Kode/Nama Rumpun Ilmu*	791/Pendidikan Luar Biasa
Bidang Fokus**	Sosial Humaniora

LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT

PELAKSANAAN TERAPI ANAK DENGAN SPEKTRUM AUTIS MENGGUNAKAN TEKNIK APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS (ABA)

Ketua

Dr. Imam Yuwono, M. Pd

Anggota:

Dewi Ekasari Kusumastuti, M.Pd
Nadya Muniroh, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN

2019

Kode/Nama Rumpun Ilmu*	791/Pendidikan Luar Biasa
Bidang Fokus**	Sosial Humaniora

LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT

PELAKSANAAN TERAPI ANAK DENGAN SPEKTRUM AUTIS MENGGUNAKAN TEKNIK APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS (ABA)

Ketua

Dr. Imam Yuwono, M. Pd

Anggota:

Dewi Ekasari Kusumastuti, M.Pd
Nadya Muniroh, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN

2019

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Pengabdian : Pelaksanaan Terapi Anak dengan Spektrum Autis Menggunakan Teknik Applied Behavior Analysis (ABA)
2. Ketua peneliti
   a. Nama : Dr. Imam Yuwono, M. Pd
   b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
   c. NIP : 19660803 199103 1014
   d. Jabatan / Golongan : Lektor Kepala
   e. Fakultas/ Jurusan : FKIP/ Ilmu Pendidikan
   f. Alamat Kantor : Jl. Brigjend H. Hasan Basry,
   g. Telepon/ fax : 0811512893 Banjarmasin 70123, http://fkipunlam.ac.id
3. Anggota peneliti
   a. Jumlah Anggota : 1 Orang
   b. Nama Anggota : Dewi Ekasari Kusumastuti, M.Pd
      Nadya Muniroh, M.Pd
4. Sumber Biaya : Dana PNBP

Jumlah biaya yang diajukan Rp 4.000.000,00 (Empat Juta Rupiah)

Banjarmasin, September 2019

Ketua Pelaksana

Dr. Imam Yuwono, M. Pd
NIP. 19660803 199103 1014

Mengetahui/ Menyetujui,

Dekan FKIP UNLAM

Dr. Chairil Faif Pasani, M. Si
NIP. 19650808 199303 1 003

Ketua Program Studi

Dr. Imam Yuwono, M. Pd
NIP. 19660803 199103 1014

Menyetujui:
Ketua LPPM ULM,

Dr. Ir. Sunarto Biyatmoko, M. Si
NIP. 19680508 199303 1 020

TERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN
FKIP ULM BANJARMASIN
TANGGAL | NOMOR | PARAF
22/4-2021 | 371.9 Lma

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada kami Tim PPM Dosen Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) sebagai salah satu perwujudan dari Tridharma Perguruan Tinggi. PPM yang dilaksanakan berjudul Pelaksanaan Terapi Anak dengan Spektrum Autis Menggunakan Teknik Applied Behavior Analysis (ABA). Kegiatan PPM tersebut dapat terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
3. Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat
4. Ketua Prodi Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
5. Berbagai pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu terlaksananya kegiatan PPM ini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini masih belum mencapai target ideal karena keterbatasan waktu dan dana yang tersedia. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, menurut kami perlu kiranya dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat di lain waktu sebagai kelanjutan kegiatan tersebut. Namun demikian, besar harapan kami semoga PPM ini dapat memberikan manfaat. Amiin.

Banjarmasin, September 2019

Tim Pengabdian Pada Masyarakat

Ketua,



Dr. Imam Yuwono, M. Pd

NIP. 19660803 199103 1014

DAFTAR ISI

Hlm.

COVER---------- i

LEMBAR PENGESAHAN---------- ii

KATA PENGANTAR ----------` iii

DAFTAR ISI ---------- iv

BAB I PENDAHULUAN---------- 1

A. Latar Belakang ---------- 1

B. Landasan Kegiatan---------- 2

C. Bentuk Kegiatan---------- 3

D. Waktu dan Tempat Kegiatan---------- 3

E. Tujuan Kegiatan ---------- 4

F. Manfaat Kegiatan---------- 4

G. Sasaran/ Peserta ---------- 4

H. Penyelenggara Kegiatan---------- 4

BAB II HASIL KEGIATAN ---------- 5

A. Hasil Kegiatan Pelaksanaan Terapi Anak dengan Spektrum Autis Menggunakan Teknik Applied Behavior Analysis (ABA)---------- 5

BAB III PENUTUP---------- 8

A. Kesimpulan---------- 8

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Universitas Lambung Mangkurat (ULM), sebagai lembaga penghasil tenaga pendidik memiliki fungsi penting dalam memberikan pengetahuan (faktual) serta merancang kesempatan yang disajikan dalam bentuk dilema kontekstual berdasarkan kenyataan praktek, dan dengan menguji pengetahuan praktis calon pendidik (guru). Dalam menggambarkan proses perkembangan calon guru ini, Anderson et.al (2000) memperkenalkan terminologi lintasan metafor (yaitu orbit, jalur) dan daya. Pendidikan guru dimasa lalu, misalnya dapat dipersepsi sebagai modifikasi terhadap alur individual, bukan menggantikan satu konsepsi dengan konsepsi lain.

Program studi Pendidikan Khusus (PKh) FKIP ULM juga diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang menguasai pengetahuan dan metode pengembangan layanan pendidikan anak berkebutuhan khusus berdasarkan konsep-konsep orthopedagogik, psikologi dan sosiologi untuk dapat mengembangkan strategi pelayanan anak berkebutuhan khusus termasuk advokasinya. Selain itu, guru lulusan prodi PKh FKIP ULM diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran individual maupun klasikal, mengembangkan ketrampilan kompensatoris dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus secara mandiri atau bersama ahli lainnya yang terkait

dalam memberikan layanan. Kompetensi utama tersebut hendaknya disiapkan secara komprehensif, sehingga lulusan PKh FKIP ULM dapat memiliki kemampuan sebagai guru pendidikan khusus di SLB dan sekolah penyelenggara pendidikkan inklusif.

Konteks Program PKh FKIP ULM tidak bisa lepas dari Tri Darma Perguruan Tinggi, yaitu kegiatan akademik, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Seiring berjalannya waktu, PKh FKIP ULM berupaya agar kegiatan-kegiatan yang telah dirancang dapat terlaksana dengan baik. Diantaranya melalui pengabdian kepada masyarakat dengan pelatihan pelaksanaan Terapi Anak dengan Spektrum Autis Menggunakan teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA).

B. Landasan Kegiatan

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi
   a. Pendidikan
   b. Penelitian dan Pengembangan
   c. Pengabdian pada Masyarakat
2. Visi dan Misi PKh
   a. Visi

      Menjadi program studi yang unggul dalam pembangunan kaji-aksi dan penghasil tenaga pendidik di didang Pendidikan Khusus yang berkarakter.

   b. Misi

      1) Mengembangkan penelitian Pendidikan Khusus sebagai kaji-aksi dalam rangka partisipasi prodi Pendidikan Khusus untuk

mensukseskan pembangunan pendidikan khusus regional Kalimantan dan Nasional

2) Melaksanakan pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan khusus yang menjunjung tinggi nilai-nilai dan budaya dilingkungan lahan basah.
3) Meningkatkan kualitas civitas akademika dan lulusan pendidikan khusus yang berkarakter
4) Meningkatkan kualitas civitas akademika dan lulusan pendidikan khusus dalam penguasaan teknologi
5) Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak terkait dengan pendidikan khusus ditingkat regional, nasional maupun internasional.

C. Bentuk Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk bimbingan teknis yang dilaksanakan pada tanggal 28 sampai dengan 29 Agustus 2019, bertempat di BP-PAUD dan Dikmas Kalimantan Selatan yang beralamat di Jalan Ambulung, Loktabat Selatan, Banjarbaru 70712.

D. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan Terapi Anak Dengan Spektrum Autis Menggunakan teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA) dilaksanakan pada:

Hari : Rabu s.d Kamis

Tanggal : 28 s.d. 29 Agustus 2019

Waktu : 08.00 WITA s.d. 13.00 WITA

Tempat : BP-PAUD dan Dikmas Kalimantan Selatan yang beralamat di Jalan Ambulung, Loktabat Selatan, Banjarbaru 70712.

Narasumber : Dr. Imam Yuwono, M.Pd, Dewi Ekasari Kusumastuti, M. Pd, dan Nadya Muniroh, M.Pd

Tentang : 1. Temu Kenali Potensi, Kelemahan, Dan Kebutuhan Anak
2. Pelaksanaan Terapi Anak Dengan Spektrum Autis Menggunakan Teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA)

E. Tujuan Kegiatan

Tujuan dilaksanakan kegiatan ini yaitu memberikan pemahaman kepada guru PAUD mengenai optimalisasi stimulasi perkembangan anak secara inklusi melalui teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA).

F. Manfaat Kegiatan

Manfaat dilaksanakan kegiatan yaitu guru PAUD dapat memahami tentang optimalisasi stimulasi perkembangan anak secara inklusi melalui teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA).

G. Sasaran/ Peserta

Sasaran dari kegiatan ini yaitu 80 orang guru TK-PAUD se kabupaten dan kota di Kalimantan Selatan.

H. Penyelenggara Kegiatan

Kegiatan ini diselenggarakan atas kerjasama oleh Program Studi Pendidikan Khusus FKIP Universitas Lambung Mangkurat, BP-PAUD dan Dikmas, serta Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI-PGRI).

BAB II
HASIL KEGIATAN

A. Hasil Kegiatan Pelaksanaan Terapi Anak dengan Spektrum Autis Menggunakan Teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA)

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari rabu sampai dengan kamis tanggal 28 sampai dengan 29 Agustus 2019 pukul 08.00 WITA- 13.00 WITA di BP-PAUD Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Sasaran yang dituju adalah guru-guru TK-PAUD se kabupaten dan kota di Kalimantan Selatan. Bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru PAUD mengenai optimalisasi stimulasi perkembangan anak secara inklusi melalui teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA). Narasumber menyampaikan materi tentang temu kenali potensi, kelemahan, dan kebutuhan anak, serta konsep terapi ABA bagi anak berkebutuhan khusus pada umumnya dan anak dengan spektrum autis pada khususnya.

Pertama-tama, narasumber menjelaskan mengenai temu kenali potensi, kelemahan, dan kebutuhan anak. Narasumber menekankan bahwa setiap orang tua ingin anaknya tumbuh kembang optimal. Untuk mencapai hal tersebut, orang tua bekerjasama dengan pihak-pihak terkait mengumpulkan informasi mengenai potensi, hambatan dan kebutuhan anak. Potensi dilihat dari aspek perkembangan motorik, kognitif, bahasa dan komunikasi, akademik, serta aspek perkembangan lain, sedangkan hambatan atau kelemahan disini dilihat dari kemampuan yang belum dikuasai anak dan merupakan baseline memulainya sebuah program. Poin yang terakhir adalah kebutuhan. Kebutuhan digunakan untuk menyusun program sesuai bakat, minat dan kemampuan anak. Setelah menjelaskan mengenai temu kenali potensi, kelemahan, dan kebutuhan anak, dilanjutkan menjelaskan mengenai konsep dasar terapi ABA, yang diawali dengan sejarah, pengertian dan karakteristik terapi ABA disertai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan terapi ABA. Selain itu narasumber juga menjelaskan salah satu jenis terapi ABA yang popular diaplikasikan serta telah teruji efektifitasnya yakni terapi ABA

DTT yang mana terapi ABA DTT inilah yang akan lebih banyak diperdalam dalam penyampaian materi oleh narasumber.

Setelah menjelaskan mengenai konsep terapi ABA narasumber menjelaskan mengenai program dalam terapi ABA DTT, tujuan penyampaian materi ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta mampu mengenal jenis-jenis program dalam kurikulum Terapi ABA DTT
2. Peserta mampu memahami tujuan setiap program dalam Terapi ABA DTT
3. Peserta mampu mengenal aktivitas-aktivitas dalam setiap program di Terapi ABA DTT
4. Peserta mampu memahami instruksi-instruksi yang terdapat dalam setiap program di Terapi ABA DTT
5. Peserta mampu memahami media yang dibutuhkan dalam program di Terapi ABA DTT beserta alas an penggunaannya

Penjelasan narasumber berlanjut kepada pelaksanaan terapi ABA yang bertujuan agar :

1. Peserta mampu memahami prosedur pelaksanaan asesmen yang dilakukan sebelum memulai program pada Terapi ABA DTT
2. Peserta mampu menyusun program yang harus didapatkan anak sesuai hasil asesmen yang sebelumnya telah dilakukan
3. Peserta mampu menyusun program dengan memperhatikan *flowchart* pada kurikulum Terapi ABA DTT
4. Peserta mampu memahami teknik penilaian dalam Terapi ABA DTT
5. Peserta mampu menggunakan form penilaian yang terdapat pada Terapi ABA DTT
6. Peserta mampu melakukan penilaian dan evaluasi sehingga dapat memutuskan kapan suatu aktivitas maupun program berlanjut

Materi yang disampaikan tersebut sangat diperhatikan oleh peserta dan mereka antusias dalam bertanya. Kegiatan selanjutnya adalah demonstrasi

dan simulasi terapi ABA DTT menggunakan media serta panduan yang telah dibahas pada materi-materi sebelumnya. Adapun tujuan disampaikannya materi ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta mampu memahami tata laksana termasuk pengkondisian anak untuk siap menjalani program dalam Terapi ABA DTT
2. Peserta mampu melaksanakan Terapi ABA DTT sesuai dengan protocol (asesmen, penyusunan program, dan penilaian) yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Peserta tampak antusias memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh narasumber terutama pada saat demonstrasi program kontak mata dengan tiga teknik. Kemudian dilanjutkan dengan simulasi yang dilakukan oleh guru-guru sebagai peserta. Sepanjang simulasi seluruh peserta tampak antusias sekali karena sebelumnya mereka belum pernah mengetahui tentang terapi ABA. Banyak yang menceritakan kasus anak-anak berkebutuhan khusus yang mungkin harus mendapatkan layanan terapi ABA di sekolahnya.

Sebelum pelaksanaan kegiatan ini, peserta pernah mendengar sekilas mengenai temu kenali potensi, kelemahan, dan kebutuhan anak, serta konsep terapi ABA bagi anak berkebutuhan khusus pada umumnya dan anak dengan spektrum autis pada khususnya, namun belum memahami lebih dalam. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru PAUD dapat menemukan dan mengenali potensi, kelemahan, dan kebutuhan anak berkebutuhan khusus, termasuk anak dengan spektrum autis, serta dapat menerapkan terapi ABA pada anak.

BAB III
PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan terapi anak dengan spektrum autis melalui teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA) dilaksanakan pada hari rabu sampai dengan kamis, 28 sampai dengan 29 Agustus 2019 bertempat di BP-PAUD dan Dikmas Kalimantan Selatan. Sasaran yang dituju adalah 80 orang guru PAUD Provinsi Kalimantan Selatan. Bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru PAUD mengenai optimalisasi stimulasi perkembangan anak secara inklusi melalui teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA). Bahwa setiap anak berkebutuhan khusus, termasuk anak dengan spektrum autis memerlukan penanganan yang tepat. Jika tidak ditangani dengan tepat, anak akan mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas maupun dalam aktivitas sehari-harinya. Salah satu penanganan bagi anak dengan spektrum autis adalah teknik *Applied Behavior Analysis* (ABA).

