

# Upaya Pendidikan Membantu Anak Autistik

6 Agustus 2009

[sugiarmin\\_2006@yahoo.co.id](mailto:sugiarmin_2006@yahoo.co.id)

# Hambatan perkembangan dan belajar

- Jika anak memiliki hambatan dalam perkembangan fisik, kognisi dan emosi-sosialnya, dapat dipastikan anak akan mengalami hambatan proses belajar.
- Hambatan perkembangan ataupun hambatan belajar ada yang bersifat temporer dan hambatan yang bersifat permanen.
- Bisa terjadi karena faktor internal dan faktor eksternal atau gabungan antara faktor internal dengan faktor eksternal

# Hambatan Perkembangan Anak Autistik

- Hambatan interaksi sosial
- Hambatan komunikasi
- Hambatan tingkah laku

# Hambatan Belajar Anak Autistik

- Kesulitan memproses informasi
- Kesulitan dalam memahami
- Kesulitan dalam pengungkapan
- Kesulitan dalam penyesuaian
- Memiliki gaya belajar yang khas
- Dan hambatan belajar lain

# Kebutuhan belajar

- Kebutuhan pengendalian diri (menghilangkan tingkahlaku negatif mengembangkan tingkahlaku positif)
- Kebutuhan pengembangan persepsi, motorik, bahasa dan komunikasi
- Kebutuhan akademik
- Kebutuhan optimalisasi potensi (bakat, minat)

# Upaya bantuan

- IDENTIFIKASI dan ASESMEN
- PENYUSUNAN PROGRAM
- MENENTUKAN TEKNIK BANTUAN
- MEMBUAT BASELINE
- MELAKSANAKAN INTERVENSI
- MEMBUAT LAPORAN
- MENGGOMUNIKASIKAN KEMAJUAN

# IDENTIFIKASI DAN ASESMEN

- **Identifikasi**

1. Menentukan anak yang diduga mengalami masalah
  2. Menemukan aspek perkembangan yang mengalami hambatan

- **Asesmen**

1. Menetapkan aspek perkembangan yang akan diasesmen
  2. Mengembangkan instrumen asesmen

# MENYUSUN PROGRAM

- MERUMUSKAN TUJUAN
- MENENTUKAN KRITERIA
- MENENTUKAN WAKTU
- MENENTUKAN TEKNIK INTERVENSI



# MELAKSANAKAN INTERVENSI

- Membuat Baseline
- Melaksanakan intervensi
- Evaluasi

# MEMBUAT BASELINE

- Memastikan aspek perkembangan yang menjadi target intervensi
- Menganalisis hasil asesmen tentang kondisi aspek perkembangan yang akan diintervensi (tingkah laku yang akan dihilangkan /tingkah laku yang akan dikembangkan, atau keterampilan yang harus dimiliki anak)
- Menetapkan baseline sebagai kemampuan awal anak

# TEKNIK BANTUAN

## KONSEKUENSI NEGATIF

Upaya memberi pengalaman yang mengandung komponen pembelajaran sesudah terjadinya perilaku negatif.

Contoh:

- Tidak mempedulikan perilaku negatif sambil mengarahkan anak
- Mengoreksi perilaku negatif sambil mengarahkan anak

# IGNORE ( MENGABAIKAN)

yaitu tidak memberikan perhatian terhadap perilaku negatif dan hanya memberi perhatian pada perilaku positif

Contoh:

Untuk mendapat perhatian, **Badu sering mendekatkan wajahnya ke wajah orang lain dan menatap orang tersebut dalam waktu lama. Selama ia diperhatikan, perilaku itu terus berlangsung.** Lalu ada guru datang ke kelas Badu, Badu pun melakukan perilaku tersebut. *Tapi guru tidak memperhatikannya.* Untuk beberapa saat, Badu menjauh dan guru pun langsung menatap dan menyapanya.

