

Strategi Teknik “Bite & Step” untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah

Markus Nanang Irawan Budi Susilo
mnanangirawan@usm.ac.id
Fakultas Psikologi, Universitas Semarang, Indonesia

Gusti Yuli Asih
gustiyuliasih@usm.ac.id
Fakultas Psikologi, Universitas Semarang, Indonesia

ABSTRAK

Saat berinteraksi dengan orang lain, setiap orang dapat dipastikan membutuhkan suatu keterampilan yang baik dalam berkomunikasi supaya tujuan bersosialisasi, terutama di sekolah, berjalan lancar dan tercapai. Namun untuk siswa berkebutuhan khusus agaknya sulit dicapai karena mempunyai hambatan atau masalah dalam berkomunikasi. Oleh karena itu diperlukan suatu penanganan atau bantuan yang disebut dengan latihan keterampilan sosial. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektifitas strategi teknik permainan yang disebut “Bite & Step” untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa berkebutuhan khusus sehingga upaya berinteraksi berjalan lancar dan tidak menjadi salah dalam berkomunikasi dengan teman di sekolah. Sebagai partisipan adalah kelompok siswa berkebutuhan khusus yang sudah bersekolah tingkat dasar. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan model eksperimen pada kasus tunggal yang mana adalah pemberian perlakuan berupa latihan keterampilan sosial dengan menggunakan teknik permainan “Bite & Step” yang kemudian dievaluasi dengan analisis grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi teknik “Bite Step” belum efektif untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa berkebutuhan khusus sehingga perlu dikaji, dievaluasi, diuji coba ulang kembali

ABSTRAK

When interacting with others, each person certainly needs a good skill in communication so that the purpose of socializing at school goes smoothly and is achieved. But for student with special needs seems difficult to achieve because they have obstacles or problems in communication. Therefore we need a treatment or assistance called social skills training. The purpose of the study was to determine the effectiveness of the strategy of a game technique called "Bite & Step" to improve social skills in student with special needs so that the effort to interact went smoothly and not be wrong in communicating with friends at school. As participants are groups of student with special needs who have attended elementary school. The research method used is the experimental model in a single case which is the treatment of social skills training using the game technique "Bite & Step" which is then evaluated using graph analysis. The results showed that the technical strategy of "Bite Step" has not been effective for helping to improve the social skills of children with special needs so it needs to be reviewed, evaluated, and retested again.

Keywords: “Bite & Step”; Social Skill, Special Needs Student

1. PENDAHULUAN

Sejak dini, anak diperkenalkan dan diajarkan mengenai cara berkomunikasi yang baik melalui latihan keterampilan sosial. Dalam latihan keterampilan sosial tersebut, seringkali diajarkan bagaimana mengucapkan salam, maaf, terima kasih, atau meminta izin sebagai upaya interaksi yang baik pada orang lain. Selain itu, tujuan lain keterampilan sosial adalah membentuk karakter anak yang mandiri dan mampu menghargai orang lain. Sebagai hasilnya, anak yang dapat memahami ajaran latihan keterampilan sosial biasanya lebih mudah melakukan interaksi dengan orang lain dan menunjukkan perilaku yang sesuai dengan aturan dan norma sosial di sekitarnya. Sebaliknya, jika kurang memahami, biasanya anak akan kesulitan dalam berinteraksi sosial yang dapat mengakibatkan munculnya potensi perilaku yang tidak sesuai dan masalah emosi yang dampaknya juga bisa memengaruhi aktivitas harian termasuk di sekolah. Anak yang mempunyai potensi mengalami hambatan dalam berkomunikasi dan mempunyai keterampilan sosial adalah anak berkebutuhan khusus yang mana sebabnya adalah karena ada permasalahan dalam perkembangan dan pertumbuhan baik secara fisik ataupun kognitif. Maka, berdasar permasalahan dan potensi dampak ke depan, anak berkebutuhan khusus perlu diajarkan dan dilatih mengenai keterampilan sosial dengan cara yang lebih tepat sehingga dapat memahami keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Tujuan penelitian adalah, selain membantu menangani masalah anak berkebutuhan khusus dalam hal berkomunikasi melalui latihan keterampilan sosial, juga bertujuan untuk mencari tahu mengenai keefektifan strategi teknik permainan “Bite & Step” yang dikembangkan tim peneliti dalam meningkatkan keterampilan sosial anak berkebutuhan khusus saat di sekolah.