LAMPIRAN

KEPAKARAN TIM PELAKSANA

ACARA PENGABDIAN MASYARAKAT

"PELAKSANAAN TERAPI ANAK DENGAN SPEKTRUM AUTIS MELALUI TEKNIK APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS (ABA)"

No.	Nama	Kepakaran	Fakultas	Tugas
1	Dr. Imam Yuwono, M. Pd	a. Pendidikan anak dengan spektrum autis b. Terapi *Applied Behavior Analysis* (ABA)	FKIP ULM	Tim pengabdian masyarakat
2	Dewi Ekasari. K, M. Pd	a. Pendidikan anak dengan spektrum autis b. Terapi *Applied Behavior Analysis* (ABA)	FKIP ULM	Tim pengabdian masyarakat
3	Nadya Muniroh, M. Pd	a. Pendidikan anak dengan spektrum autis b. Terapi *Applied Behavior Analysis* (ABA)	FKIP ULM	Tim pengabdian masyarakat

TEMU KENALI POTENSI, KELEMAHAN DAN KEBUTUHAN ANAK

Workshop Peningkatan Kapasitas Guru TK/PAUD di Banjarbaru, 28-29 Agustus 2019





Dr. Imam Yuwono, M.Pd

CURRICULUM VITAE

Nama	: Dr.Imam Yuwono, M.Pd
Tempat tanggal lahir	: Pacitan 3 agustus 1966
Pendidikan	: S1 PLB/UNY
	: S2 PLB UPI kerjasama Oslo Norway
	: S3. PEP UNJ
Alamat rumah	: Gang Sejahtera Martapura
Alamat Kantor	: Prodi PLB FKIP Unlam Banjarmasin
NO HP-Email	: 08134747781/ imam.plb@ulm.ac.id
Pekerjaan Utama	: Dosen PLB Unlam
Pekerjaan tambahan	1. Konsultan Disdik Prop. Kalsel
	2. Konsultan Disdik Kota P.Raya
	3. Nara sumber Pendi. Inklusif Direktorat PKLK Jakarta
	4. Nara sumber di Kementrian PPPA Jakarta

Setiap orang tua ingin anaknya tumbuh kembang optimal



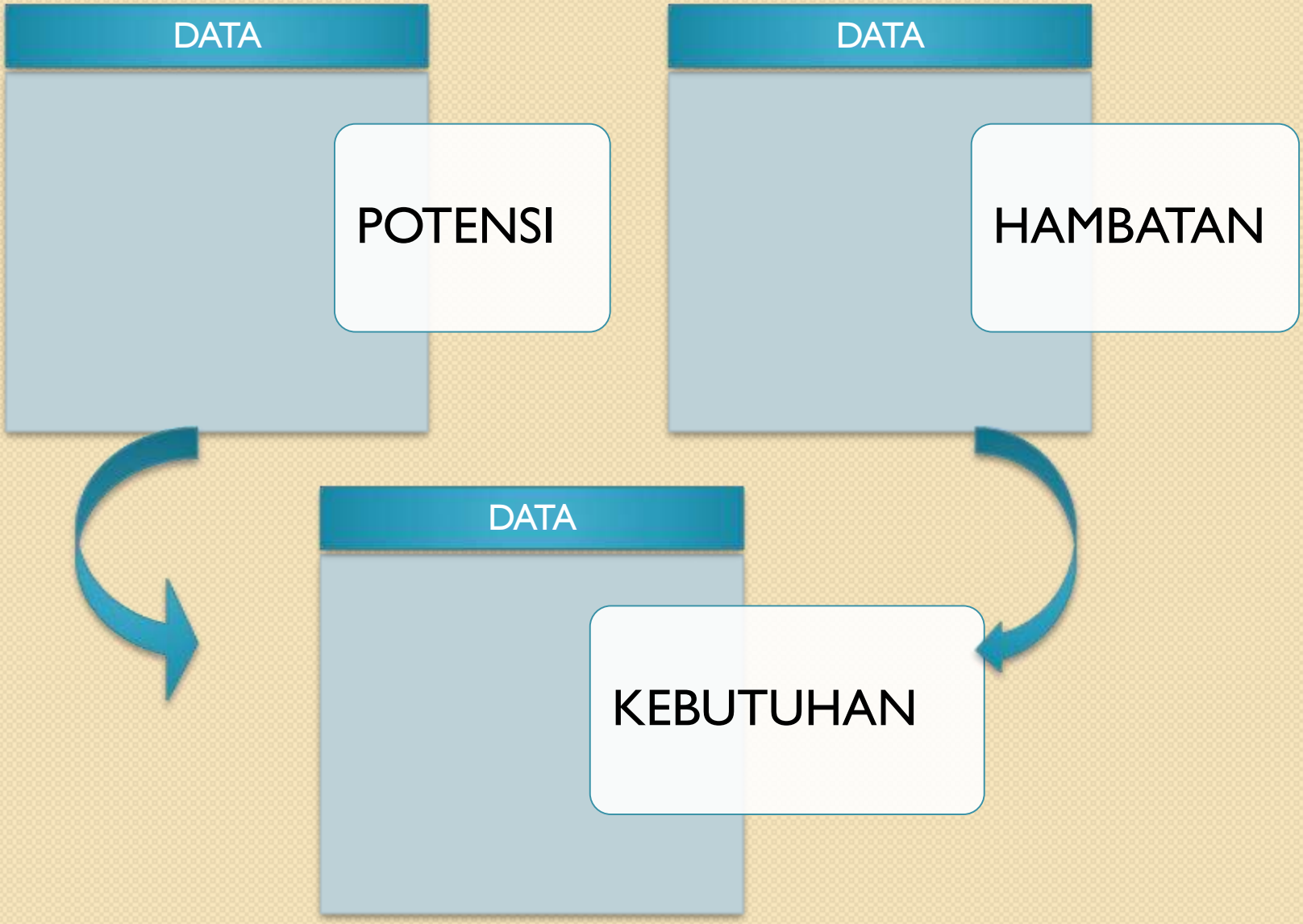








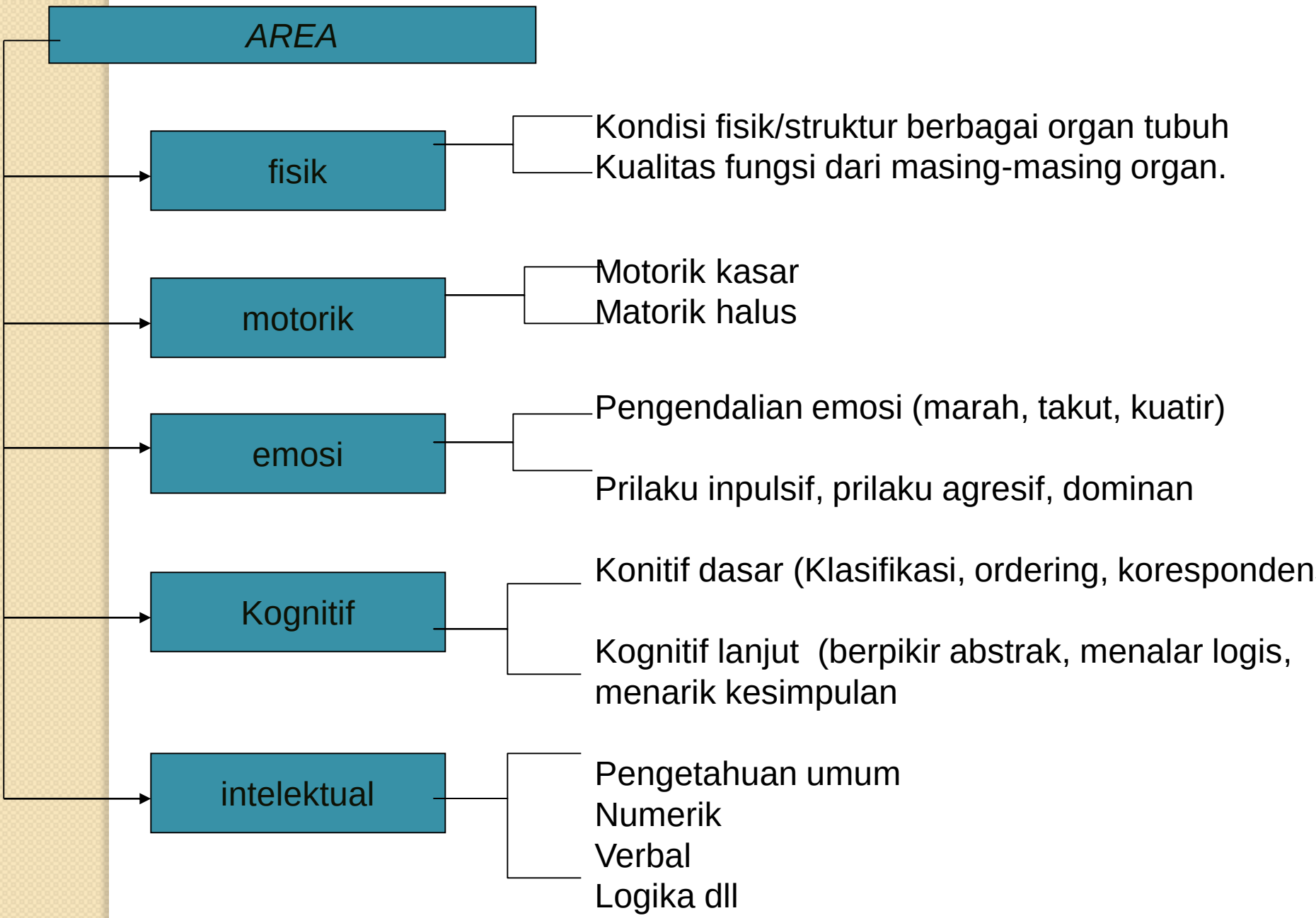
DATA YANG AKAN DIPEROLEH MELALUI ASESMEN



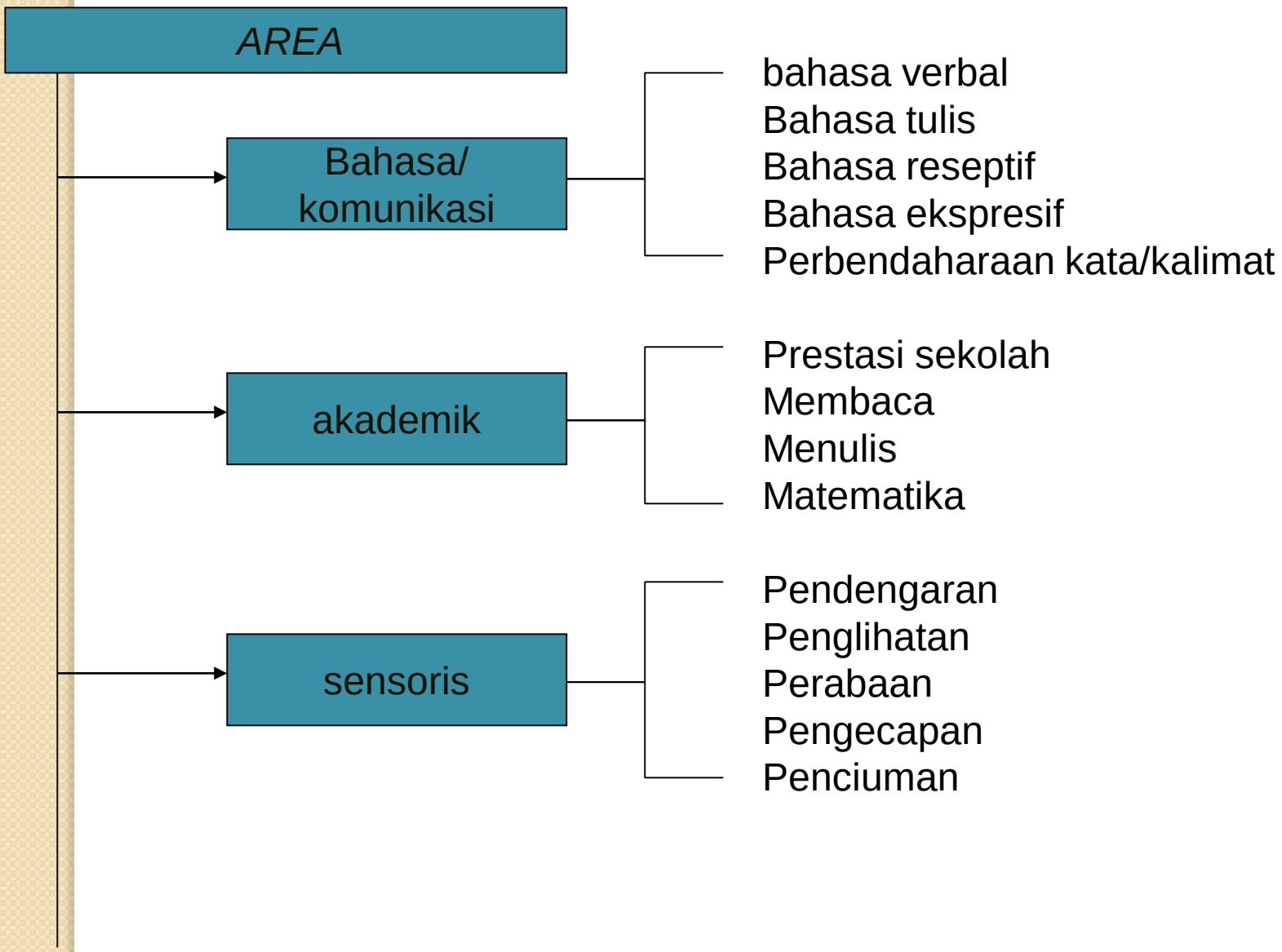
Potensi	Melihat bakat, minat anak untuk dikembangkan
Hambatan	Sebagai baseline memulainya sebuah program
Kebutuhan	Menyusun program sesuai bakat, minat dan kemampuan anak

Area Perkembangan Anak

1. FISIK
2. MOTORIK
3. EMOSI
4. SOSIAL
5. KOGNITIF
6. BAHASA & KOMUNIKASI
7. KEMAMPUAN AKADEMIK(Matematika, membaca, menulis)
8. KEMAMPUAN SENSORIS/INDERA
9. PERSEPSI
10. INTELEKTUAL


AREA
fisik
Kondisi fisik/struktur berbagai organ tubuh
Kualitas fungsi dari masing-masing organ.
motorik
Motorik kasar
Matorik halus
emosi
Pengendalian emosi (marah, takut, kuatir)
Prilaku inpulsif, prilaku agresif, dominan
Kognitif
Konitif dasar (Klasifikasi, ordering, koresponden
Kognitif lanjut (berpikir abstrak, menalar logis,
menarik kesimpulan
intelektual
Pengetahuan umum
Numerik
Verbal
Logika dll

Lanjutan….


AREA
Bahasa/ komunikasi
bahasa verbal
Bahasa tulis
Bahasa reseptif
Bahasa ekspresif
Perbendaharaan kata/kalimat
akademik
Prestasi sekolah
Membaca
Menulis
Matematika
sensoris
Pendengaran
Penglihatan
Perabaan
Pengecapan
Penciuman

I. POTENSI :

Motorik :

1. Anak mampu memegang pulpen dengan baik,
2. Anak mampu menggerakkan tangannya untuk menulis,
3. Anak mampu berlari dan lompat,
4. Anak mampu mengangkat dan meletakkan benda.

Kognitif :

4. Anak mampu membedakan warna,
5. Anak mampu mengurutkan tinggi dan rendah suatu benda,
6. Anak mampu membedakan besar dan kecil suatu benda.

Bahasa dan Komunikasi :

7. Anak mampu menjawab pertanyaan dari cerita pendek,
8. Anak mampu mengulang kembali kalimat pendek.
9. Anak mampu menerima perintah dengan bahasa yang sering di dengar
   Contoh : maju dan mundur

Akademik :

10. Anak mampu menunjukkan arah atas,bawah, depan dan belakang,
11. Anak mampu mengidentifikasi bentuk benda kecuali bentuk lingkaran,
12. Anak mampu mengurutkan benda yang paling kecil ke besar,
13. Anak mampu menunjukkan angka 1,2,3,5,6,7,8,9,10

I. KELEMAHAN :

1. Anak belum bisa melakukan gerakan dengan baik sesuai perintah
2. Anak lemah dalam memahami volume air dalam wadah yang berbeda (seriasi),
3. Anak lemah dalam membedakan berat benda yang berbeda ukuran (memilih yang lebih besar),
4. Anak lemah mengingat nama seseorang,
5. Belum mampu mengenal huruf
6. Anak belum mampu memahami perintah dengan kata yang jarang dia dengar seperti kata “gerak kedepan”
7. Anak belum dapat menceritakan kegiatan sehari – hari menggunakan kata – kata sendiri,
8. Anak belum mampu menunjukkan angka 4,
9. Anak belum mampu mengenal tanda dalam operasi hitung (+, - , x, :, dan =).

