

LAMPIRAN

CODING WAWANCARA

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
1) Belum, guru shadow itu baru kelas dua. Jadi selama satu tahun itu tidak ada guru shadow.	1. Guru shadow ada saat dia kelas dua jadi selama satu tahun tidak ada guru shadow	1. Penyesuaian diri (1a)	1. Penyesuaian diri: (Proses untuk mencari titik temu antara kondisi diri sendiri dan tuntutan lingkungan. Aspek; pengakuan, partisipasi, pengakuan sosial, altruism, kesesuaian) (1a.1b,1c,1d,1e)	Penyesuaian diri 1. Belum, guru shadow itu baru kelas dua. Jadi selama satu tahun itu tidak ada guru shadow. (S1,W1)
2) Kalau perubahan secara signifikan masalah pelajaran belum, kalau perubahan masalah sikap juga masih kurang sih. (Probing 1 ; mungkin perubahan aah, tentang apa menulis, membaca dan huruf-huruf saja itu sudah ada peningkatan sedikit saja). (Probing 2 : kalau untuk membaca masih belum bisa menulis juga masih belum bisa).	1. Perubahan signifikan dalam masalah pelajaran dan sikap masih belum 2. Peningkatan sedikit dalam menulis dan membaca 3. Membaca dan menulis masih belum bisa	1. Penyesuaian diri (1b) 2. Sedikit peningkatan terhadap Kecerdasan linguistic (2a) 3. Kecerdasan linguistic tergolong masih rendah (2b)	2. Kecerdasan linguistic: (perkembangan bahasa pada tahap mengucapkan kata dengan baik seperti orang dewasa dan sudah dapat merangkai banyak kata dalam satu kalimat). (2a,2b,2c)	2. Kalau perubahan secara signifikan masalah pelajaran belum, kalau perubahan masalah sikap juga masih kurang (S1,W2) 3. Caranya yang pertama itu kita perhatikan ya tentang ketika ujian mungkin dengan cara soal yang berbeda, (S1,W5)
3) Iya masih banyak pr nya ada di motoriknya ada ehh, ada di menulisnya membacanya ya 3 M itu termasuk. Ya motoric halus dan kasar juga. (Probing 1 : Sosialnya bagus, sosialnya kepada teman-teman bagus. Bagus itu ya bisa bermain dengan teman-teman, ya bisa sosial lah berbicara berkomunikasi dengan baik bisa anaknya. (Probing 2 : Logikanya itu main nalarnya main. (Probing 3 : Iya kalau motoric halus sama motoric kasar itu memang kurang).	1. PR di semua motoric, halus dan kasar. 2. Sosialnya bagus, bisa bermain dengan temannya 3. Berbicara dan berkomunikasi dengan baik 4. Logika A main 5. Motoric halus dan kasar kurang	1. Motorik halus (3a) dan kasar (4a) 2. Bersosialisasi (5a) 3. Komunikasi interpersonal (6a) 4. Logika (7a) 5. Motoric halus (3e) dan kasar (4d)	3. Motoric halus : (perkembangan gerak meliputi otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan) (3a,3b,3c,3d,3e) 4. Motoric kasar : (gerakan tubuh menggunakan otot besar yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri) (4a,4b,4c,4d) 5. Bersosialisasi : proses sosial yang menghasilkan interaksi sosial untuk diakui dalam anggota	4. Karena ketika kita ada guru shadow, perilaku kepada anak-anak itu kita samakan (S1,W12) 5. Ya dari lingkungan kan yang mempengaruhi (S1,W19)
4) Mas al itu anak terakhir dari dua bersaudara dia punya mas.	1. Anak terakhir dari 2 bersaudara dan	1. Identitas diri subjek (8a)		Kecerdasan linguistic 1. Tentang apa menulis, membaca dan huruf-huruf

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