Teknik “Bite & Step” merupakan alat strategi yang dikembangkan tim peneliti dengan

mengadaptasi konsep permainan ular tangga. Seperti permainan ular tangga; teknik permainan “Bite & Step” juga menggunakan semacam lembaran yang dibagi menjadi beberapa kotak kecil yang di dalamnya terdapat gambar tangga dan binatang yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua sampai enam orang dengan cara melempar dadu dan menjalankan bidak secara bergiliran. Konsep mengenai tangga dan binatang sama dengan permainan ular tangga, di mana ketika pemain mencapai kotak yang terdapat gambar tangga maka akan naik ke kotak berikutnya, sedang jika pemain sampai pada kotak yang terdapat kepala atau mulut binatang, maka pemain akan turun di kotak berikutnya. Perbedaannya, dalam beberapa kotak yang ada dalam lembaran terdapat gambar mengenai target perilaku keterampilan sosial, misalnya mengetuk pintu atau terima kasih; dan ketika pemain sampai di kotak tersebut, maka bersama dengan pemain lain melakukan praktik latihan keterampilan sosial. Pemenang permainan adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir yang mana hadiah atau *reward* yang diberikan berwujud pujian atau waktu istirahat sejenak (Susilo & Asih, 2019). Sebagai sarana terapi, manfaat teknik permainan “Bite & Step” terkait pada konsep bermain yang makna sejatinya adalah memberi kesempatan anak untuk berpikir, berbicara pada orang lain, belajar mengalami situasi dan kondisi dunia nyata, serta belajar memecahkan masalah yang dihadapinya (McMahon,1992).

Mengenai permainan ular-tangga sendiri, sesungguhnya adalah permainan adu cepat yang berasal dari India kuno yang disebut *Moksha-Patamu (Snakes and Ladders)*. Merupakan permainan warisan agama Hindu yang mengajarkan moralitas mengenai sifat baik dan buruk, yaitu gambar tangga melambangkan suatu sikap yang baik seperti kejujuran, pengetahuan, kebijaksanaan, dan sebagainya. Sedang gambar ular melambangkan sifat buruk seperti ketidaktaatan, hasrat, dan sebagainya. Filosofi permainan ini adalah ketika bidak sampai pada kotak bergambar tangga, maka hal

yang diajarkan adalah sikap atau perilaku baik akan mendapat ganjaran berupa tempat atau derajat yang lebih tinggi, sebaliknya jika tidak sampai pada kotak bergambar ular maka pengajarannya adalah bahwa ganjaran untuk perilaku buruk akan mendapatkan tempat yang rendah atau derajat kehidupannya menurun. Kotak terakhir melambangkan sebagai nirwana, maka kemudian konsep filosofi permainan ular-tangga adalah merupakan permainan adu cepat mengenai kebaikan yang mana sang pemenang kebaikan akan mencapai tahap nirwana atau surga lebih dulu (Masters dalam [wikipedia.org/wiki/Ular tangga](http://wikipedia.org/wiki/Ular_tangga), 2019).

Definisi keterampilan sosial sering dinyatakan sebagai kondisi di mana seseorang memahami batas aturan sosial sehingga muncul perilaku yang sesuai serta diterima secara sosial dan mampu melakukan komunikasi dengan orang lain secara wajar (Cotugno, 2009; Helemans dkk, 2010). Individu yang kurang memahami keterampilan sosial, biasanya mudah mengalami potensi kemunculan masalah perilaku yang tidak tepat dan masalah emosi yang memengaruhi fungsi optimal dalam aktivitas bekerja, belajar, atau bahkan saat rekreasi (Mukuria & Obiakor, 2008; Aggarwal, 2015). Terkait dengan penguasaan keterampilan sosial; latihan keterampilan sosial sering menjadi pilihan karena dibuktikan efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti interaksi dan atau menunjukkan perilaku sosial yang tepat (Mafra, 2015). Dalam latihan keterampilan sosial diajarkan pengetahuan tentang cara berkomunikasi, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan mengendalikan diri melalui contoh dan praktik yang lebih mudah dipahami (Mitchell dkk, 2010; Smitha, Varghese, Beheshtifar & Norozy, 2013; Davies, dkk, 2014). Terkait dengan situasi individu, anak berkebutuhan khusus adalah anak yang terhambat dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya sehingga memengaruhi kemampuan fisik, psikologis, kognitif, dan sosialnya. Karena situasi dan kondisi yang dialami, maka anak berkebutuhan khusus memerlukan bantuan atau layanan khusus yang mana tujuannya adalah tidak

sekedar memenuhi kebutuhan, namun juga bermaksud meningkatkan kemandirian, mengurangi keterbatasan, serta mengurangi ketergantungan sehingga bisa memenuhi kebutuhan sendiri secara optimal dan maksimal (Mangunsong, 2009; Kemenkes, 2010).