III.KEBUTUHAN

1. Anak perlu contoh – contoh gerakan yang diperintahkan guru
2. Perlu latihan sesering mungkin membedakan volume air menggunakan berbagai bentuk wadah.
3. Perlu banyak latihan mengangkat atau menimbang yang berbeda ukuran tapi beratnya sama.
4. Anak sering menghapal dan menyebutkan nama – nama seseorang
5. Anak perlu latihan menggunakan alat peraga berupa kartu huruf
6. Anak perlu latihan mendengarkan kosa kata yang jarang dia dengar
7. Anak perlu latihan mendengarkan cerita kegiatan sehari – hari kemudian menceritakan kembali.
8. Anak perlu pembelajaran pengenalan bilangan 4
9. Anak perlu pembelajaran pengenalan tanda operasi hitung dengan cara di praktekkan menggunakan alat peraga
10. Anak perlu dilatih dan dibimbing menjumlahkan dengan bilangan maksimal 10

I. REKOMENDASI :

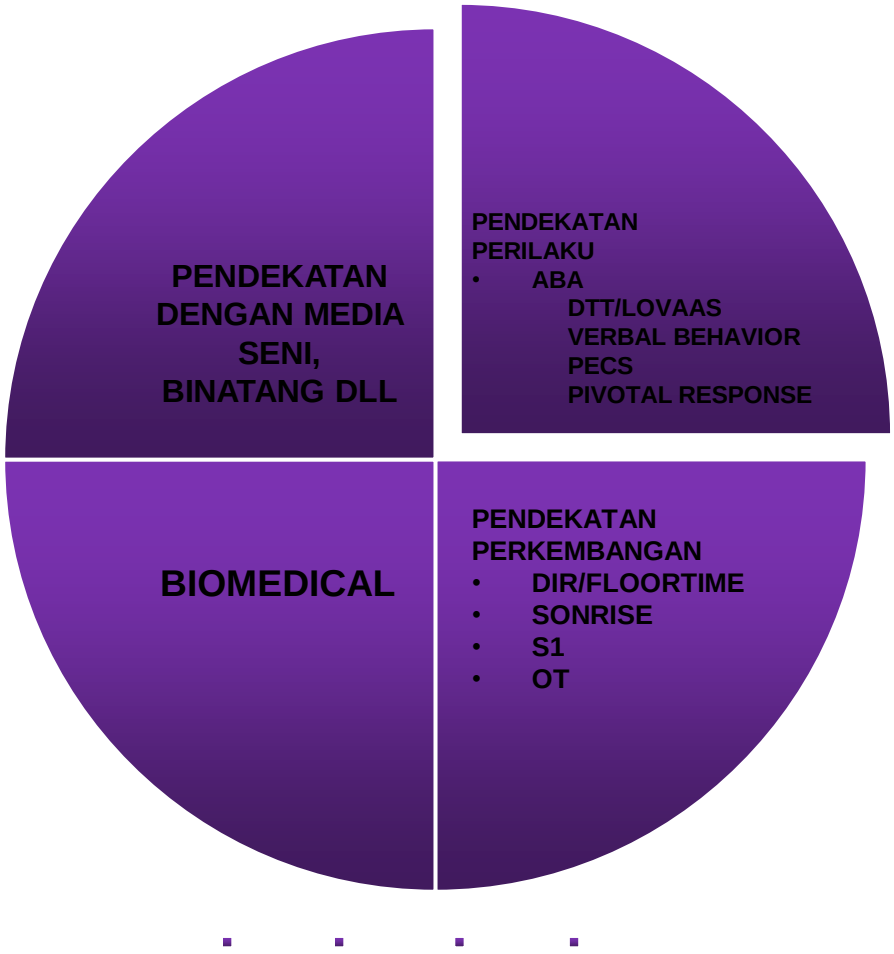
1. Guru perlu memberikan contoh–contoh gerakan agar anak terlatih memahami perintah.
2. Guru hendaknya menggunakan alat peraga yang kongkrit agar mudah dipahami.
3. Orang tua diharapkan sesering mungkin mengenalkan nama–nama orang.
4. Orang tua perlu membimbing anak dalam mengenal huruf.
5. Guru memberikan perintah dengan kata–kata yang sering didengar oleh anak.
6. Guru membiasakan anak untuk menerima perintah dengan kosa kata yang baru.
7. Orang tua lebih sering menanyakan kegiatan anak sehari–hari agar anak tersebut terbiasa menceritakan kegiatannya sendiri.
8. Guru sesering mungkin memberikan pembelajaran pengenalan bilangan 4.
9. Guru dalam proses pembelajaran harus menggunakan alat peraga agar anak lebih mudah memahami tanda operasi hitung.
10. Guru memaksimalkan latihan dan bimbingan operasi hitung penjumlahan.

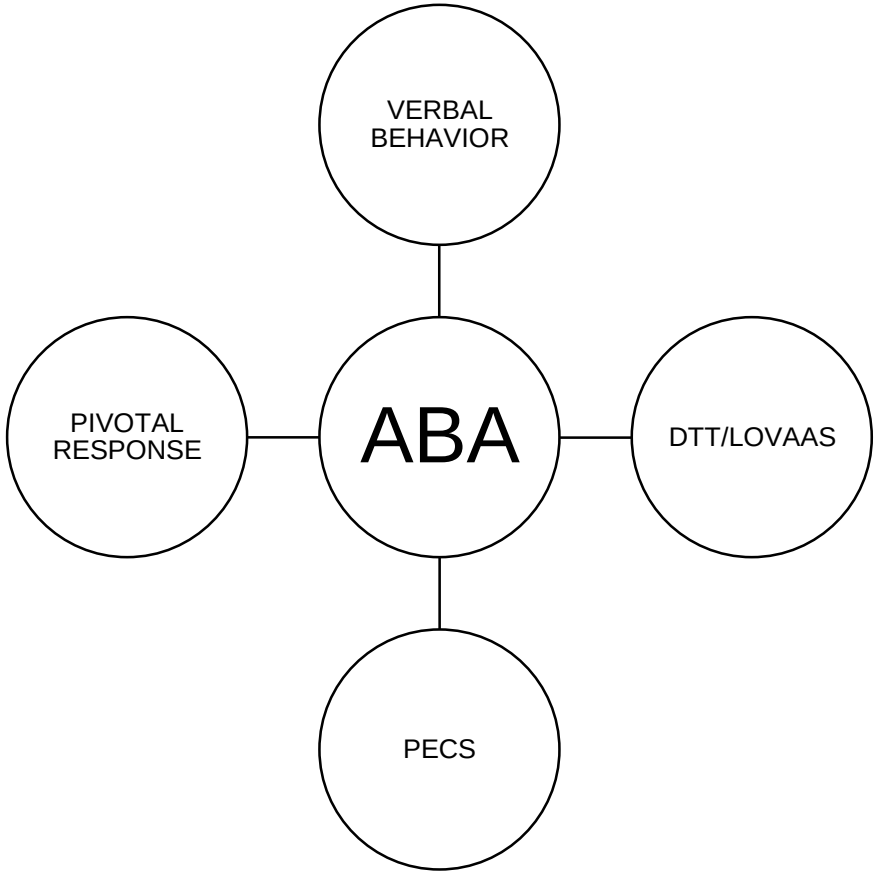

Terima Kasih
Semoga bermanfaat

Workshop Peningkatan Kapasitas Guru TK/PAUD
di Banjarbaru, 28-29 Agustus 2019

SEJARAH, FILOSOFI, KARAKTERISTIK, DEFINISI

BERBAGAI MACAM PENDEKATAN DALAM PENANGANAN ANAK DENGAN SPEKTRUM AUTISME





ABA DARI MASA KE MASA



1913

Ivan Paviov

1919

John B. Watson / Bapak ABA Moderen



1938

B.F Skinner

Operant Conditioning



1950 – 1960

Awal Penelitian (Fuller-> Developmental disabilities, Bijou-> MR, Baer,-> Preschool Children, Ferster and DeMyer-> Autism, Lynsey -> Schizophrenia

1960 / 1970

Program mengajarkan ABA dimulai di beberapa Universitas di Amerika

1968

Publikasi ilmiah pertama JABA (Journal of ABA)



1960 – 1980

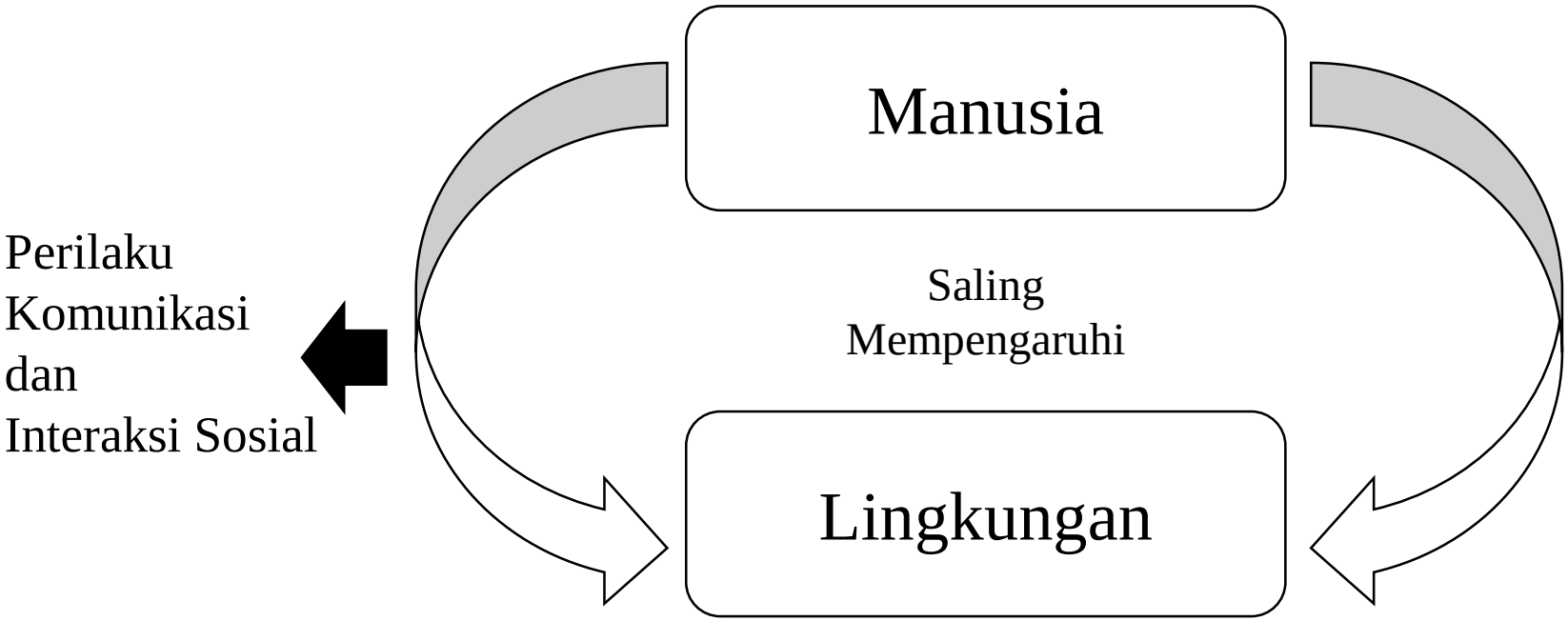
Lovaas

UCLA Young Autism Project

1980 – sekarang

McEachin, Smith, & Lovaas, 1993; Anderson & Romannczyk, 1999; Schloss & Smith, 1998; Smith, Jahr, & Eldevik, 2002; Eikeseth, Smith, Jahr, & Eldevik, 2007; Hayward, 2009; Eldevik, 2009; 2010; Reichow & Wolery, 2009; Virues-Ortega, 2010; Ross; Eikesth, 2007

- Perilaku joint attention
- Perilaku imitasi
- Theory of mind

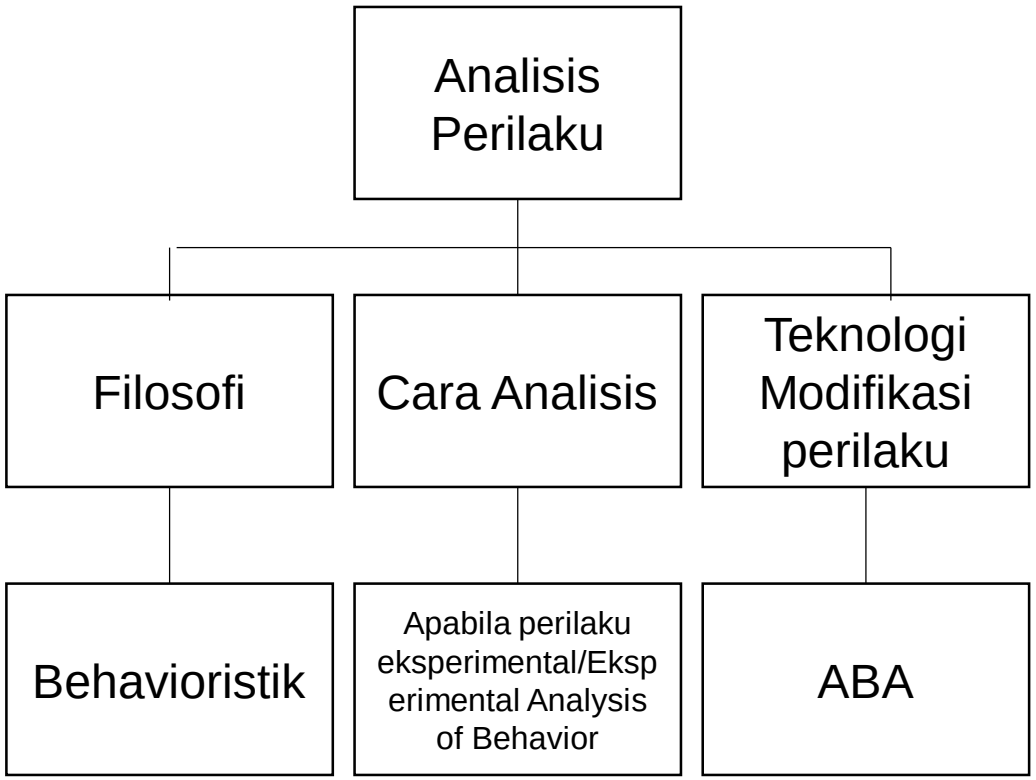


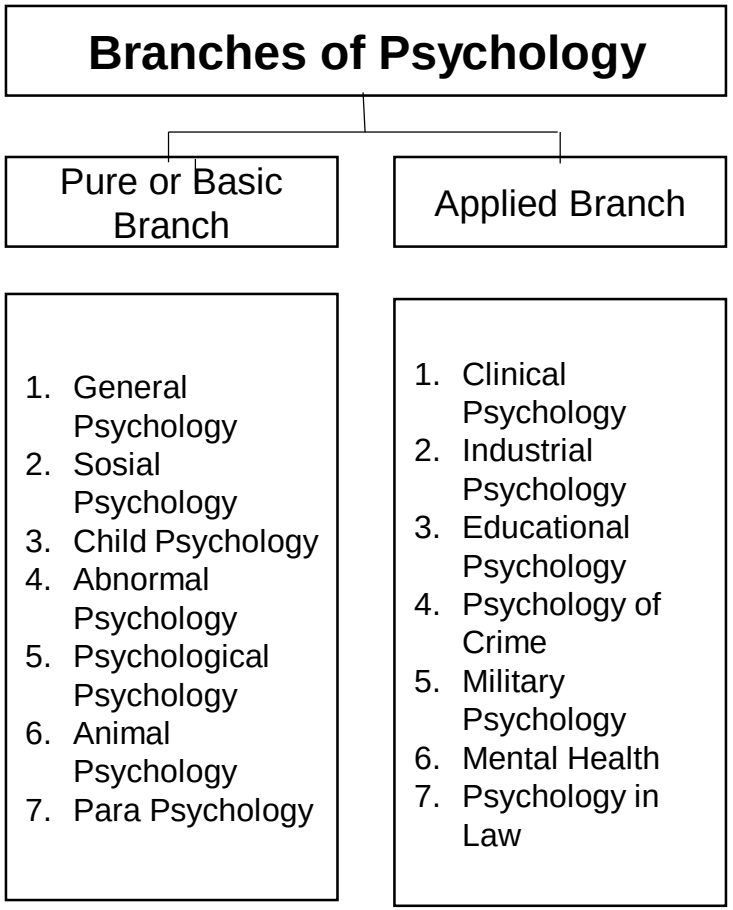
PROSES BELAJAR PADA MANUSIA SECARA ALAMI

FILOSOFI DALAM PENDEKATAN PERILAKU

PERILAKU	LINGKUNGAN
Apa yang individu lakukan Termasuk gerakan, perkataan	Keadaan nyata dimana individu berada

- Perillaku dan Lingkungan tidak bisa dilepas satu sama lain.
- Manusia dapat mempengaruhi lingkungan dan Lingkungan dapat mempengaruhi manusia (Feedback Loop) dengan cara proses Trial and Error dan proses Shapping
- Periaku = hasil belajar individu dari lingkungan yang didapat dari peristiwa yang mendahului dan mengikuti perilaku
- Perilaku dapat DIRUBAH dengan cara manipulasi perilaku.
- Perilaku yang mendapat hasil yang memuaskan akan sering dilakukan dan perlilaku yang mendapat hasil yang tidak memuaskan akan ditinggalkan


Analisis Perilaku
Filosofi
Cara Analisis
Teknologi Modifikasi perilaku
Behavioristik
Apabila perilaku eksperimental/Experimental Analysis of Behavior
ABA


Branches of Psychology
Pure or Basic Branch
Applied Branch
1. General Psychology
2. Sosial Psychology
3. Child Psychology
4. Abnormal Psychology
5. Psychological Psychology
6. Animal Psychology
7. Para Psychology
1. Clinical Psychology
2. Industrial Psychology
3. Educational Psychology
4. Psychology of Crime
5. Military Psychology
6. Mental Health
7. Psychology in Law

APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS (ABA) ?

- Salah satu cabang dari ilmu psikologi dengan pendekatan perilaku yang menganalisa/mengkaji perilaku secara mendalam dengan cara yang sistematis dan ilmiah.

- Metode ABA digunakan untuk merubah perilaku yang fungsional dengan cara yang ilmiah (asesmen, analisa, terukur, sistematis, objektif.)

Apllied

Dapat diterapkan/berfungsi atau penting pada lingkungan masyarakat. Selalu ada standart sosial. Misalnya perilaku makan, bukan hanya sekedar orang yang memakan sesuatu tapi bagaimana makan dengan proporsi yang tepat dan cara yang tepat.