# Differential Reinforcement

Secara spesifik menggantikan tingkah laku negatif dengan respon positif untuk meningkatkan tingkah laku yang diinginkan tanpa memberikan perhatian pada tingkah laku negatif anak.

Contoh:

Teny secara refleks selalu menarik rambut siapa saja yang memangkunya. Ibunya mengajarkan untuk bertepuk tangan/bermain cilukba yang menggunakan tangannya dan memberikan hadiah setiap kali Teny melakukannya.

# TIME OUT

- **Menghilangkan kesempatan anak untuk mendapat respon/imbalan sesudah anak melakukan perilaku negatif**
- **Jenis time out:**
  - **TOOTS (Time Out On The Spot):**  
anak tidak dipindahkan dari lokasi tapi tidak mendapatkan penguat perilaku
  - **Contingent Observation:**  
menjauhkan anak 1-1,5 meter dari kegiatan untuk waktu yang singkat (2-10 menit)
  - **Isolated Time Out:**  
anak dipisahkan dari temannya ke tempat tertentu tapi masih dalam lingkungan yang sama
  - **Exclusionary Time Out:**  
memindahkan anak ke tempat yang jauh dari anak atau kegiatan lain
  - **Delayed Time Loss:**  
dilakukan bila time out tidak bisa dilakukan (harus ditunda)

# MEMENUHI KEBUTUHAN

- Penuhi kebutuhan anak sebelum tingkah laku yang tidak diinginkan muncul (misalnya anak merasa tidak diperhatikan, segera perhatikan anak sebelum keinginan itu muncul)
- MENGHINDARI PEMICU  
jika yang menjadi penyebab anak ruangan yang panasmaka,  
bukalah jendela !

# HUKUMAN

- Pengalaman yang dirasakan anak sesudah suatu perilaku ditampilkan. Pengalaman dirancang untuk memberikan rasa tidak nyaman anak agar tidak melakukan perilaku yang negatif
- Hukuman terbagi;
  - hukuman fisik (suara, bau, rasa, dsb)
  - hukuman sosial (tdk diperhatikan, dsb)



# SHAPING

- Mengajarkan suatu perilaku melalui tahap-tahap yang semakin mendekati, yaitu prosedur dimana respon target yang kompleks diajarkan dengan memberi imbalan pada setiap respon yang tepat.

# PROMPT

- FISIK : secara fisik anak dibantu untuk merespon dengan benar
- MODEL: anak diberi contoh agar dapat meniru dengan benar
- VERBAL: mengucapkan kata yang benar untuk ditiru, atau menjelaskan apa yang harus dikerjakan anak, atau menanyakan misalnya “apa lagi?”
- GESTURAL: secara isyarat dengan menunjuk, melirik, ataupun gerakkan kepala
- POSITIONAL: dengan meletakkan apa yang diminta lebih dekat dengan anak dari pada benda-benda lainnya yang kita minta untuk membedakan

# Lanjutan

- Prompt =Berbagai upaya membantu anak agar dapat diarahkan untuk melakukan perilaku yang diinginkan atau jika anak tidak memberi respon terhadap instruksi.
- Jika anak tidak dapat berhasil mengerjakan atau memberi respons (contoh bila mengerjakan tugas yang baru) sebagai aturan yang umum PROMPT lah dengan seketika setelah perintah diberikan
- Gunakan PROMPT sedikit mungkin dan seperlunya, dan hilangkan secepat mungkin agar anak tidak menjadi tergantung pada bantuan tersebut

# ANALISIS TUGAS

- CHAINING: jika tugas yang kompleks dipecah menjadi langkah-langkah kecil berurutan, yang disusun menjadi rangkaian atau untaian akan lebih mudah anak melakukannya.
- FORWARD CHAINING
- BACKWARD CHAINING

# MEMBUAT LAPORAN

- Membuat kurve intervensi
- Membuat deskripsi hasil
- Membuat analisis hasil
- Mendokumentasikan dan mengkomunikasikan