2. METODE

Metode penelitian berupa eksperimen dengan kasus tunggal (*single case experimental design*) yang menggunakan desain model A-B-A; di mana Fase A adalah baseline, fase B adalah perlakuan dengan menggunakan metode permainan "Bite & Step", kemudian kembali ke Fase A yang diukur kembali sebagai baseline. Fase *follow up* disertakan dan dilakukan setelah penelitian berakhir guna mengetahui ketetapan perilaku setelah proses intervensi selang beberapa waktu kemudian (Sunanto, Takeuchi, Nakata, 2005; Ryan & Filene, 2012; Azwar, 2017). Target perilaku yang diukur adalah terkait dengan perilaku keterampilan sosial, yaitu perilaku menyapa teman, mengetuk pintu, dan mengucapkan terima kasih.

Subyek penelitian dipilih berdasar kriteria tertentu atau ditentukan dengan model *purposive sampling*; yaitu siswa kelas 2 SD sejumlah 3 orang yang mempunyai masalah penguasaan keterampilan sosial sehingga perlu diajarkan mengenai keterampilan sosial dengan sarana permainan "Bite & Step". Karena teknik eksperimen menggunakan strategi permainan dan lebih banyak melakukan praktik atau simulasi, maka skor tingkat kecerdasan atau IQ tidak begitu diperlukan. Sekolah X menjadi pilihan tempat penelitian karena merupakan sekolah anak berkebutuhan khusus di mana para siswa, selain mendapat materi akademik juga mendapat pendidikan khusus berupa keterampilan yang bermanfaat untuk hidup sehari-hari, termasuk keterampilan bersosialisasi.

Pengukuran ketercapaian perubahan perilaku pada keterampilan sosial yang dilatihkan melalui permainan "Bite & Step" adalah dengan melalui pengamatan target perilaku saat berada di sekolah, baik pada fase *baseline*, *treatment* atau pemberian perlakuan.

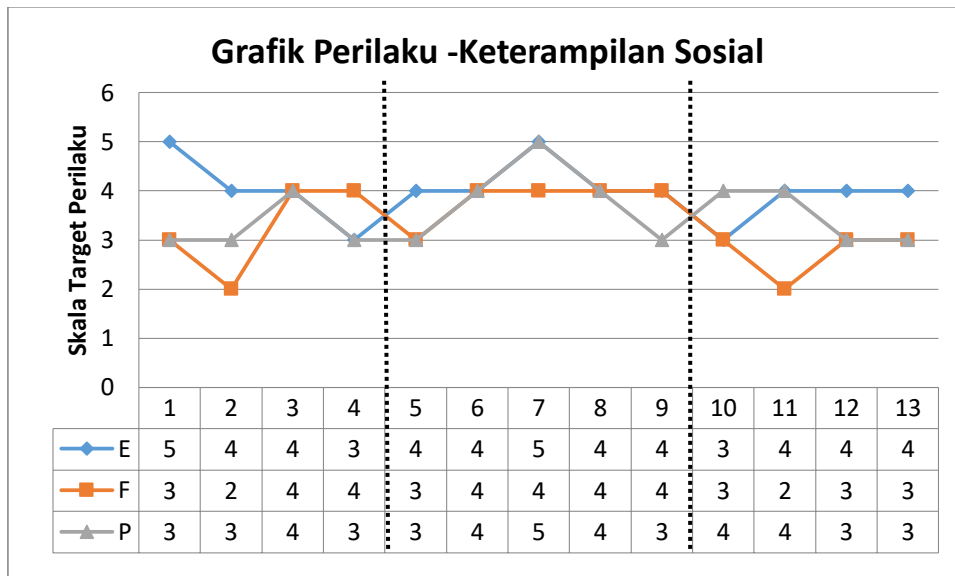
Metode pengumpulan data pendukung untuk mengetahui target perilaku yang masih perlu dilatihkan adalah dengan wawancara sebagai skrining permasalahan. Wawancara dilakukan kepada guru sekolah yang mana sering menghadapi subyek secara keseharian di sekolah. Setelah mendapat catatan pendukung, kemudian dibuat suatu skala yang menunjukkan dari tidak perlu sampai sangat perlu bantuan untuk memunculkan atau meningkatkan target perilaku. Berikut adalah skala yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data. Skala (1) tidak perlu bantuan, Skala (2) Jarang memerlukan bantuan, Skala (3) cukup memerlukan bantuan, Skala (4) sering memerlukan bantuan, Skala (5) masih sangat membutuhkan bantuan. Sedang untuk mengetahui dinamika perubahan dari mandiri sampai membutuhkan bantuan untuk kemunculan target perilaku terkait dengan keterampilan sosial yang dilatihkan dengan cara mengukur atau melihat model analisis grafik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian diawali dengan wawancara terhadap guru di sekolah dan observasi terhadap perilaku sosial siswa terkait pemetaan masalah kekurangan keterampilan sosial yang dimiliki para siswa. Hasil wawancara dan observasi ketika melakukan pemetaan masalah memperlihatkan bahwa target perilaku atau keterampilan sosial yang masih perlu ditingkatkan adalah berupa menyapa teman sekolah, mengetuk pintu saat mau masuk ke ruangan, dan mengucapkan terima kasih. Setelah dilakukan pemetaan, langkah selanjutnya membuat program individu yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu

meningkatkan keterampilan sosial berupa menyapa teman, mengetuk pintu, dan mengucapkan terima kasih. Pada penyusunan program ini, dipilih strategi latihan keterampilan sosial dengan menggunakan teknik permainan "Bite & Step". Selain sebagai upaya percobaan pengenalan model sarana perlakuan yang baru dikembangkan, juga karena dalam teknik permainannya ditambahkan sarana visual dan praktik yang lebih mudah dipahami dan tidak membosankan bagi siswa. Setelah penyusunan program selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah pelaksanaan teknis penelitian berupa latihan keterampilan sosial dengan menggunakan strategi teknik permainan "Bite & Step" yang dilakukan oleh guru kelas dengan dibantu asisten. Pelaksanaan praktik eksperimen penelitian tidak hanya berupa arahan pelaksanaan permainan, namun juga pelaksanaan saat simulasi bersama mengenai latihan perilaku keterampilan sosial yang menjadi target peningkatan.

Proses pengukuran dalam pelaksanaan penelitian adalah target perilaku diamati dan dicatat frekuensi kemunculannya. Selanjutnya, catatan frekuensi dikonversikan pada skala yang menunjukkan apakah subyek masih memerlukan bantuan atau tidak untuk meningkatkan keterampilan sosialnya pada target perilaku yang sudah dipetakan. Pelaksanaan pengukuran penelitian saat *baseline* dilakukan sebanyak empat kali dan saat perlakuan dilakukan sebanyak lima kali. Tempat pelaksanaan program dilakukan di sekolah, tempat subyek berinteraksi satu sama lain. Gambar grafik hasil penelitian:



Grafik 1. Grafik Perilaku Keterampilan Sosial Subyek E, F, P

Analisis gambar grafik hasil penelitian:

Dari gambar Grafik 1. diketahui bahwa target perilaku yang terkait dengan peningkatan keterampilan sosial secara keseluruhan, baik pada fase *baseline* atau perlakuan (deretan angka pada tabel bagian paling atas, angka 1-14) menunjukkan di kisaran angka yang rata-rata sama; yaitu masih memerlukan bantuan untuk meningkatkan target perilaku sosial dalam konteks meningkatkan keterampilan sosial berdasar angka skala yang dikonversi yang digunakan untuk mengukur kemunculan perilaku yaitu Skala (1) tidak perlu bantuan, Skala (2) Jarang memerlukan bantuan, Skala (3) cukup memerlukan bantuan, Skala (4) sering memerlukan bantuan, Skala (5) masih sangat membutuhkan bantuan (angka yang tertera pada tabel sesuai dengan inisial subyek masing-masing).