Behavior

Yang seseorang lakukan atau katakan. Harus terukur, berhubungan dengan apa yang ditampilkan oleh anggota tubuh/fisik.

Analysis

Usaha mengamati secara detail dengan menguraikan komponen pembentuknya untuk dikaji lebih mendalam. Butuh observasi dari perilaku yang akan diukur dalam suatu kegiatan yang dikontrol.

- Fokus pada perilaku yang tampak daripada keadaan mental individu (agar dapat diobservsasi
  - Target perilaku yang adaptif dan fungsional
- Menuntut data obyektif pada perilaku yang tampak dengan menggunakan metode yang ilmiah (ada sistematika, dapat diobservasi, dapat diukur dan dianalisa)
  - Harus ada dokumentasi
- technological
  - Konsep yang sistematis
- Efektif
  - Generality
- Accountable
  - Bisa dilakukan
- Empowering
  - Optimistik

KARAKTERISTIK

	APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS
Filosofi	Behavioristik
Fokus	Perilaku yang Tampak
Tujuan	Memperbaiki Perilaku dan Melihat Hubungan Antara Penanganan dan Perilaku yang ditimbulkan
Konteks Pembelajaran	Aktivitas di Meja Belajar
Item Untuk Menstimulasi	Benda, Gambar, Aksi
Reinforcer	Natural dan Artificial/Strategic
Keluwesan Dalam Pembelajaran	Program Sudah ditentukan
Pendekatan Pembelajaran	Trainer/Program Centerd
Peran Orang Tua	Koordinator Program dan Trainer
Penekanan Program	Teaching Drill dan keterampilan
Metode	Analisa Perilaku

PENELITIAN DTT/LOVAAS

PENELITIAN ABA LOVAAS/DTT PADA ANAK DENGAN AUTISME

- Penggunaan metode ABA untuk autisme dipelopori oleh Fester dan De Meyer tahun 1961 pada 4 anak dengan gangguan autisme

- Kemudian metode ini diaplikasikan secara meluas kepada anak dengan spektrum autisme oleh Profesor Ole Ivaar Lovaas, seorang psikolog dari UCLA, Amerika dan membuahkan hasil yang sangat fenomenal (1987)

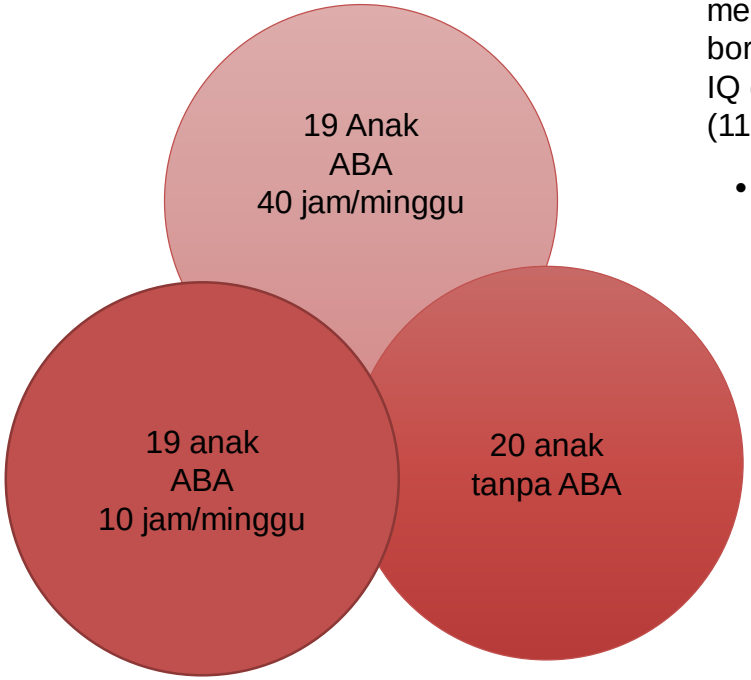


LANDASAN PIKIRAN DAN TINDAKAN PROF.LOVAAS

- Anak dengan spektrum autisme TIDAK SEHARUSNYA dimasukkan ke dalam institusi
- Anak dengan spektrum autisme DAPAT BELAJAR, cuma cara belajar mereka berbeda
- Anak dengan spektrum autisme SEHARUSNYA harus belajar tugass perkembangan dengan anak normal dan TIDAK berkumpul dengan anak yang mengalami masalah perkembangan.
- Orang tua harus terlibat, tidak boleh disingkirkan dalam penanganan anak.
- Alih-alih menghilangkan/ menurunkan perilaku negatif, anak diajarkan perilaku positif

UCLA YOUNG AUTISM PROJECT

Penelitian selama 2 tahun pada 19 anak dengan spektrum autisme yang menerima 40 jam/minggu penanganan dengan setting one on one



9 anak (47%) mencapai IQ normal dengan rata-rata atas, 8 anak mencapai IQ normal sampai borderline (42%), 2 mendapat skor IQ dengan norma retardasi mental (11 %)

Ukuran adalah tes intelegensi yang mengukur usia mental

1 dari 19 oarng mencapai IQ normal (5%), selebihnya borderline samapi retardasi mental

- Pemilihan usia anak yang ditangani berusia di bawah empat tahun didasarkan pertimbangan bahwa anak di bawah usia empat tahun dapat **MENGGENERALISASIKAN PENGETAHUAN** yang merea dapat pada lingkungan yang berbeda dibandingkan anak diatas usia empat tahun (Transfer of learing). Selain alasan diatas, akan lebih mudah untuk **MENGINTEGRASIKAN ANAK YANG LEBIH MUDA PADA SEKOLAH REGULER** (Lovaas, 1987).

PROTOKOL ABA LOVAAS

- Anak berusia dibawah 4 tahun
- intensif (> 40 jam seminggu)
- Penanganan jangka panjang
- Orang tua aktif terlibat
- Satu anak ditangani oleh satu terapis
- Penanganan dilakukan di lingkungan anak (sekolah atau rumah)
- Anak diikut sertakan dalam kelas reguler

The following bodies now recommend ABA as treatment for autism

- American Academy of Pediatrics
- The New York State Departement of Health
- The National Academy of Sciences
- Surgeon General
  - "30 years of research demonstrated the efficacy of Applied Behavioral methods in reducing inappropriate behavior and in increasing communication, learning and appropriate social behavior"

Penelitian lain menunjukkan keefektifan ABA Lovaas pada anak usia 7 - 9 tahun.

(Lovaas, 1987; McEachin, Smith, & Lovaas, 1993; Anderson & Romanczyk, 1999; Schloss & Smith, 1998; Smith, Eikeseth, Klevstrand, & Lovaas, 1997; Eikesth, Smith, Jahr, & Eldevik, 2002; Eikesth, Smith, Jahr, & Eldevik, 2007; Hayward, 2009; Eldevik, 2009; 2010; Makrygianni & Reed, 2010; Reichow & Wolery, 2009; Virues-Ortega, 2010; Ross 2012; Eikeseth, 2007).

Faktor yang mendukung keberhasilan itu antara lain

- Usia
- Intensif
- Pengetahuan dan Keterampilan Pemberi Penanganan
- Lingkungan yang terstruktur

LOVAAS SAID.....

- ABA IS FUN
- TIME IS EVERYTHING
- LAKUKAN SEGALA SESUATU UNTUK MEMOTIVASI ANAK

KONSEP DASAR MODIFIKASI PERLAKU

KONSEP DASAR ABA

STIMULUS

Energi yang dapat mempengaruhi individual melalui indera penerima

Perilaku dipengaruhi stimulus yang terjadi sebelum dan sesudah perilaku terjad

ANTECEDENT

Stimulus yang terjadi sebelum perilaku terjadi

Suatu perilaku terjadi pada lingkungan yang vakum, sehingga suatu perilaku selalu terjadi karena kontels situasi yang mendahuluinya

RESPON

Perilaku yang spesifik

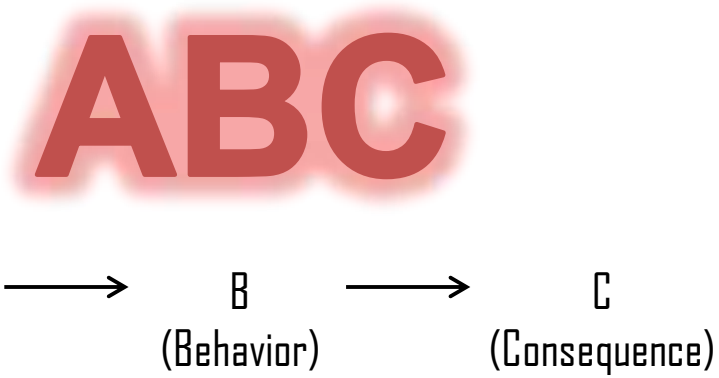
Respon didefinisikan sebagai "action of an organism's effector". Kata "effector" mengacu pada organ pada saat neuron efferent (neuron yang membawa respon otak kembali ke organ) yang dihasilkan perubahan energi.

KONSEKUENSI

Stimulus yang terjadi sesudah perilaku terjadi

Konsekuensi yang terjadi langsung saat suatu perilaku terjadi dan berhubungan dengan motivasi individu akan mempengaruhi perilaku yang akan terjadi selanjutnya. Antecedent dan Konsekuensi dapat terjadi melalui pengaruh orang lain yang ada dilingkungan (sosial) maupun obyek yang ada disekitar (non sosial) (Cooper, 2007)

OPERANT CONDITIONING (B.F SKINNER)
ANTECEDENT-BEHAVIOR-CONSEQUENCE (ABC)



- Timbulnya suatu perilaku didahului seuatu sebab (antecedent). Suatu perilaku yang akan memberikan suatu akibat (consequence). Dikenal dengan rumusan A. B. C yang disebut Operant Conditioning yaitu :

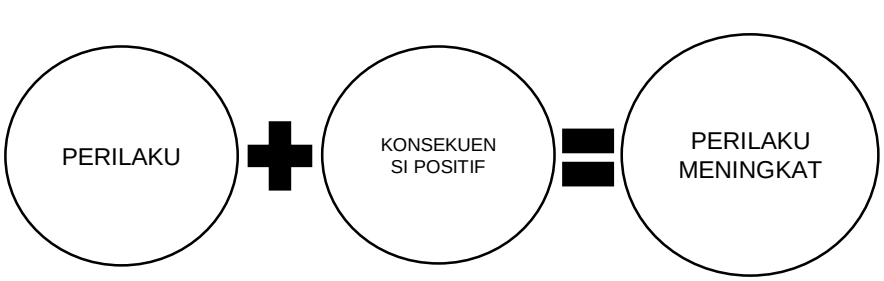
ANTECEDENT - BEHAVIOR - CONSEQUENCE

STRATEGI BELAJAR

Reward/ Punishment	Isyarat visual/ verbal	Pemodelan (Modelling)	Visual support
Prompting	Fading	Shaping	Chainning

Establishing Operation

MODIFIKASI PERILAKU DENGAN MEMBERIKAN KONSEKWENSI





- Reinforcement
  - Reward
  - Punishment
- Reward
  - Reward Positif
  - Reward Negatif

- Punishment
  - Punishment Positif
  - Punishment Negatif
  - Overcorrection
  - Time Out
  - Extincion

SYARAT REINFORCEMENT/ KONSEKUENSI YANG MENGUATKAN

- Spesifik
- Individual
- Sesuatu yang bermakna buat anak

REWARD

REWARD POSITIF

- Memberikan sesuatu yang akan meningkatkan perilaku
- Memberikan sesuatu yang menyenangkan untuk anak

REWARD NEGATIF

- Menghilangkan sesuatu yang akan meningkatkan perilaku
- Menghilangkan seuatu yang tidak menyenangkan

- Tangible : Sesuatu yang dapat dilihat, diraba, dirasa, didengar, makanan dan minuman, sentuhan (peluk, cium, kelitikan, belaian), musik
- Kegiatan fisik atau mengandalkan visual
- Reward sosial (“bagus”, “keren”, “pintar”)



SELLING REWARD

- Menjual reward dengan cara membuat suatu objek atau benda yang sebelumnya tidak menarik buat anak
- Saat anak melakukan sesuai instruksi, maka beri anak pilihan reward yang disukainya dan benda yang tidak disukainya
- Saat anak memilih benda yang diinginkan, tetap berikan benda tersebut.
- Setelah benda yang diinginkan diberikan kepada anak, lakukan kegiatan yang menarik dengan benda yang tidak dipilih anak didepan anak
- lakukan kegiatan dengan benda tersebut semenarik mungkin hingga anak tertarik
- Tawari pilihan setiap anak selesai melakukan instruksi dan mendapatkan reward
- Selling reward berhasil saat anak memilih benda yang sebelumnya tidak terpilih

- PRAKTEK

TIME OUT TABLE

- Siapkan meja time out
- Letakkan berbagai macam reward anak disana
- Minta anak memilih reward yang diinginkan
- Minta anaak meletakkan kembali reward yang diambil pada meja time out
- Saat mata dan perhatian anak selalu tertuju pada reward tertentu, letakkan reward tersebut dibelakang penglihatan anak

PUNISHMENT

PUNISHMENT POSITIF

- Memberikan sasuatu yang akan menurunkan peilaku
- Memberikan sesuatu yang menyenangkan untuk anak

PUNISHMENT NEGATIF

- Menghilangkan sesuatu yang akan menurunkan perilaku
- Menghilangkan sesuatu yang menyenangkan

- Alternatif dari punishmen
- Tipe positive punishment dimana anak diminta untuk mengulang perilaku yang tidak tepat menjadi perilaku yang tepat/ membetulkan masalah yang timbul karena perilaku yang tidak tepat terjadi
- Anak diajarkan finctional movement training atau Anak akan diberikan kegiatan yang tidak menyenangkan sebagai konsekuensi
- Contoh saat anak hand flapping, anak diminta untuk bertepuk tangan atau anak menaruh tangannya dibawah kepala.
- Anak menumpahkan air, maka anak diminta untuk melap tumpahan air. Saat anak melempar satu bola, anak diminta untuk mengambil 10 bola
- Saat anak merobek kertas, anak diminta mengelem kembali. Berikan serius tidak dengan main-main
- Ajarkan perilaku yang benar

PUNISHMENT

EXTINCTION

- Perilaku yang hilang saat tidak direward
- dengan cara mengabaikan perilaku yang ada
- Butuh waktu dan meuntut kekonsistensian

- Genapkan satu siklus dan jangan melompat
- Reward seharusnya MENYENANGKAN bagi anak, bukan menyenangkan berdasarkan asumsi pemberi konsekwensi
- Punishment seharusnya TIDAK MENYENANGKAN bagi anak, bukan tidak menyenangkan berdasarkan asumsi pemberi konsekwensi
- Memilih konsekwensi, selalu lihat emosi dan bahasa tubuh anak saat dibeikan konsekwensi tersebut
- Time is everything

ISYARAT VISUAL / VERBAL

- Pengajaran yang diberikan pada anak dengan spektrum autisme untuk membantu mereka melengkapi tugas-tugas yang diinginkan dengan cara non verbal atau verbal, dengan menggunakan tanda manual atau strategi visual. Strategi visual merupakan strategi pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkrit atau semi konkrit atau simbol-simbok dalam menyampaikan pembelajaran.