(Probing 1 : Tapi latar belakang kurang begitu tau sih saya).	memiliki mas/kakak laki-laki 2. Latar belakang kurang begitu tau	2. Kurang mengetahui identitas diri subjek (8b)	masyarakat tertentu). Aspek; kepercayaan diri, berani tampil dimuka umum, mampu bekerja sama, komunikasi aktif, kepercayaan dan sikap saling terbuka satu sama lain. (5a,5b,5c,5d)	saja itu sudah ada peningkatan sedikit (S1,W2,P1) 2. Tapi kalau untuk membaca masih belum bisa menulis juga masih belum bisa (S1,W2,P2)
5) Caranya yang pertama itu kita perhatikan ya tentang ketika ujian mungkin dengan cara soal yang berbeda, soalnya yang dibedakan. Soalnya disesuaikan dengan kemampuan anaknya tapi ya tetap kita tuntun. (Probing 1 : Kita bacakan soalnya, anaknya yang memilih ketika abc an, berhubung anaknya tidak bisa menulis akhirnya kita membantu menuliskan. (Probing 2 : Gaya belajarnya cenderung auditori.)	1. Kita perhatikan saat ujian dengan membedakan soal dengan menyesuaikan dengan kemampuan anaknya 2. Tapi tetap dituntun, dibacakan soalnya biar anaknya yang memilih jawaban abc 3. Berhubung anaknya tidak bisa menulis, kita bantu tuliskan 4. Gaya belajar cenderung auditori	1. Penyesuaian diri (1c) 2. Dukungan sosial (emosional) (9a) 3. Dukungan sosial (instrumental) (9b) 4. Gaya belajar auditori (10a)	6. Komunikasi interpersonal : komunikasi antara 2 orang atau lebih secara tatap muka yang memungkinkan setiap pendengarnya menangkap reaksi orang lain secara langsung. Aspek; openness, empathy, supportness, positiveness, equality. (6a) 7. Logika : berpikir sistematis, valid dan bisa dipertanggungjawabkan. (7a,7b) 8. Identitas diri subjek : informasi mengenai subjek (8a,8b,8c,8d) 9. Dukungan sosial : Interaksi sosial atau hubungan yang memberikan bantuan nyata kepada individu sebagai kepercayaan sistem sosial terhadap tersedianya kasih	3. Kalau ngomong ndak ada perbedaanya. Kalau susunan kata sudah bagus kok kaya anak normal. (S1,W17) Motoric halus 1. Iya masih banyak pr nya ada di motoriknya ada ehh, ada di menulisnya membacanya ya 3 M itu termasuk. Ya motoric halus dan kasar juga (S1,W3) 2. Iya kalau motoric halus sama motoric kasar itu memang kurang. (S1.W3) 3. Keterampilan itu dia itu suka menggambar (S1,W13) 4. Kalau menggambar itu sangat focus ndak bisa diganggu
6) Penanganannya agak susah, karena itu tadi tidak bisa menulis tidak bisa membaca. Tapi nalarinya main, andaikan A itu bisa membaca dia inshaallah bisa menjawab juga karena nalarinya itu masih bisa memahami.	1. Penanganan agak susah 2. Nalarinya main 3. Andaikan A bisa membaca inshaallah dia bisa menjawab	1. Manajemen konflik (11a) 2. Logika (7b) 3. Persepsi (12a)		
7) Ndak tau mungkin kurang perhatian orang tua kan ndak tau kita ya ketika saat dia TK. Tapi anaknya ini pemalas.	1. Kurang perhatian dari orang tua 2. Anaknya ini pemalas	1. Pola asuh (13a) 2. Malas (14a)		
8) Ya gimana ya agak sulit, kalau memberikan intruksi dengan	1. Sulit ketika memberikan instruksi dengan	1. Gaya belajar kinestik. (15a)		

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
<p>kata-kata sih ndak bisa sih jadi kita harus gerak</p> <p>(Probing 1 : misalnya ketika A duduk ya kita angkat tidak bisa dengan kata-kata)</p> <p>(Probing 2 : Ya diarahkan secara fisik)</p>	<p>kata-kata jadi harus gerak,</p> <p>2. Misalnya A duduk ya kita angkat, tidak bisa dengan kata-kata</p> <p>3. Diarahkan secara fisik</p>	<p>2. Gaya belajar kinestik (15b)</p> <p>3. Gaya belajar kinestik (15c)</p>	<p>sayang, perhatian atau rasa kelekatan terhadap kelompok sosial yang dihargai.</p> <p>Aspek; dukungan emosional, dukungan instrumental, dukungan informasi dan penghargaan, dan dukungan kelompok.</p> <p>10. Gaya belajar auditori : (proses pembelajaran yang mengandalkan pendengaran sebagai penerima informasi dan pengetahuan). (10a,10b,10c)</p>	<p>kadang-an. (S1,W24)</p> <p>5. Dia senang kalau melakukan motoric halus (S1,31)</p> <p>Motorik kasar</p>