Dari ketiga subyek tersebut, pada hasil akhir atau *baseline* terakhir menunjukkan bahwa semua subyek, sesuai angka skala rata-rata masih sering memerlukan bantuan dalam rangka meningkatkan target perilaku sosial, yaitu menyapa atau mengucapkan salam, mengetuk pintu, dan mengucapkan terima kasih. Bahkan jika dilihat secara keseluruhan deretan angka skala, subyek E sempat mencapai angka tertinggi yaitu angka 5 atau

masih sangat membutuhkan bantuan. Artinya, meskipun sudah dibantu dengan teknik permainan “Bite & Step” sebagai upaya strategi untuk meningkatkan keterampilan sosial, pada kenyataannya belum dapat terwujud. Hal ini juga diketahui pada saat fase *follow up*, ketiga subyek masih sering terlihat dibantu, atau sering disebut dengan *prompt*, oleh guru atau terapis dengan cara diingatkan ketika subyek tidak menyapa teman saat bertemu, tidak mengucapkan terima kasih, dan seringkali tidak mengetuk pintu saat akan masuk kelas. Oleh karena itu, berdasar hasil pengamatan yang dikonversikan dalam skala, maka strategi teknik permainan “Bite & Step” sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial supaya subyek dapat menunjukkan perilaku sosial yang tepat dapat dikatakan belum efektif.

Hasil yang menyatakan bahwa teknik permainan “Bite & Step” belumlah efektif sebagai bagian dari strategi meningkatkan target perilaku terkait dengan keterampilan sosial adalah berdasar dari trend dinamika garis grafik yang menunjukkan bahwa masih ada garis kecenderungan yang sama, yang artinya belum ada perbedaan peningkatan perilaku, yang mana dalam hal ini supaya perilaku muncul masih harus diingatkan atau dibantu, baik pada saat *baseline* atau sebelum

dan sesudah diberi perlakuan dan saat diberi perlakuan. Berdasarkan evaluasi, hal yang menyebabkan teknik “Bite & Step” belum menampakkan keefektifannya adalah para subyek masih belum terbiasa dengan model permainan yang mengharuskan setiap kali bidak berhenti di suatu kotak bertanda atau bergambar latihan keterampilan sosial, maka semuanya harus berlatih dan proses ini terjadi berulang kali sehingga menjadi dugaan subyek mengalami kejenuhan, karena harus sering bergantian antara duduk dan berdiri meskipun mau melaksanakan permainan dengan dibawah arahan guru dan asisten.

Apa yang terjadi pada situasi dan kondisi hasil pelaksanaan tersebut nampaknya belum sejalan dengan pernyataan Weiss (2013); dan Wong (2014) bahwa metode bermain sebagai bagian dari melakukan latihan keterampilan yang mana seharusnya subyek bisa memahami situasi yang sama dengan dunia nyata karena disajikan secara visual dan menarik sehingga pada akhirnya bisa memecahkan masalah dan memunculkan perilaku yang sesuai ternyata belum tampak. Dugaan sementara dari tim peneliti adalah teknik permainan “Bite & Step” belum dapat dipahami sepenuhnya karena segi permainan yang mungkin dirasa rumit serta melelahkan bagi para subyek. Hal ini sekaligus menjadi catatan evaluasi dan keterbatasan atas teknik permainan “Bite & Step” yang masih dalam proses pengembangan; yaitu terkait dengan proses *rapport* atau jalinan hubungan yang baik antara peneliti dengan subyek, kesesuaian dan konsistensi antara bentuk pelaksanaan dengan modul, durasi permainan, dan penempatan gambar yang tepat supaya subyek tidak mudah lelah atau bosan saat bermain karena antar harus sering duduk, menjalankan bidak dan berdiri, praktik latihan keterampilan sosial dalam rentang waktu yang berdekatan; terutama mengingat peserta permainan adalah siswa berkebutuhan khusus yang terbatas dalam hal berkomunikasi sehingga mungkin merasakan lelah namun karena hambatannya menjadi kesulitan untuk mengutarakan atau

mengkomunikasikan dengan orang lain terutama dengan orang yang baru dikenal.

4. SIMPULAN

Berdasar hasil analisis dan evaluasi penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi dengan menggunakan teknik permainan “Bite & Step” belum dapat membantu dan belum menampakkan keefektifannya dalam menangani dan meningkatkan perilaku siswa berkebutuhan khusus di sekolah terkait keterampilan sosial pada target perilaku menyapa teman, mengetuk pintu, dan mengucapkan terima kasih.