MODELLING

Menggunakan orang tua atau teman sebaya untuk menjadi model, trutama ketika mengajarkan keterampilan-keterampilan baru

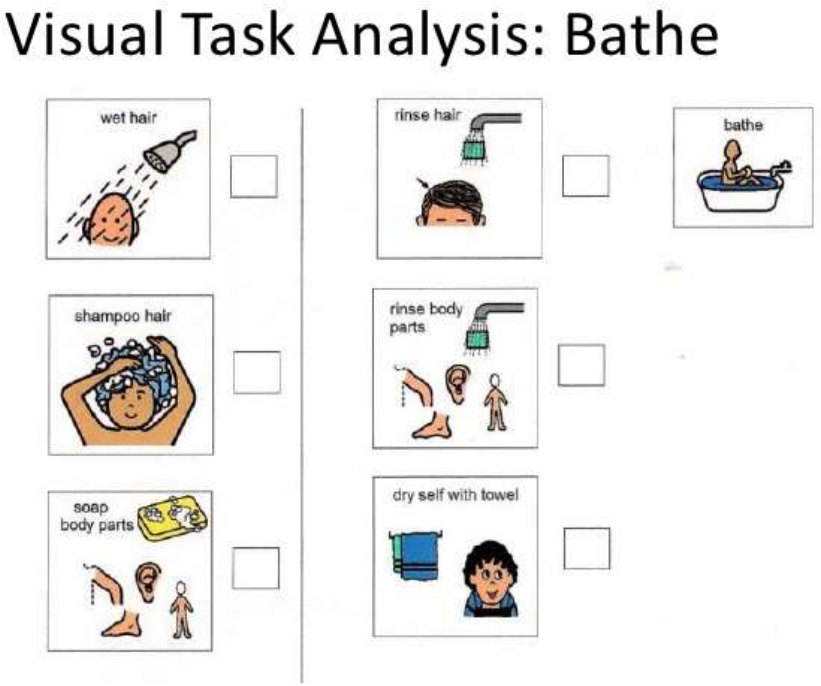






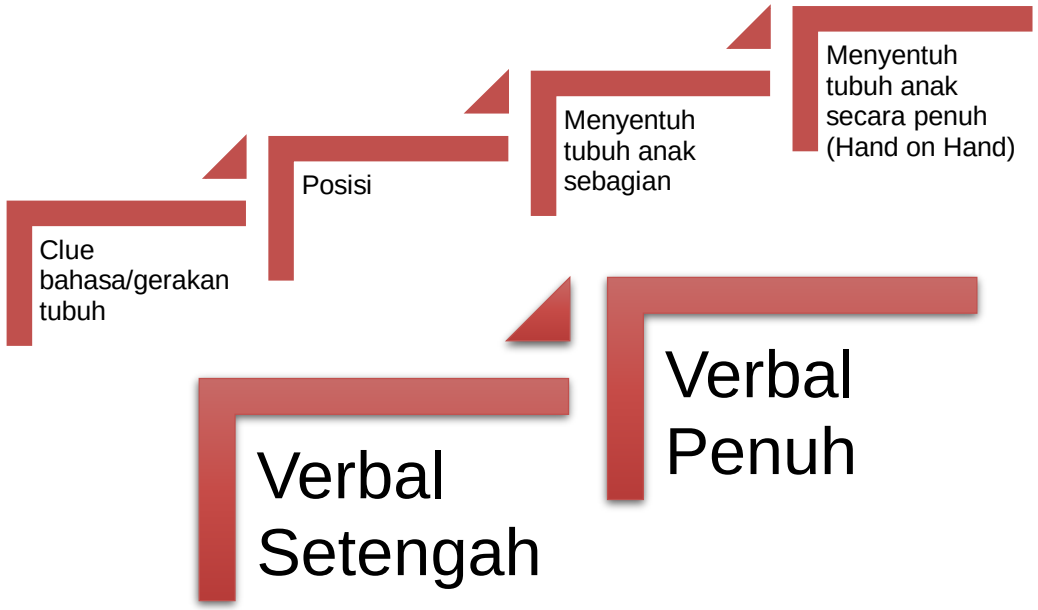
VISUAL SUPPORT

Dukungan belajar untuk meningkatkan komunikasi, mentransfer informasi, perilaku dan mengembangkan kemandirian. Ini termasuk daftar visual (jadwal), urutan suatu pekerjaan, ekspresi wajah, gestur dan bahasa tubuh.



PROMPTING

- Stimulus antecedent yang diberikan untuk memperbesar kemungkinan terjadinya respon yang diharapkan.
- Prompt bersifat bantuan dan perlahan harus dihilangkan. Setelah dilakukan prompt, reinforcement harus segera diberikan.
- Membantu anak melakukan perilaku yang tepat
- Jika anak sudah melakukan perilaku yang tepat, perlahan turunkan dan hilangkan prompt\
- Prompt pada anak dimulai dari Promp terendah (Tidak intrusive) sampai tertinggi (Intrusive)



Tipe Prompt	Level of Intrusiveness
Verbal	Lemah
Gestural	Sedang
Modeling	Sedang
Physical	Kuat

FADING

- Fading mengacu pada penurunan tingkat bantuan ynaag dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas atau aktivitas.
- Contoh : menurunkan level prompt dari HOH ke level yang level yang lebih rendah
- Contoh :

CHANING

Mengajarkan suatu perilaku melalui rangkaian perilaku perilaku kecil yang membentuk perilaku tersebut

SHAPING

- Proses untuk membentuk suatu perilaku.
- Dimulai dari perilaku yang kompleks dipecah menjadi perilaku yang sederhana dan anak diminta untuk menguasai pecahan perilaku tersebut untuk kemudian membentuk perilaku kompleks
- Contoh menyebut MAMA... breakdown kata menjadi dua kata MA..MA. Jika anak belum bisa suku kata di-breakdown menjadi huruf MMM....AAA

ESTABLISHING OPERATION

- Teknik yang digunakan dengan melakukan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan keyakinan bahwa anak sudah mulai bisa melaksanakan suatu aktivitas.

MENGAPA ABA EFEKTIF UNTUK ANAK DENGAN AUTISME ? KARENA SETING DAN CARA DISESUAIKAN DENGAN PROFIL

DISTRAKTIF



SETING RUANG YANG TENANG, INDIVIDUAL, FACE TO FACE.

MENGAPA ABA EFEKTIF ?

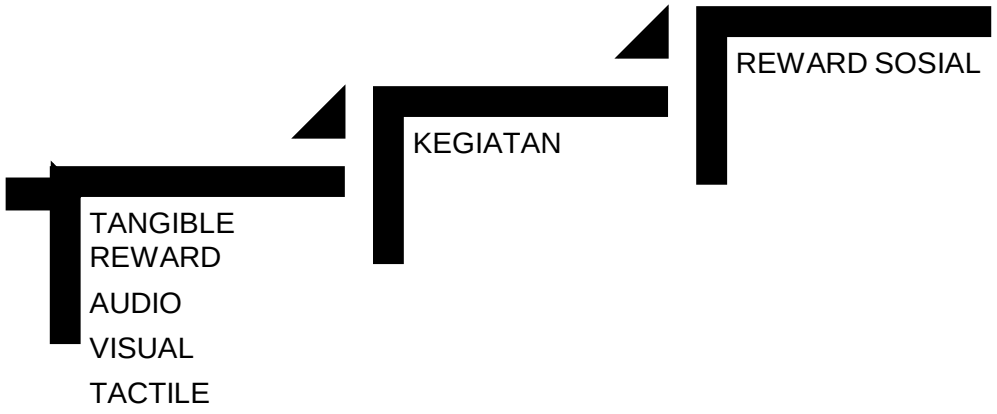
KARENA SETING DAN CARA DISESUAIKAN DENGAN PROFIL

Kurang motivasi dalam belajar

Butuh penguatan/reinforcement yang dapat dipahami



Ada Reward dan Reward disesuaikan dengan kebutuhan



MENGAPA ABA EFEKTIF ?

KARENA SETING DAN CARA DISESUAIKAN DENGAN PROFIL

- Gangguan motor sensorik





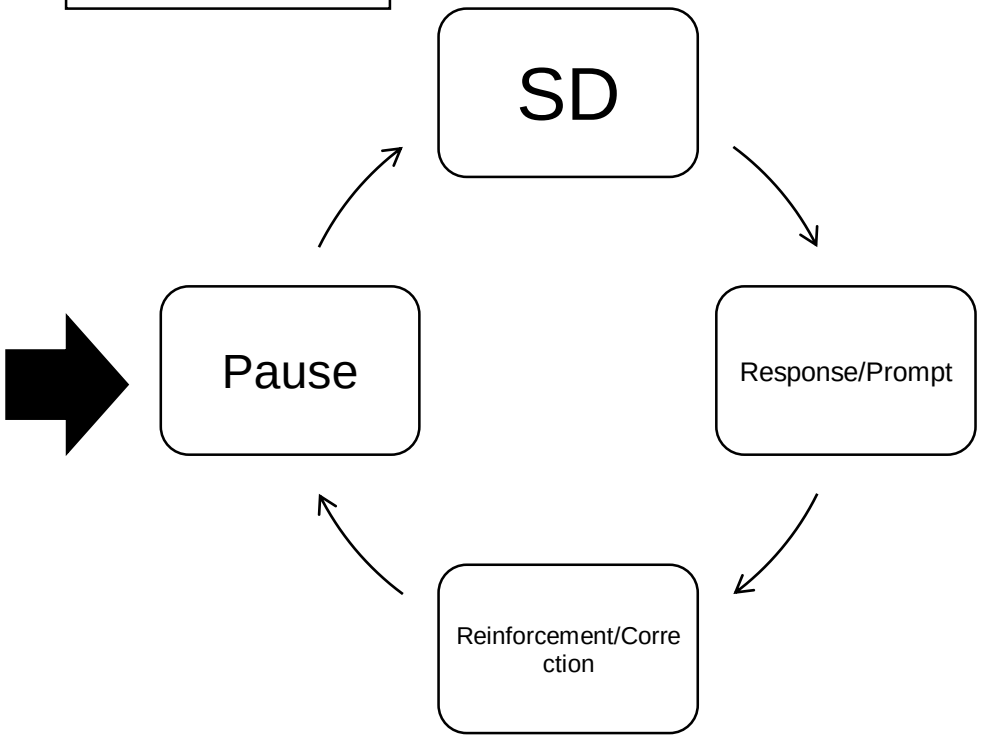
MENGAPA ABA EFEKTIF ?

KARENA SETING DAN CARA DISESUAIKAN DENGAN PROFIL

Rentang memperhatikan pendek, menyerap informasi perlahan



A Discrete Trial :



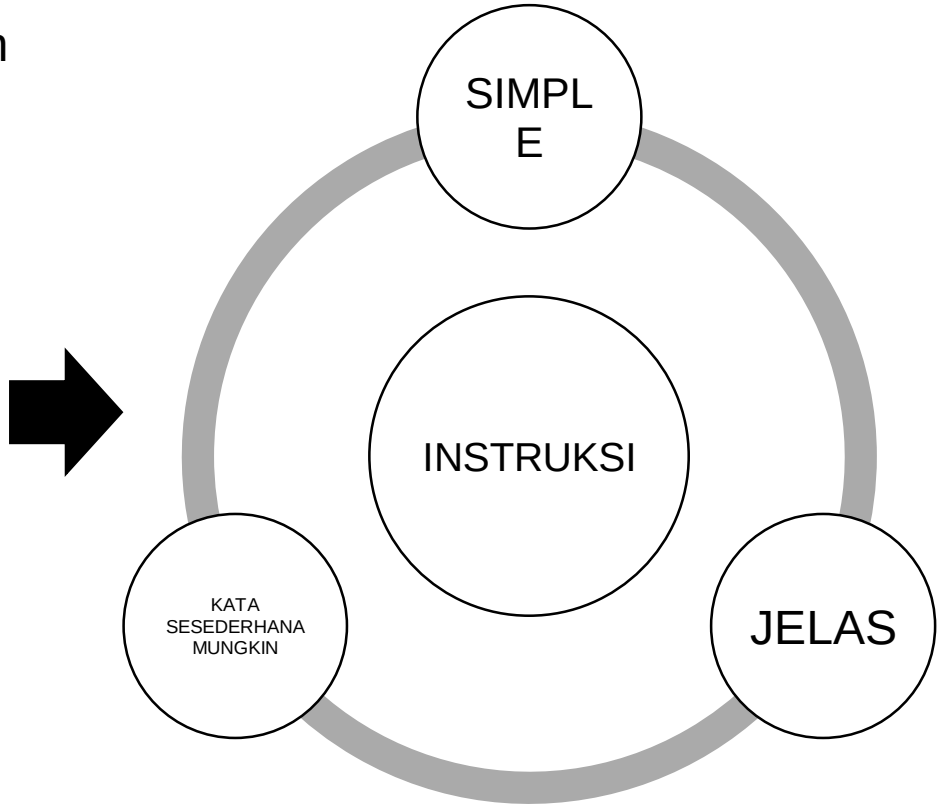
MENGAPA ABA EFEKTIF ?

KARENA SETING DAN CARA DISESUAIKAN DENGAN PROFIL

Sulit memahami konsep abstrak

Sulit observasi dengan lingkungan





MENGAPA ABA EFEKTIF ?

KARENA SETING DAN CARA DISESUAIKAN DENGAN PROFIL

Perilaku belajar tidak terjadi secara alami



NATURAL

STRUKTURAL

Proses pembentukan perilaku tidak secara alami terjadi pada anak dengan ASD karena masalah dalam hal

Perhatian

Memperoses stimulus yang masuk

Motivasi

REACTIVE PLAN VS PROACTIVE PLAN

- **REACTIVE PLAN**
  - **A-B-C**

- **PROACTIVE PLAN**
  - **C BEFORE B**
  - **C ditambah statement B yang diharapkan**

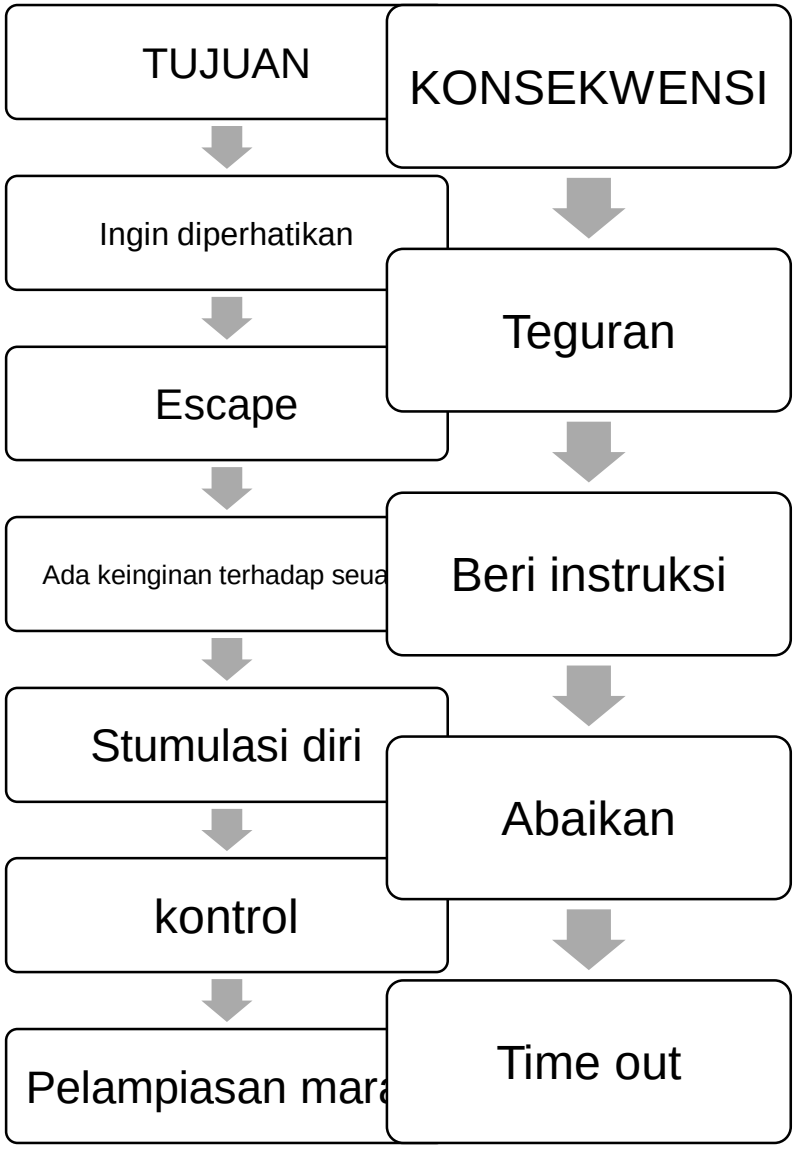
PROACTIVE PLAN (C BEFORE B)

- Dilakukan untuk menurunkan atau menghilangkan perilaku yang akan diturunkan
- Diberikan pada anak yang sudah memahami bahasa reseptip
- Beri reward secara berkala dan sebelum perilaku target muncul
- Reward diberikan dengan statement perilaku apa yang diharapkan
- Statement perilaku apa yang diharapkan adalah pernyataan positif dan kebaikan dari target perilaku
- Hindari kata “tidak”

ANALISA PERILAKU

MODIFIKASI PERILAKU NEGATIF BERDASARKAN TUJUAN

- **Selalu analisa** apa tujuan anak melakukan perilaku tersebut (Escape, ada keinginan, kontrol, minta perhatian) dan kondisi serta lingkungan apa yang mnyebabkan anak berperilaku tersebut
- Berikan **konsekwensi** yang tepat sesuai tujuan
- **Rubah** anticedent jika memungkinkan
- Kunci dari perubahan perilaku adalah konsekwensi yang konsisten dan diberikan **tepat waktu** serta jika memungkinkn merubah anticedent yang dapat menyebabkan perilaku tersebut



Ingin diperhatikan	Abaikan
Escape	Teguran, Beri Instruksi
Ada keinginan terhadap sesuatu	Teguran, Beri Instruksi
Stimulasi diri	Beri Instruksi
Kontrol	Beri Instruksi, Abaikan
Pelampiasan Marah	Beri Instruksi, Time Out

KEMUNGKINAN PENYEBAB PROGRAM BELAJAR BERMASALAH

PROGRAM
- Prerequisite belum diberikan
- program baru
- Program sebelumnya belum dikuasai sempurna
- Maintenance tidak dilakukan

MEDIA
- Tidak kontras
- Terlaku kecil/besar
- Ambigu/tidak jelas
- Tidak berfungsi dengan baik
- membuat perhatian teralihkan

