Aspek Perilaku)	82
4.24. Data <i>Overlap</i> (<i>Percentage of Overlap</i>) Kondisi Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A-2) Kemampuan keterampilan sosial dengan permainan pertemanan (Aspek Perilaku)	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1.1 Desain A-B-A	10
2.1. Kerangka Pemikiran	27
3.1. Desain A-B-A	30
3.2 Komponen-Komponen Grafik	39