<p>9) Betul masuk tapi patuh hanya beberapa menit setelah itu ya kembali lagi.</p>	<p>1. Patuh hanya beberapa menit</p>	<p>1. Obedience (16a)</p>		<p>1. Iya masih banyak pr nya ada di motoriknya ada ehh, ada di menulisnya membacanya ya 3 M itu termasuk. Ya motoric halus dan kasar juga (S1,W3)</p>
<p>10) Jaraknya jauh, kira-kira itu A sekarang kan kelas dua kakaknya itu SMA.</p> <p>(Probing 1 : Masnya itu normal lah)</p>	<p>1. Jarak kelahiran A dan kakaknya jauh</p> <p>2. Masnya itu normal (tidak memiliki gangguan)</p>	<p>1. Identitas diri subjek (8c)</p> <p>2. Normal (17a)</p>		<p>2. Iya kalau motoric halus sama motoric kasar itu memang kurang. (S1,W3)</p>
<p>11) Eeh iya, memberikan kebebasan. Karena ketika kita ada guru shadow, perilaku kepada anak-anak itu kita samakan. Kalau dulu tidak ada guru shadow kita memperhatikan focus kepada anaknya seluruhnya. Jadi itu kebijakan sekolah.</p>	<p>1. Memberikan kebebasan</p> <p>2. Ketika ada guru shadow perilaku kepada anak disamakan</p> <p>3. Kalau tidak ada guru shadow kita memperhatikan focus seluruhnya ke anaknya</p> <p>4. Itu kebijakan sekolah</p>	<p>1. Kebebasan diri (18a)</p> <p>2. Penyesuaian diri (1d)</p> <p>3. Dukungan sosial (9c)</p> <p>4. Peraturan (19a)</p>	<p>11. Manajemen konflik : (langkah penyelesaian permasalahan di dalam konflik). (11a)</p> <p>12. Persepsi : (pengalaman dan peristiwa tentang objek dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Aspek; kognitif, efektif, konatif) (12a,12b,12c,12d)</p>	<p>3. Kalau futsal itu kan bisa lah (S1,W16)</p> <p>4. kalau bermain motoric kasar hampir ndak pernah (S1,W33,P1)</p>
<p>12) Kalau gampang menyerah sih kayaknya sih ndak sih tapi kadang menyerah kadang nggak. c. Andaikan bisa membaca ya dikerjakan.</p>	<p>1. Kadang menyerah kadang nggak</p> <p>2. Karena kekurangannya, dia menyerah</p> <p>3. Andaikan bisa membaca ya dikerjakan</p>	<p>1. Kadang pestimistis (20a)</p> <p>2. Motivasi belajar rendah (21a)</p> <p>3. Persepsi (12b)</p>	<p>13. Pola asuh : (gaya, cara, meode orang tua dalam mendidik, membimbing anak di dalam proses pendewasaan melalui proses</p>	<p>Logika</p> <p>1. Logikanya itu main nalarnya main. (S1,W3,P2)</p> <p>2. Tapi nalarnya main (S1,W6)</p> <p>Identitas diri subjek</p>

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
<p>13) Keterampilan itu dia itu suka menggambar, jadi imajinasinya yang lumayan bisa dikembangkan.</p> <p>(Probing 1 : Ya salah satunya unggul daripada yang lain ya bisa dikatakan seperti itu).