Saran yang dapat diberikan adalah perlunya mengkaji ulang, merevisi, mengembangkan, dan melakukan uji coba kembali akan teknik permainan “Bite & Step”, sehingga efektif dipakai sebagai sarana strategi untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal, A., & Prusty, B., (2015). Effect of Social Stories on Social Skills of children with Autism Spectrum Disorder. *The International Journal of Indian Psychology ISSN 2348-5396 (e) | ISSN: 2349-3429 (p) Volume 2, Issue 4, DIP: B00347V2I42015 http://www.ijip.in | July – September, 2015 © 2015 I; licensee IJIP*
- Azwar, S. (2017). Metode Penelitian Edisi II. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cotugno, A. (2009). *Group Interventions for Children with Autism Spectrum Disorders: A Focus on Social Competency and Social Skills*. Jessica Kingsley Publishers: London, UK-Philadelphia, USA
- Davies, M., Cooper, G., Kettler, R.J., Elliot, S.N. (2014). Developing Social Skills of Students With Additional Needs Within the Context of the Australian Curriculum. *Australasian Journal of Special Education. Australasian Journal of Special Education / FirstView Article / November 2014, pp 1 – 19. DOI: 10.1017/jse.2014.9, Published online: 15 July 2014. Available on CJO 2014 doi:10.1017/jse.2014.9*

Helemans, H; dkk. (2010). Sexual Behavior in Male Adolescents and Young Adults with Autism Spectrum Disorder and Borderline/ Mild. *Sex Disabil 28: 93-104. Springer Science and Business Media, LLC.*

Kemenkes (2010). *Pedoman Pelayanan Kesehatan Anak di Sekolah Luar Biasa (SLB) bagi Petugas Kesehatan.* Dirjen BinKesMas-Direktorat Kesehatan Anak: Jakarta

Mafra, H. (2015). Development of learning and social skills in children with learning disabilities: an educational intervention program. Presented at International conference "Education, Reflection, Development", ERD 2015, 3-4 July 2015, Cluj-Napoca, Romania. *Procedia - Social and Behavioral Sciences 209 (2015) 221 – 228*

McMahon, L. (1992). *The Handbook of Play Therapy.* Routledge: London

Master (2019). Permainan Ular Tangga. *Artikel.* Wikipedia.org/ wiki/ ular tangga

Mukuria, GM & Obiakor, FE. (2008). Curriculum Innovation to Educate Students with Autism in General Education. *Autism and Developmental Disabilities: Current Practice and Issues Advances in Special Education, Volume 18, 25-40. Emerald Group Publishing Limited*

Mitchell, K dkk. (2010). Group Social Skills Training for Adolescents With Asperger Syndrome or High Functioning Autism. *Journal on Developmental Disabilities. Vol. 16, No.2*

Mangunsong, F. (2009). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus-Jilid Kesatu.* LPSP3- UI: Jakarta

Ryan K; Filene, J. (2012). Design Options for Home Visiting Evaluation SINGLE CASE DESIGN BRIEF : Selecting Appropriate Single Case Designs for Evaluating MIECHV Funded Home Visiting Programs . James Bell Associates James Bell Associates

<http://ies.ed.gov/ncee/WWC/documentsum.aspx?sid=229>

http://www.mdrc.org/dohve/dohve_resources.html

Smitha, V. S., Varghese, P.K., Dennis, DIM, Vinayan, K. (2014). Effect of social skill group training in children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Amrita Journal of Medicine. Vol. 10, No: 2. July - Dec 2014. Page 1 – 44.*

Sunanto, J; Takeuchi,K; Nakata, H.(2005). *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal.* CRICED University of Tsukuba

Susilo, M.N.I.B. & Asih, G.Y. (2019). Latihan Keterampilan Sosial Berkelompok dengan Sarana Permainan "Bite & Step" untuk meningkatkan keterampilan sosial anak berkebutuhan khusus di sekolah. *Modul.* Tidak Diterbitkan. LPPM USM- Haki nomor: 000152565

Weiss, MJ. (2013). Behavior Analytic Interventions for Developing Social Skills in Individuals with Autism. Excerpted from Social Skills and Adaptive Behavior in Learners with Autism Spectrum Disorders edited by Peter F. Gerhardt Ed.D, & Daniel Crimmins Ph.D Brookes Publishing | www.brookespublishing.com | 1-800-638-3775

Wong, C; Odom, SL; Hume, K; Cox AW; Fettig, A; Kucharczyk, S; Brock, ME; Plavnick, JB; Fleury, Vp; Schultz TR. (2013). *Evidence-based practices for children, youth, and young adults with Autism Spectrum Disorder.* Chapel Hill: The University of North Carolina, Frank Porter Graham Child Development Institute, Autism Evidence-