AKTIVITAS
- Baru
- Tidak dikenal anak
- Letak berdekatan
- Instruksi yang mirip
- Respon yang mirip
- Aktivitas dari suatu program berturut-turut
- PROFIL TERAPIS
- Fisik terapis
- Suara terapis

- **KETEPATAN TEKNIK**
- **REWARD**
  - Tidak bermakna
  - Terlambat diberikan
  - Level reward tidak sesuai
  - reward membuat anak teralihkan (distract)
  - tidak konsisten diberikan
- **PUNISHMENT**
  - Tidak ada punishment
  - Punishment tidak bermakna
  - Tidak konsisten
- **INSTRUKSI**
  - Tidak kontras
  - Tidak jelas
  - Ambigu
- **PROMPT**
  - Level Prompt
  - Bentuk/jenis prompt
- **LINGKUNGAN**
  - Distraktor visual/bau/audiotory
  - Baru
  - Kehadiran orang baru
  - Kehadiran keluarga
- **PERILAKU NEGATIF**

MENGALISA MASALAH BERDASARKAN PEMAHAMAN ANTECEDENT YANG BIASANYA TERJADI PADA PROGRAM BELAJAR

- MASALAH → PROGRAM :
- PREREQUISTE BELUM DIBERIKAN
- PROGRAM BARU
- PROGRAM SEBELUMNYA BELUM DIKUASAI SEMPURNA
- MAINTENANCE TIDAK DILAKUKAN
- MEDIA
  - TIDAK KONTRAS
  - TERLALU KECIL/BESAR
  - AMBIGU TIDAK JELAS
  - TIDAK BERFUNGSI BAIK
  - MEMBUAT PERHATIAN TERALIHKAN
- AKTIVITAS
  - BARU
  - TIDAK DIKENAL ANAK
  - LETAK BERDEKATAN
  - INSTRUKSI YANG MIRIP
  - RESPON YANG MIRIP
  - AKTIVITAS DARI SATU PROGRAM BERTURUT-TURUT
- PROFIL TERAPIS
  - FISIK TERAPIS
  - SUARA TERAPIS
  - JENIS KELAMIN TERAPIS
- TEKNIK
  - KETEPATAN TEKNIK
  - REWARD
    - TIDAK BERMAKNA
    - TERLAMBAT DIBERIKAN
    - LEVEL REWARD YANG TIDAK SESUAI
    - REWARD MEMBUAT ANAK TERALIHKAN (DISTRAKSI
    - TIDAK KONSISTEN DIBERIKAN
  - PUNISHMENT
    - TIDAK ADA PUNISHMENT
    - PUNISHMENT TIDAK BERMAKNA
    - TIDAK KONSISTEN
  - INSTRUKSI
    - TIDAK KONTRAS
    - TIDAK JELAS
    - AMBIGU
  - PROMPT
    - LEVEL PROMPT
    - BENTUK PROMPT
  - LINGKUNGAN
    - DISTRAKTOR VISUAL
    - DITRAKTOR BAU
    - DISTRKTOR AUDIOTORY
    - BARU
    - KEHADIRAN ORANG BARU
    - KEHADIRAN KELUARGA
  - PERILAKU NEGATIF

KEMUNGKINAN PENYEBAB PERILAKU NEGATIF

1. KONDISI ANAK
- Sakit
- Ngantuk

2. PROFIL TERAPIS
- Fisik terapis
- Suara terapis

3. PROGRAM
- Baru
- Sulit dikuasai

4. AKTIVITAS
- Rasio be;ajar dan bermain tidak 5 : 1

5. TEKNIK

a. REWARD
- Tidak bermakna
- Terlambat diberikan
- Level reward yang tidak sesuai
- Tidak konsisten diberikan

b. PUNISHMENT
- Tidak ada punishment
- Punishment tidak bermakna
- Tidak konsisten

6. LINGKUNGAN RUMAH/SEKOLAH
- Baru
- Tidak nyaman secara audiotory/bau/visual untuk anak
- Kehadiran orang baru
- Kehadiran keluarga
- Ketidak hadiran keluarga
- Pola hidup yang baru
- Pola hidup yang berubah

7. ASUPAN MAKANAN/MINUMAN/OBAT/SUPLEMEN

- KONDISI ANAK
  - SAKIT
  - NGANTUK
- PROFIL TERAPIS
  - FISIK TERAPIS
  - SUARA TERAPIS
- PROGRAM
  - BARU
  - SULIT DIKUASAI
- AKTIVITAS
  - RASIO BELAJAR DAN BERMAIN TIDAK 5 : 1
- TEKNIK
  - REWARD
    - TIDAK BERMAKNA
    - TERLAMBAT DIBERIKAN
    - LEVEL REWARD YANG TIDAK SESUAI
    - TIDAK KONSISTEN DIBERIKAN
  - PUNISHMENT
    - TIDAK ADA PUNISHMENT
    - PUNISHMENT TIDAK BERMAKNA
    - TIDAK KONSISTEN
- LINGKUNGAN RUMAH/SEKOLAH
  - BARU
  - KEHADIRAN ORANG BARU
  - KEHADIRAN KELUARGA
  - KETIDAK HADIRAN KELUARGA
  - POLA HIDUP YANG BARU
  - POLA HIDUP YANG BERUBAH
- ASUPAN MAKANAN/MINUMAN/OBAT/SUPLEMENTASI

LATIHAN KASUS

- A mempunyai perilaku memukul kepalanya sendiri saat melihat makanan yang sedang dimakannya habis. Saat anak melakukan perilaku tersebut, tindakan terapis mencoba menahan perilaku tersebut dan memberikan correctional no kepada anak namun sudah 3 bulan tidak ada perubahan.

- B sudah melempar barang saat masuk program mengurutkan angka disertai jeritan. Konsekwensi yang diberikan terapis adalah membiarkan saat B melempar barang. Setelah berminggu-minggu perilaku tersebut tetepa muncul malah jeritan dan melempar barang semakin hebat

- C adalah remaja perempuan dengan autisme. Saat bertemu dengan laki-laki yang dia baru kenal maka C akan berusaha mencium laki-laki tersebut. Saat diberikan konsekwensi dengan correctional No oleh terapis, C menyerang terapis dan perilaku tersebut masih terjadi saat C bertemu dengan lelaki yang baru ia kenal.

Sebagai seorang yang sudah dilatih untuk memberi penanganan dengan metode ABA, apa yang dapat anda sarankan untuk merubah perilaku tersebut. (lakukan analisa masalah seperti yang sudah diajarkan)

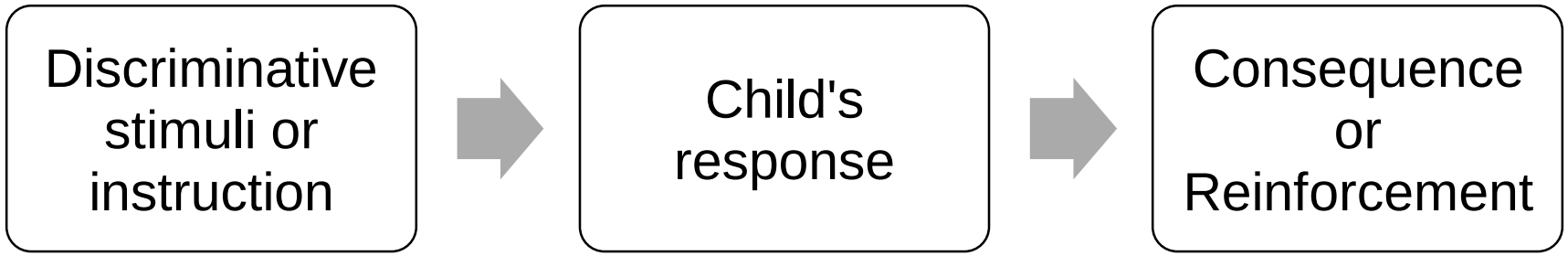
DISCRETE TRIAL TRAINNING

STRATEGI

- **IDENTIFIKASI** keterampilan yang dituju
- **MEMECAH** keterampilan kompleks menjadi unit kecil
- **MENGAJARKAN UNIT KECIL** tersebut sampai dapat dilakukan
- **MENGULANG KEMBALI** keterampilan yang sudah dikuasai pada jangka waktu tertentu
- **MENYEDIAKAN BANTUAN** (prompt) dan menghilangkan (fading) bantuan scara perlahan.
- **MEMBERIKAN PENGUATAN** (reinforcements)
- **MENGGENERALISASIKAN KETERAMPILAN** yang sudah dikuasai pada lingkungan yang ada.

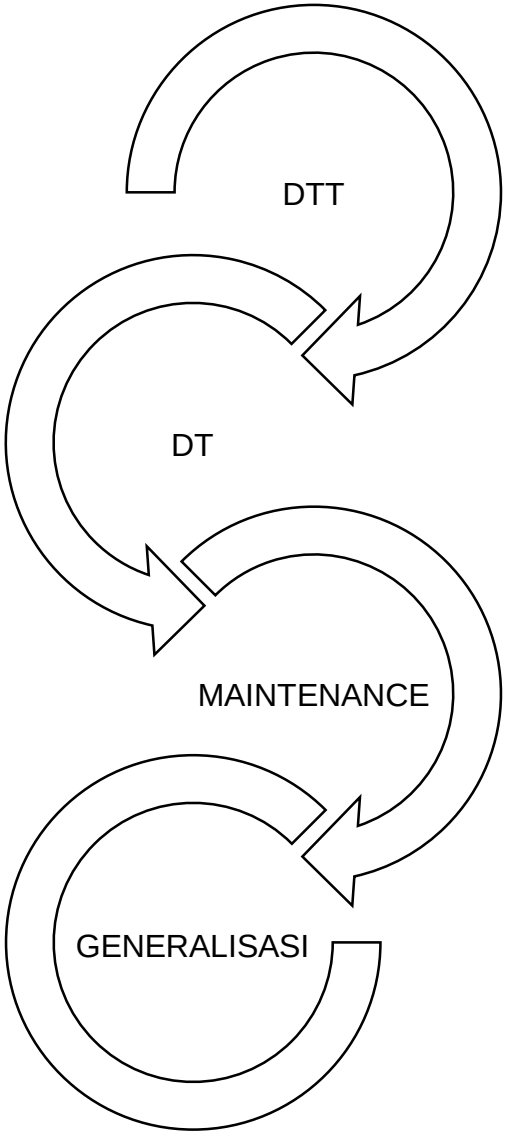
DISCRETE TRAIL TRAINING (DTT)

- Suatu metode dimana program yang akan diajarkan dipecah menjadi beberapa bagian kecil, dan bagian per bagian kecil tersebut diajarkan dengan diberikan bantuan dan konsekwensi sampai dapat menguasi keterampilan yang diajarkan.



Discrete Trial Training

BAGAIMANA DTT BISA MEMBANTU



- Memperkuat sinyal darilingkungan untuk direspon anak
- Mengurangi gangguan yang ada dilingkungan
- Dilakukan dengan langkah kecil tahap demi tahap
- Waktu dan urutan yang dilakukan dengan hati-hati
- Mengulang kembali agar mendapatkan kemampuan yang ajeg/attain fluency

SIKLUS/TRIAL DTT

- Adalah rangkaian kejadian pada paket DTT, yang dimulai dari persiapan kemudian instruksi dari terapis yang kemudian diakhiri dengan konsekwensi
- Satu siklus harus diakhiri sampai anak MERESPON BENAR baik dengan BANTUAN ataupun TANPA BANTUAN.
- INSTRUKSI → RESPON BENAR
- INSTRUKSI → PROMPT

DISCRIMINATION TRAINING (DT)

- Membedakan antara stimulus yang satu dan lainnya.

TIPS

- Drill Anak dalam Program DT
- Pahami apa makna DT
  - Setelah anak tidak dapat menjawab program DT pada program identifikasi benda yang ada diatas meja sebanyak 3 siklus, maka ada kemungkinan anak sulit berkonsentrasi dan memusatkan perhatian pada obyek yang dilihatnya, maka hilangkan semua distraktor
  - Hilangkan distraktor pada obyek yang akan dituju dan lakukan DTT
  - Setelah anak merespon benar, maka berikan satu disraktor yang paling anak kuasai dan tanyakan obyek yang dituju sebanyak 3x. (Tidak perlu menanyakan obyek distraktor)
  - Setelah anak menjawab benar maka tambahkn distraktor
  - Jika anak belum menjawab benar, maka hilangkan secra bertahap distraktor yang ada
  - Tidak perlu dihitung

PENANDA SUKSESNYA PENGAJARAN

GENERALISASI STIMULUS

- PERILAKU YNG DIAJAR PADA SUTU SITUASI DAPAT DILAKUKAN PADA SITUASI YANG BERBEDA
  - Ajar anak dalam lingkungan yang berbeda, guru yang berbeda, media yang berbeda
  - Sinkron program dan reward antara lingkungan yang berbeda sebagai start awal kemudian transisikan

GENERALISASI RESPON

- PERILAKU YANG DIHASILKAN DARI SATU AJARAN SELAIN PERILAKU YANG DITUJU
  - Bangun respon yang komunikatif, alih-alih mengajarkan anak menyebut saja akan lebih baik jika mengajarkan anak meminta dengan menyebut (gunakan sebagai bentuk komunikasi)
  - Ajarkan anak bantu diri
  - Ajarkan bermain
  - Interaksi dan dekatkan diri dengan anak

MAINTENANCE = GENERALISASI SEPANJANG WAKTU

Seringkali apa yang diajarkan menjadi hilang saat diuji kembali untuk itu perlu dilakukan langkah sebagi berikut :

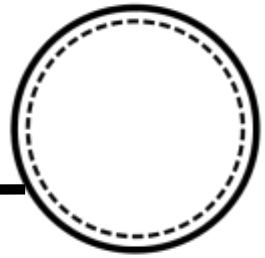
- SELALU AJARKAN ANAK KAPANPUN, DIMANAPUN OLEH SIAPAPUN
- JARANGKAN REWARD DAN TRANSISIKAN MENJADI REWARD SOSIAL
- PADA BEBERAPA ANAK, HASIL BERHUBUNGAN DENGAN KAPASITAS MEMORI JANGKA PANJANG, JANGAN MENYERAH, TETAP BERUSAHA.

- Maintenance program dilaksanakan minimal 1 sesi perminggu dan maksimal 4 sesi perminggu. Gunakan Buku maintenance yang sudah dibagikan agar program dapat tersisir lengkap.

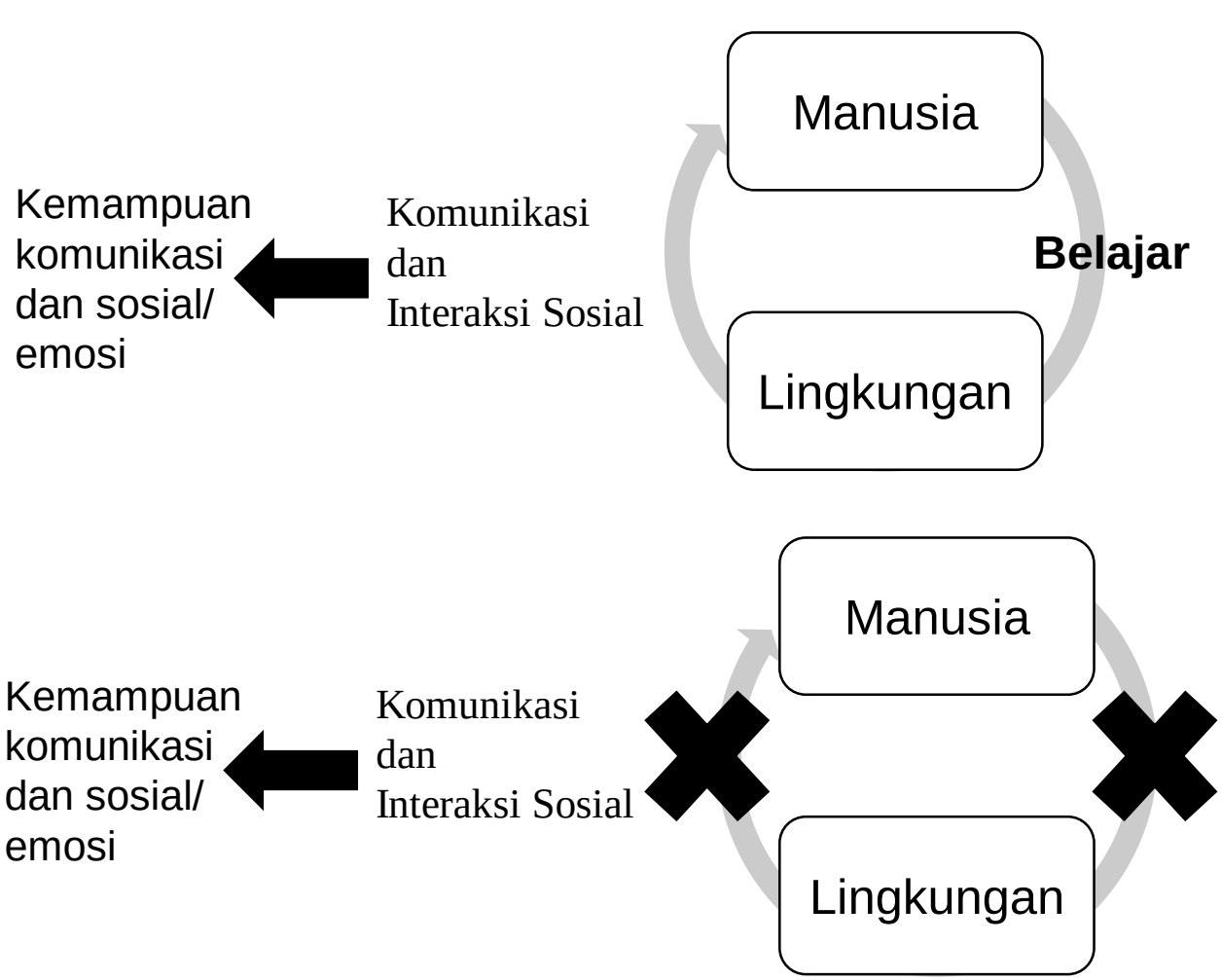
TIPS : Untuk melihat ketepanan menggeneralisasi, mintakan video cara generalisasi