</p>	<p>1. Dia suka menggambar</p> <p>2. Imajinasinya bisa dikembangkan</p> <p>3. Unggul daripada yang lain</p>	<p>1. Motoric halus (3b)</p> <p>2. Imajinasi (22a)</p> <p>3. Prestasi belajar (23a)</p>	<p>interaksi. Aspek; strictness, supervision, acceptance, involment (13a)</p> <p>14. Malas : (perilaku seseorang yang cenderung tidak aktif dan kurang semangat dalam melakukan aktifitas). (14a)</p> <p>15. Gaya belajar kinestik: (belajar dengan menggunakan gerakan fisik) (15a,15b,15c)</p> <p>16. Obedience : (pengaruh sosial dimana seseorang melakukan suatu tindakan karena diperintah oleh individu lain. Aspek ; believe, accept, act.) (16a)</p> <p>17. Normal (17a)</p> <p>18. Kebebasan diri : (kebebasan seseorang untuk memilih pikiran dan perasaan sendiri, serta menolak apa yang tidak diinginkan ataupun yang tidak disetujui). (18a)</p> <p>19. Peraturan : (sesuatu yang dibuat dan dilaksanakan oleh individu agar tercipta</p>	<p>1. A itu anak terakhir dari dua bersaudara, dia punya mas (S1,W4)</p> <p>2. Tapi latar belakang kurang begitu tau sih saya. (S1,W4,P1)</p> <p>3. Jaraknya jauh, kira-kira itu A sekarang kan kelas dua kakaknya itu SMA (S1,W10)</p> <p>4. Orang tuanya kerjanya dokter hewan. (S1,W21)</p> <p>Dukungan sosial</p> <p>1. Tapi ya tetap kita tuntun. Kita bacakan soalnya, anaknya yang memilih ketika abc an (S1,W5)</p> <p>2. Berhubung anaknya tidak bisa menulis akhirnya kita membantu menuliskan. (S1,W5,P1)</p> <p>3. Kalau dulu tidak ada guru shadow kita memperhatikan focus kepada anaknya seluruhnya. (S1,W11)</p>
<p>14) Berhitung itu kurang pastinya. Tapi anak itu masih bisa menjawab semisal satu tambah satu itu dua dia bisa.</p> <p>(Probing 1 : Kayaknya hafalan kayaknya).</p>	<p>1. Berhitung kurang</p> <p>2. Masih bisa menjawab satu tambah satu dua</p> <p>3. Hafalan kayaknya</p>	<p>1. Kemampuan kognitif kurang (24a)</p> <p>2. Kognitif (24b)</p> <p>3. Kognitif (24c)</p>		
<p>15) Ketekunannya kurang.</p>	<p>1. Kurang tekun</p>	<p>1. Motivasi belajar rendah (21b)</p>		
<p>16) Kalau futsal itu kan bisa lah, tapi semangatnya itu kurang. Membawa dirinya itu loh kurang.</p>	<p>1. Futsal bisa</p> <p>2. Kurang semangat</p>	<p>1. Motoric kasar (4b)</p> <p>2. Demotivasi (25a)</p>		
<p>17) Kalau nggomong ndak ada perbedaanya. Kalau susunan kata sudah bagus kok kaya anak normal.</p>	<p>1. Susunan kata sudah bagus</p>	<p>1. Perkembangan bahasa (kecerdasan linguistic) (2c)</p>		
<p>18) Tapi kalau berkata-kata kotor pernah dengar tapi ndak sering.</p> <p>(Probing 1 : Ya dari lingkungan kan yang mempengaruhi).</p>	<p>1. Pernah berkata-kata kotor</p> <p>2. Lingkungan yang mempengaruhi</p>	<p>1. Abusive language (26a)</p> <p>2. Penyesuaian diri terhadap lingkungan (1e)</p>		
<p>19) Bisa paham kalau dikasih instruksi. Semisal "ayo A diam" dia nurut." Ayo A kalau kamu nggak bisa duduk masih rame ae nanti tak suruh istigfar itu dia paham.</p>	<p>1. Paham kalau dikasih intruksi</p>	<p>1. Gaya belajar auditori (10b)</p>		

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
20) Mudah mengantuk anaknya itu, sering tidur dikelas. Datang-datang tidur-tiduran.	1. Sering tidur di kelas	1. Narkolepsi (27a)	kondisi yang tertib). (19a) 20. Pestimistis : (cenderung menyerah ketika menghadapi kondisi yang sulit dan menantang). (20a)	Gaya belajar auditori 1. Gaya belajarnya cenderung auditori. (S1,W5,P2) 2. Bisa paham kalau dikasih instruksi (S1,W19) 3. Tapi kalau kita menerangkan dengan jelas dia bisa menjawab kadang-an. (S1,W22,P1)
21) Orang tuanya kerjanya dokter hewan.	1. Orang tua bekerja sebagai dokter hewan	1. Identitas diri subjek (8d)	21. Motivasi belajar : faktor psikis bersifat non intelektual, peranannya yang khas dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Aspek; kebutuhan, dorongan dan tujuan (21a,21b)	Bersosialisasi 1. Sosialnya bagus, sosialnya kepada teman-teman bagus. (S1,W3,P1) 2. Kalau main sama teman ya pernah kalau sendiri ya pernah. (S1,W26) 3. Kalau bergantian bergiliran masih bisa ya. (S1,W30) 4. Inisiatifnya masih ada, kadang mengajak bermain teman-temannya. (S1,W35)
22) Kayaknya ndak deh, kalau teralihkan sih ndak begitu sih. Karena ya itu tadi andaikan anaknya bisa memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya mungkin dia bisa berhubung dia ndak bisa ya menoleh kanan kiri. (Probing 1 : Tapi kalau kita menerangkan dengan jelas dia bisa menjawab kadang-an).	1. Focus tidak teralihkan 2. Andaikan anaknya bisa memahami apa yang dijelaskan kemungkinan dia bisa 3. Berhubung dia ndak bisa ya menoleh kanan kiri 4. Kalau diterangkan dengan jelas kadang dia bisa menjawab	1. Atensi (28a) 2. Persepsi (12c) 3. Atensi (28b) 4. Gaya belajar auditori (10c)	22. Imajinasi : (kemampuan pikir dalam membayangkan atau menciptakan gambaran kejadian berdasarkan pengalaman atau kenyataan yang secara umum dialami) (22a) 23. Prestasi belajar : (bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang. Aspek; ranah afektif yakni rasa,sikap,perilaku dan akhlaq, ranah psikomotor yakni keterampilan). (23a) 24. Kognitif : proses berpikir, kemampuan menilai mempertimbangkan	Persepsi 1. Andaikan A itu bisa membaca dia insyaallah bisa menjawab juga karena nalarnya itu masih bisa
23) Iya untuk tanggungjawabnya itu kurang dalam hal apapun. (Probing 1 : Kalau kemandiriannya juga sama. Jadi hampir setiap hari saya membelajari A itu tentang tanggung jawab membersihkan setelah makan, buku-buku dirapikan itu kurang cepat. Karena ya itu tadi anaknya itu kurang semangat).	1. Tanggungjawab kurang 2. Kemandirian kurang 3. Setiap hari membelajari A tentang tanggungjawab 4. Anaknya kurang semangat	1. Responsible (29a) 2. Independence (30a) 3. Penyesuaian diri (1f) 4. Demotivasi (perasaan lelah, kehilangan semangat, bahkan menyerah dalam melakukan suatu hal atau pekerjaan) (25b)		

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
<p>24) Kalau menggambar itu sangat focus ndak bisa diganggu kadang-an.</p> <p>(Probing 1 : Kalau diganggu menagis, bad mood kadang-an. Mangkanya sering ada kata-kata ketika saya menertibkan A “kalau kamu rame, kamu tidak akan saya kasih kertas” karena A itu hampir setiap hari meminta kertas kosong buat menggambar. Mangkanya saya siapkan dilemari itu banyak buat A.</p> <p>(Probing 2 : Iya reward).</p>	<p>1. Kalau menggambar sangat focus dan tidak bisa diganggu</p> <p>2. Kalau diganggu menangis, bad mood.</p> <p>3. Sering ada kata kata “kalau kamu rame kamu tidak akan saya kasih kertas” untuk menertibkan A</p> <p>4. Hampir setiap hari A meminta kertas kosong untuk menggambar</p> <p>5. Iya reward</p>	<p>1. Motoric halus (3c)</p> <p>2. Negatif moods (31a)</p> <p>3. Punishment (32a)</p> <p>4. Habit (33a)</p> <p>5. Reward (34a)</p>	<p>dan menghubungkan suatu peristiwa satu dengan yang lain. Aspek; daya nalar, kreativitas, kemampuan bahasa, daya ingat dan pengetahuan. (24a,24b,24c)</p> <p>25. Demotivasi : (perasaan lelah, kehilangan semangat, bahkan menyerah dalam melakukan suatu hal atau pekerjaan) (25a,25b)</p> <p>26. Abusive language : (kata-kata kasar). (26a)</p> <p>27. Narkolepsi : gangguan tidur kronis yang