LANDASAN TEORI, KURIKULUM DAN PROGRAM

PERKEMBANGAN BAHASA

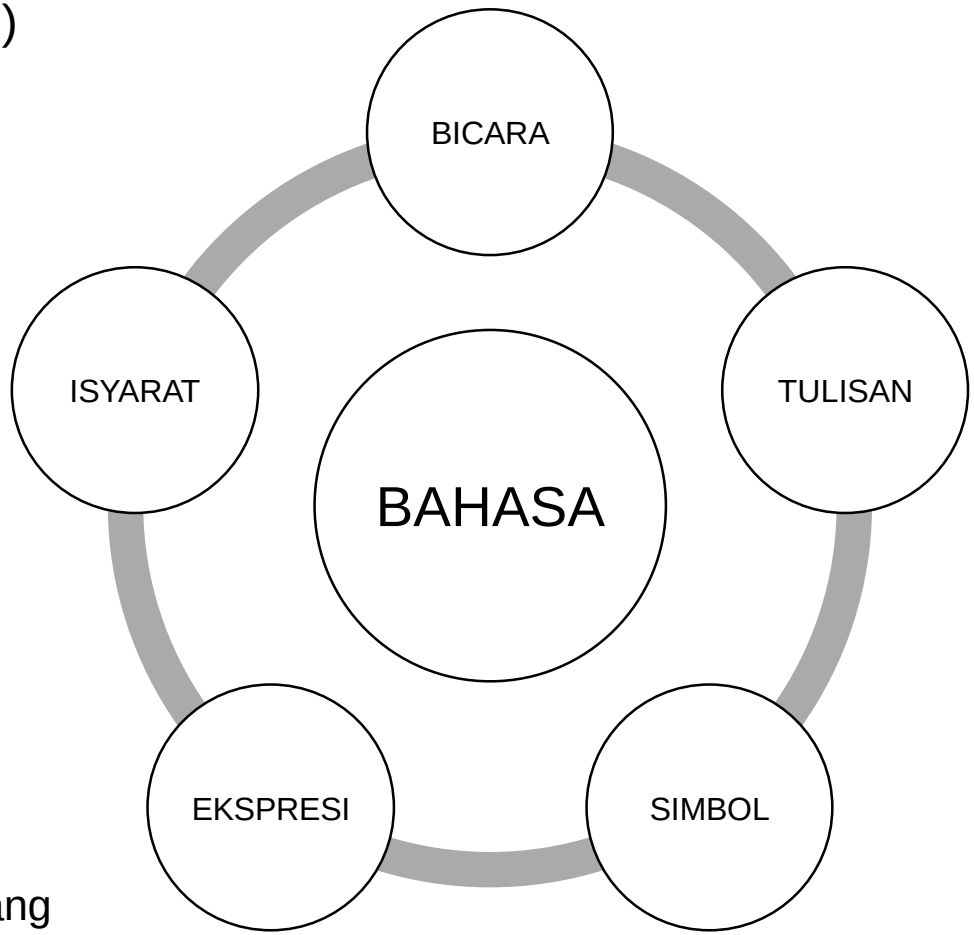


PROSES BELAJAR PADA MANUSIA SECARA ALAMI



BAHASA VS BICARA

- Bahasa (Language) VS Bicara (Speech)
- BAHASA = Sarana komunikasi dengan menyimbolkan PIKIRAN dan PERASAAN untuk menyampaikan MAKNA kepada orang lain
- BICARA = Bentuk bahsa yang menggunakan artikulasi atau kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud

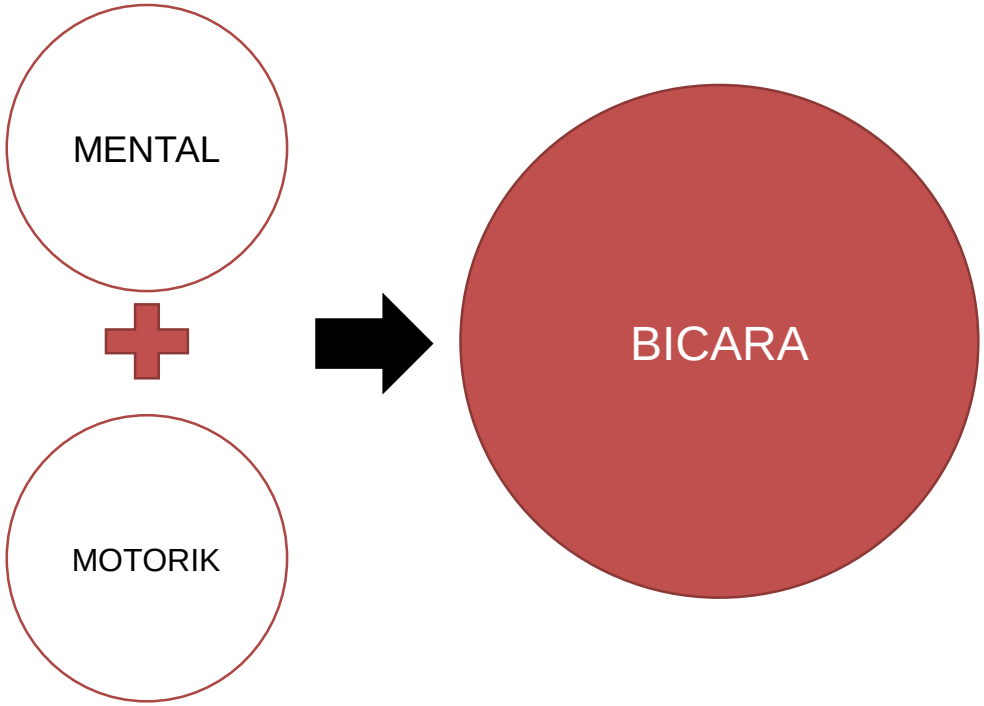


KOMUNIKASI = PERTUKARAN PIKIRAN DAN PERASAAN

2 Kriteria komunikasi

1. Anak menggunakan bahasa yang bermakna dengan yang diajak berkomunikasi
2. Anak memahami bahasa yang digunakan orang lain

Kemampuan mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan



Koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda

2 KRITERIA BERBICARA

1. Anak mengetahui arti kata yang digunakan dan mengaitkn dengan obyek yang diwakili
2. Kata harus dilafalkan dan dipahai orang lain dengan mudah.

Kata yang hanya dipahami anak dan kita duga paham tidak termasuk bicara

PROSES BLAJAR BERBICARA

MENGUCAPKAN KATA

- Dipelajari dengan meniru
- Ketepatan mengucapkan berhubungan dengan kemampuan mengontrol mekanisme suara

MEMBANGUN KOSA KATA

- Anak belajar mengaitkan arti dengan bunyi
- Ada dua kosakata, kosa kata umum dan kosa kata khusus
- Kosa kata umum terdiri atas kata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang berbeda
- Kosa kata khusus terdiri dari kata yaang spesifik dan hanya digunakan pada situasi tertentu

MBENTUK KALIMAT

Menggabungkan kata kedalam kalimat yang tata bahasanya betu dan dapat dipahami orang lain

Meniru Kata

Mengucapkan Kata

Melengkapi Kata

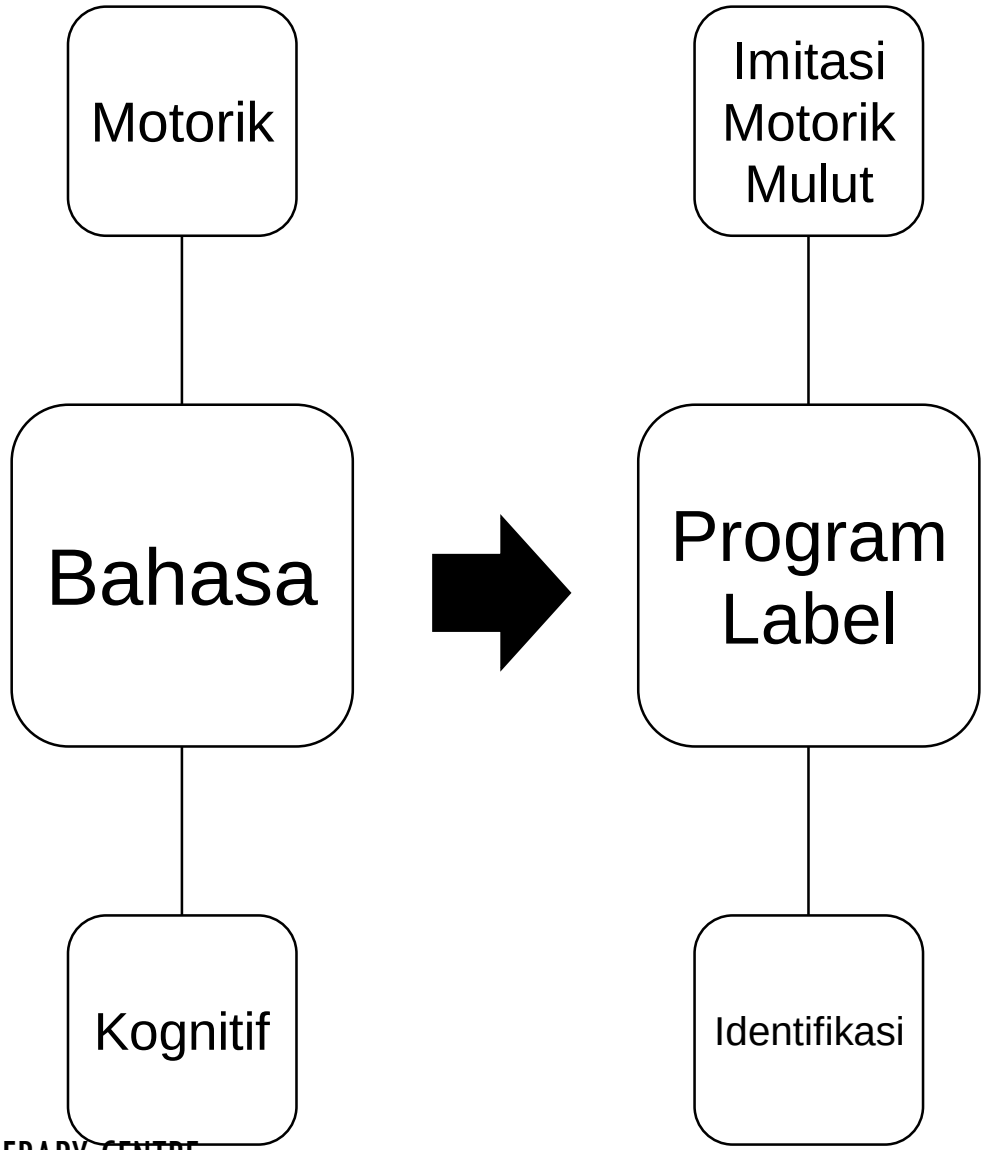
Berinteraksi dan bermain sesuai dengan tahap perkembangan bicara -cek video

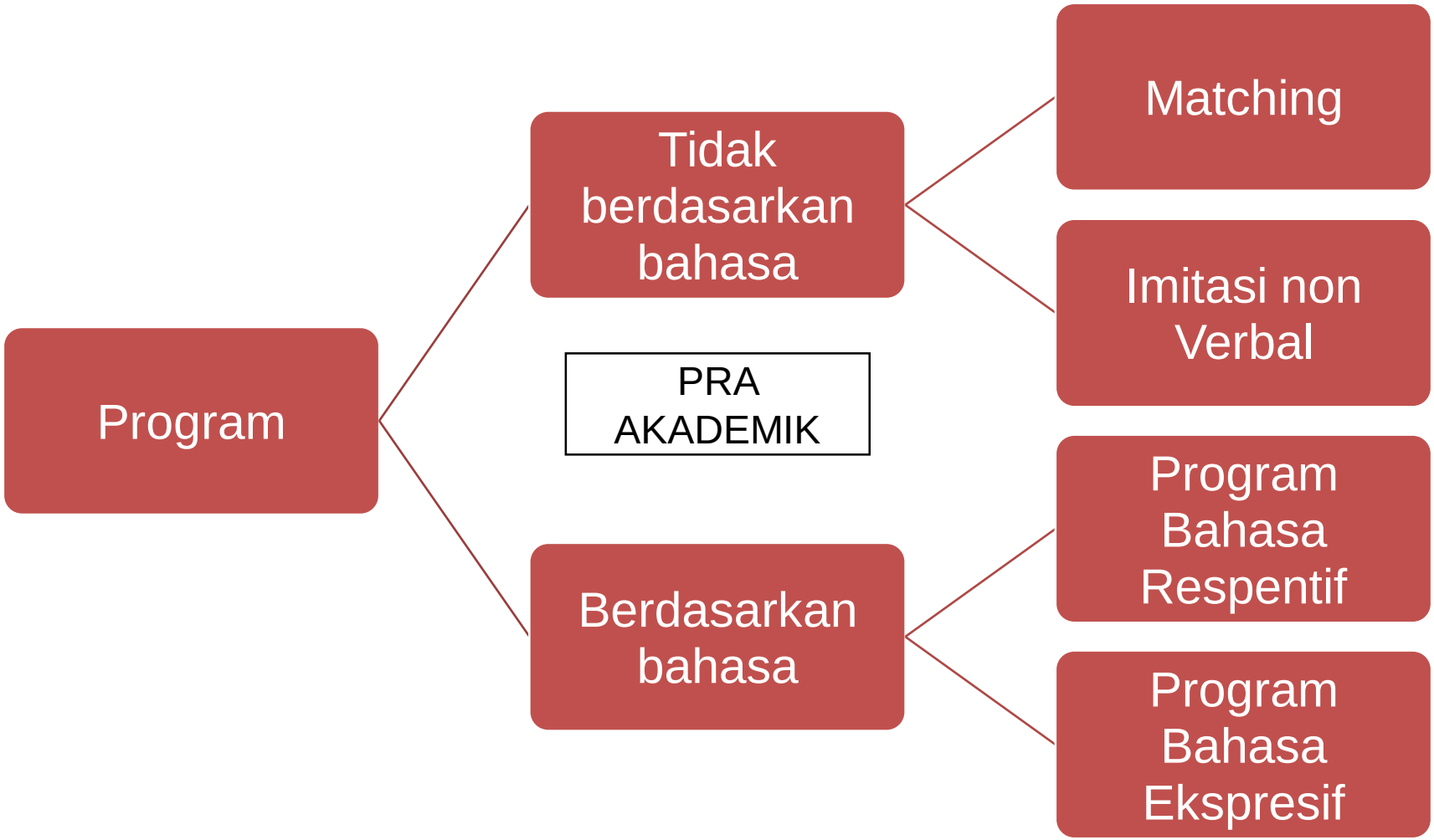
KOSA KATA UMUM
• Kata Benda
• Kata Kerja
• Kata Sifat
• Kata Keterangan
• Kata Ganti

KOSA KATA KHUSUS
• Warna
• Waktu
• Uang
• Bahasa Populer/Slank

SYARAT BERBAHASA

- **KOGNITIF**
- **MOTORIK**




Program
Tidak berdasarkan bahasa
Berdasarkan bahasa
PRA AKADEMIK
Matching
Imitasi non Verbal
Program Bahasa Respentif
Program Bahasa Ekspresif

DASAR BELAJAR YANG TIDAK BERDASARKAN BAHASA

NON VERBAL IMITATION

- Input Stimulus (Observasi live action) → (Respon anak) menampilkn aksi yang sesuai

MATCHING

- Input stimulus (Melihat Obyek 3 dimensi) → Respon anak (Memilih obyek 3 dimensi)
- Dari sesuatu yang sangat konkrit identik sampai abstrak.. asosiasi sesuai fungsi (mis. Pensil dengan kertas, pasta gigi dan sikat gigi)
- Obyek to Obyek
- Picture to Picture
- Picture to Obyek