dtandai rasa kantuk berlebih dan tiba-tiba. (27a)</p> <p>28. Atensi : (pemrosesan secara sadar sejumlah kecil informasi dan sejumlah besar informasi yang tersedia. Aspek; kapasitas pemrosesan dan atensi selektif, pemrosesan otomatis, pengendalian atensi, kesadaran, neurosains kognitif). (28a,28b)</p> <p>29. Responsible : (kesadaran orang akan tingkah laku ataupun perbuatan yang disngaja atau tidak disengaja). (29a)</p>	<p>memahami. (S1,W6)</p> <p>2. Andaikan bisa membaca ya dikerjakan. (S1,W12)</p> <p>3. Karena ya itu tadi andaikan anaknya bisa memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya mungkin dia bisa. (S1,W22)</p> <p>4. Kalau anaknya tidak dijahili sepertinya tidak deh, karena dia bukan tipikal seperti itu. (S1,W25)</p> <p>Gaya belajar kinestik</p> <p>1. Ya gimana ya agak sulit, kalau memberikan intruksi dengan kata-kata sih ndak bisa sih jadi kita harus gerak (S1,W8)</p> <p>2. Misalnya ketika A duduk ya kita angkat tidak bisa dengan kata-kata. (S1,W8,P1)</p> <p>3. Ya diarahkan secara fisik. (S1,W8,P2)</p> <p>Motivasi belajar</p>
<p>25) Kalau anaknya tidak dijahili sepertinya tidak deh, karena dia bukan tipikal seperti itu.</p>	<p>1. Bukan tipikal anak yang suka jahil kepada teman</p>	<p>1. Persepsi (12d)</p>		
<p>26) Kalau main sama teman ya pernah kalau sendiri ya pernah.</p>	<p>1. Main sendiri dan main bersama teman pernah</p>	<p>1. Bersosialisasi (5b)</p>		
<p>27) Anaknya percaya diri kalau disuruh maju ya berani. Ya cerita kadang hal kemarin apa yang dilakukan.</p> <p>(Probing 1 : Kaya’ cerita kemarin dari renang dari jalan-jalan bersama ayah ibu).</p>	<p>1. A percaya diri</p> <p>2. Cerita hal kemarin yang telah dilakukan</p>	<p>1. Optimisme (35a)</p> <p>2. Storytelling (36a)</p>		
<p>28) Kalau perkembangan sudah sesuai dengan umurnya. Cuma kurangnya di membaca dan menulisnya.</p>	<p>1. Perkembangan sudah sesuai</p>	<p>1. Perkembangan fisik kanak-kanan</p>		

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
	2. Membaca dan menulis kurang	1. pertengahan (37a) 2. Kecerdasan linguistic tergolong masih rendah (2d)	30. Independence : (suatu kondisi dimana seseorang tidak tergantung pada orang lain dalam menentukan keputusan dan adanya sikap percaya diri). (30b) 31. Negatif moods : (kondisi dimana suasana hati sedang buruk,sensitive dan mudah marah) (31a) 32. Punishment : (hukuman).(32a) 33. Habit : (perilaku yang dilakukan berulang kali secara teratur. Aspek; pengetahuan, keinginan,keterampilan). (33a,33b) 34. Reward : (ganjaran) (34a) 35. Optimisme : (kebiasaan berpikir positif yang dilihat melalui gaya penjelasan individu terhadap peristiwa yang dialami atau belum dialami). (35a) 36. Storytelling : (kegiatan yang menyampaikan cerita dengan tujuan memberikan informasi bagi pendengar). (36a) 37. Pertumbuhan fisik anak pertengahan :	1. Tapi kadang menyerah kadang nggak (S1,W12) 2. Ketekunannya kurang (S1,W15) Demotivasi 1. Tapi semangatnya itu kurang. Membawa dirinya itu loh kurang. (S1,W16) 2. Karena ya itu tadi anaknya itu kurang semangat. (S1,W23) Atensi 1. Kayaknya ndak deh, kalau teralihkan sih ndak begitu sih. (S1,W22) 2. berhubung dia ndak bisa ya menoleh kanan kiri. (S1,W22) Habit 1. Karena A itu hampir setiap hari meminta kertas kosong buat menggambar. (S1,W24) 2. Bawa bekal. Dia paling suka dan sering adalah nugget. (S1,W34).
29) Kalau ada mainan iya tapi kalau tidak ada mainan ya ndak. Tapi kalau kartu itu dia senang sih. (Probing 1 : Kartu mainan gambar robot-robotan).	1. Suka kartu mainan gambar robot-robotan	1. Stimulus (38a)		
30) Kalau bergantian bergiliran masih bisa ya. (Probing 1 : Kontak mata juga bisa).	1. Bergantian dan bergiliran bisa 2. Kontak mata bisa	1. Bersosialisasi (5c) 2. Eye contact (38a)		
31) Dia senang kalau melakukan motoric halus... menggambar, kalau menulis dia tidak. (Probing 1 : Kalau ngambek dikasih gambar langsung reda).	1. Motoric halus dengan menggambar, tidak kalau menulis 2. Kalau ngambek dikasih gambar langsung reda	1. Motoric halus (3d) 2. Strategi coping stress (39a)		
32) Hal yang tidak disukai itu ketika barangnya diambil. Dan ketika juga dia digoda/dihina, digodanya hal sepele. (Probing 1 : semisal dia itu dihina dikit misalnya A itu lo gini,ini,ini).	1. Tidak suka jika barangnya diambil 2. Tidak suka jika digoda dan dihina	1. Ketidaksukaan (40a) 2. Bullying (41a)		
33) Bermain hanya menggambar saja sih. (Probing 1 : kalau bermain motoric kasar hampir ndak pernah).	1. Bermain dengan gambar 2. Bermain motoric kasar tidak pernah	1. Stimulus (38b) 2. Motoric kasar (4c)		

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
			(perubahan fisik menjadi besar dan panjang dimana prosesnya terjadi sejak sebelum lahir anak hingga dewasa. Aspek; tinggi dan berat badan, gizi dan waktu tidur, perkembangan otak, motoric dan keahlian fisik). (37a)	
34) Bawa bekal. Dia paling suka dan sering adalah nugget.	1. Suka bekal nugget	1. Habbit (33b)	38. Eye contact : suatu bentuk komunikasi nonverbal. (38a)	
35) Inisiatifnya masih ada, kadang mengajak bermain teman-temannya.	1. Inisiatif ada, kadang mengajak teman-temannya bermain	1. Bersosialisasi (5d)	39. Strategi coping stress : (suatu usaha untuk melakukan adaptasi diri terhadap problema psikologis sehingga dapat mengurangi stress. Aspek; keaktifan diri, perencanaan kontrol diri, mencari dukungan sosial yang bersifat instrumental dan emosional, penerimaan dan religuitas). (39a)	
			40. Ketidaksukaan : (bentuk ungkapan untuk menggambarkan ketidakinginan memiliki dan melakukan suatu hal). (40a)	
			41. Bullying : perilaku agresif yang dilakukan kepada orang lain yang lebih	

LAMPIRAN

Data Mentah	Pemadatan Fakta	Open Coding	Axial coding	Selective coding
			lemah dengan tujuan menyakiti orang tersebut. Aspek; bullying fisik,verbal, mental atau psikologis). (41a)	