DASAR BELAJAR YANG BERDASARKAN BAHASA

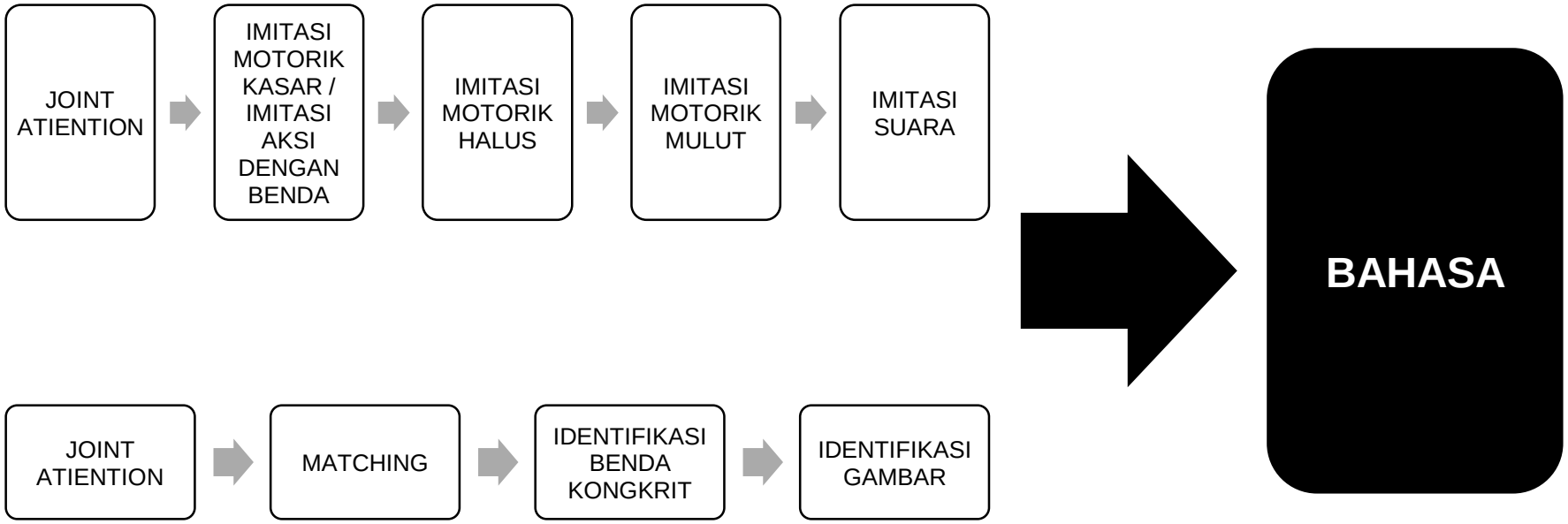
Bahasa Respentif

- Anak mendengar bahasa dan beraksi / bertindak sesuai dengan bahasa

Bahasa Ekspresif

- Anak mengeluarkan bahasa

SISTEMATIKA BELAJAR BAHASA



KURIKULUM

- Metode ABA mempunyai rencana pengajaran yang terdokumentasi dan tertuang dalam kurikulum

- Terdapat banyak yang diajukan oleh para ahli dan peneliti.
- Kurikulum yang dipilih adalah konten kurikulum yang diambil dari buku Behavioral Intervention For Young Children with Autism yang disusun oleh Catherine Maurice yang menjadi buku panduan bagi para praktisi untuk anak dengan autisme (Ford, 2006; Dillenburger, 2006, Hayward dkk, 2009).

KURIKULUM

- Rencana pembelajaran yang berisi hal-hal yang perlu dilakukan oleh pendidik dan anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang meliputi :
- Materi yang diajarkan/program
- Cara pengerjaan/Teknik
- Media
- Alat evaluasi

- Pada kurikulum yang sudah direncanakan terdapat hasil yang terkadang tidak tertera namun didapat oleh anak, yang disebut juga “hidden curruculum”, dimana anak secara tidak langsung belajar akan norma, nilai, sikap dan aturan.

KURIKULUM DASAR

- Meletakkan konsep dasar
- < Program joint attention, imitasi, identifikasi

KURIKULUM MENENGAH

- Membangun konsep
- Aplikasi dari konsep
- < Program bahasa ekspresif praktis

KURIKULUM LANJUT

Persiapan sekolah

KURIKULUM TAMBAHAN

- Penambahan jenis kurikulum dibutuhkan karena kurikulum yang ada kurang dapat memenuhi kebutuhan anak sesuai usia
- Saat ini kurikulum yang ada lebih ditunjukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif
- Penanganan yang baik adalah penanganan yang dapat meningkatkan semua kemampuan anak
- Pemberian jenis kurikulum tergantung level usia anak
- EDUfa membagi kurikulum berdasarkan usia anak, < 7 tahun dan > 7 tahun

kurikulum < 7 tahun

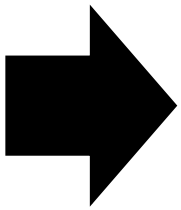
Konten Materi	9 program untuk meningkatkan joint attention
	15 program untuk meningkatkan keterampilan meniru
	46 program untuk meningkatkan keterampilan bahasa reseptif
	120 program untuk meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif
	63 program untuk meningkatkan kemampuan pre-akademik/akademik
	9 program untuk meingkatkan kesiapan anak untuk bersosialilasi
	6 program untuk mempersiapkan anak bersekolah
	18 program bantu diri
	30 program bermain

kurikulum > 7 tahun

Konten Materi	9 program joint attention
	15 program imitasi
	46 program bahasa reseptif
	120 program bahasa ekspresif
	100 program akademik
	50 program sosialilasi
	6 program kesiapan bersekolah
	30 program bantu diri
	30 program bermain
	30 program pendidikan seksual

PROGRAM DALAM KURIKULUM BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF

- Program kesiapan belajar/Joint Attention
- Keterampilan meniru
- Keterampilan bahasa reseptif
- Keterampilan bahasa ekspresif
- Keterampilan pre-akademis
- Keterampilan bina diri
- Keterampilan sosialisasi
- Kesiapan bersekolah



Lihat flowchat

- Hati hati dalam memilih aktivitas
- Hindari respon yang mirip secara
  1. Visual
  2. Pendengaran
  3. Gerak
  4. Lokasi

PROGRAM JOINT ATTENTION

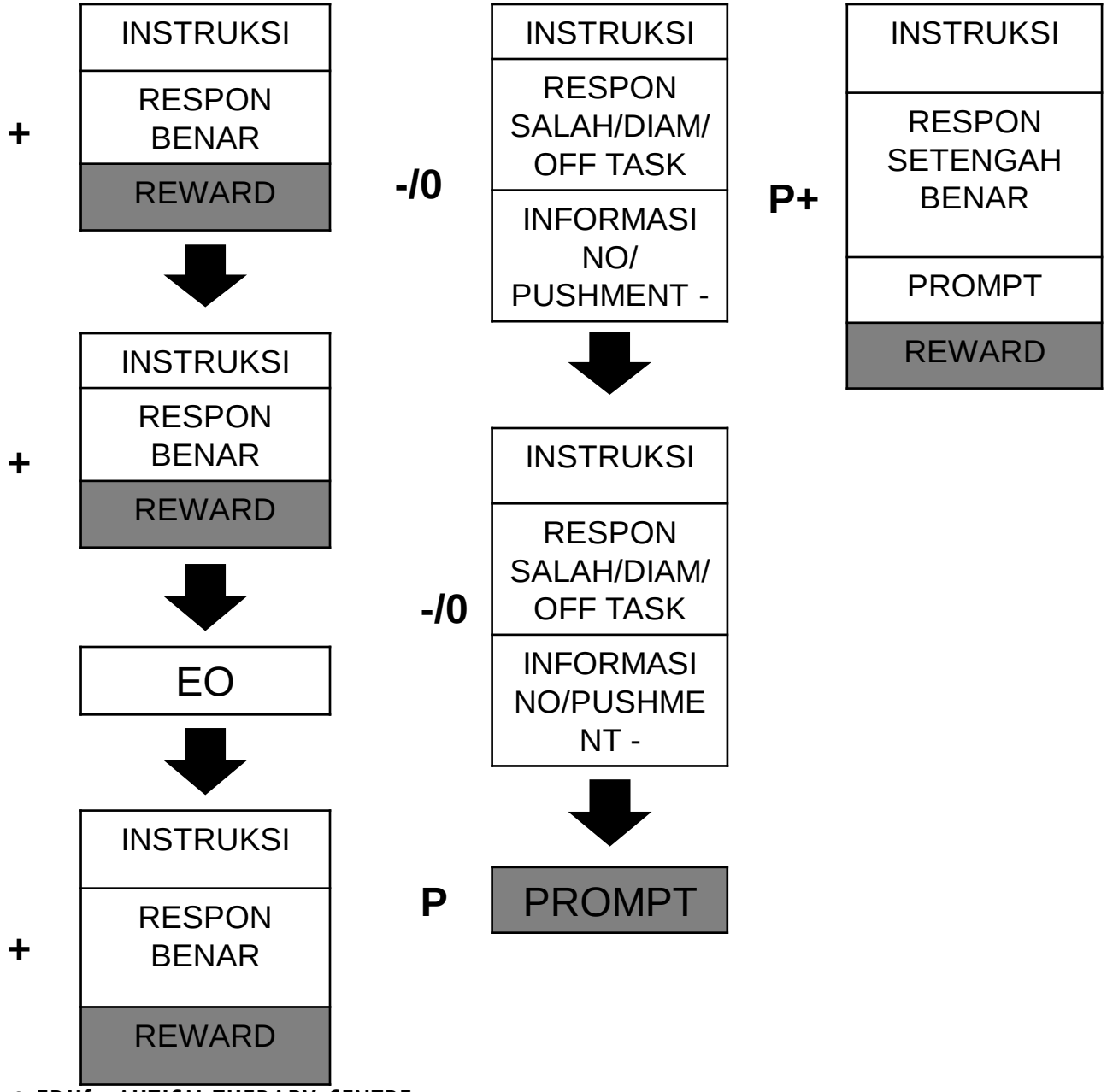
DUDUK DI KURSI

- Berdirikan anak
- Beri instruksi “duduk” dan segera lepaskan pegangan pada kedua ketiak anak, sehingga anak “jatuh” terduduk dengan sendirinya.
- Jika ada asisten terapis, asisten terapis dapat membantu dari arah belakang anak dengan menahan/menopang/memberdirikan anak dan mendorong pundak anak agar duduk

KONTAK MATA

- Beri instruksi
- Tunggu 2 - 3 detik
- JIka anak tidak melihat maka terapis memandang kearah lain kurang lebih selama 5 detik
- Berikan kembali instruksi, jika sampai 2x anak tidak melihat maka prompt diberikan
  - Prompt harus berhasil dan dapat dilakukan dengan cara menempatkan benda yang menarik ke amata terapis bukan hanya ke benda saja
  - Benda didekatkan sedekat-dekatnya ke pangkal hidung anak diantara kedua mata terapis
  - Mata anak dan mata terapis sama tinggi bila perlu terapis berjongkok atau berlutut.
- Instruksi dapat diberikan dengan menghalangi pandangan anak dengan telapak tangan dan arahkan anak menghadap wajah terapis (supaya terjadi kontak mata)
  - sambil memberikan instruksi, wajah terapis mengikuti arah pandangan anak, wajah terapis bergerak kesana kemari untuk terus menghalangi pandangan anak untuk melakukan kontak mata secara terus menerus
  - Beri reward saat terjadi kontak mata

PELAKSANAAN SIKLUS DAN ESTABLISH OPERATION



CARA PENILAIAN PROGRAM KONTAK MATA

- Penilaian :
- (+) : Benar (dihitung 1 siklus)
- (-) : Diam/offtask
- (P) : Prompt penuh (dihitung 1 siklus)
- (P+) : Prompt sebagian (dihitung siklus 1)

$$\frac{Rp(responbenar)}{Op(kesempatan)}[x100\%]$$

$$\frac{Rp(responbenar)}{Op(kesempatan)}x100\%$$

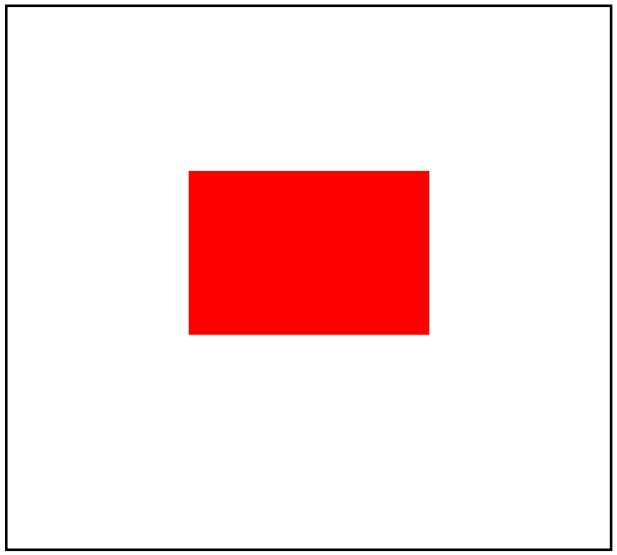
Kriteria kelulusan jika dalam 3 sesi berturut-turut anak mendapat nilai ≥ 80%

PROGRAM MATCHING

- Terdapat beberapa informasi dalam program matching. Jika anak merespon benar 100%, maka informasi bisa dilanjutkan keinformasi berikutnya. Namun, jika anak <100%, maka kenaikan berdasarkan kriteria kelulusan.
- Untuk tahap 1x1 dan 1x2 terapis menggunakan 5 lembar kartu (1 lembar kartu diletakkan keatas meja, sedangkan 4 lembar dipegang oleh terapis). Untuk formasi lainnya hanya menggunakan 2 lembar kartu saja. Instruksi : “samakan !”

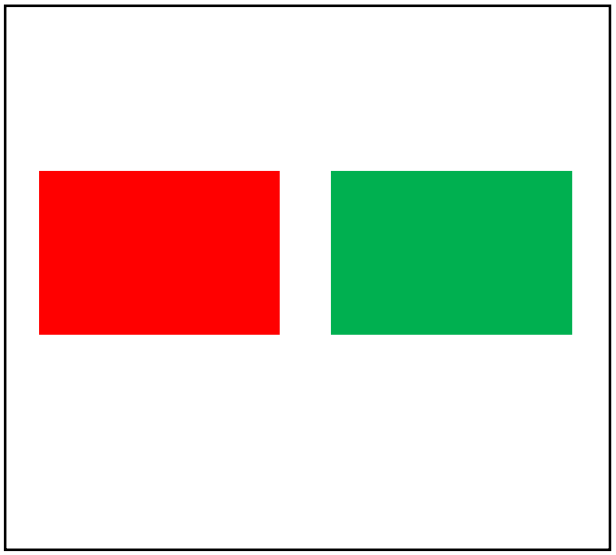
FORMASI 1X1
(SATU KARTU SAMAKAN)

- Anak menyamakan lima kartu yang sama, kartu diletakkan ditengah meja. Berikan INP sebanyak 1 sampai 3 kali.



FORMASI 1X2
(DUA KARTU SAMAKAN)

- Anak menyamakan dua kartu, masing-masing sebanyak lima lembar. Kartu pertama (merah) kemudian menyamakan kartu kedua (hijau)



CATATAN :
Untuk program matching benda, tahap 1x1 dan 1x2, benda yang disamakan masing-masing sebanyak 2 buah benda.

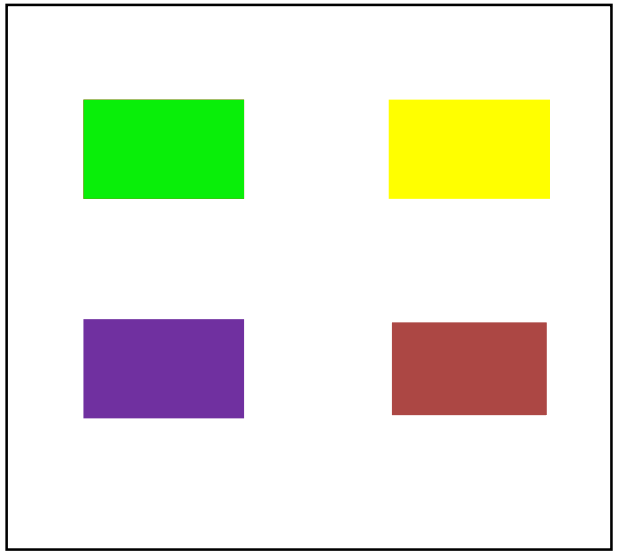
FORMASI 1X3 (TIGA KARTU SAMAKAN)

- Anak menyamakan tiga kartu masing-masing sebanyak 2 lembar. Kartu diletakkan satu baris ditengah meja. Anak menyelesaikan menyamakan kartu pertama (merah) kemudian menyamakan kartu kedua (hijau), lalu menyamakan kartu ketiga (kuning).

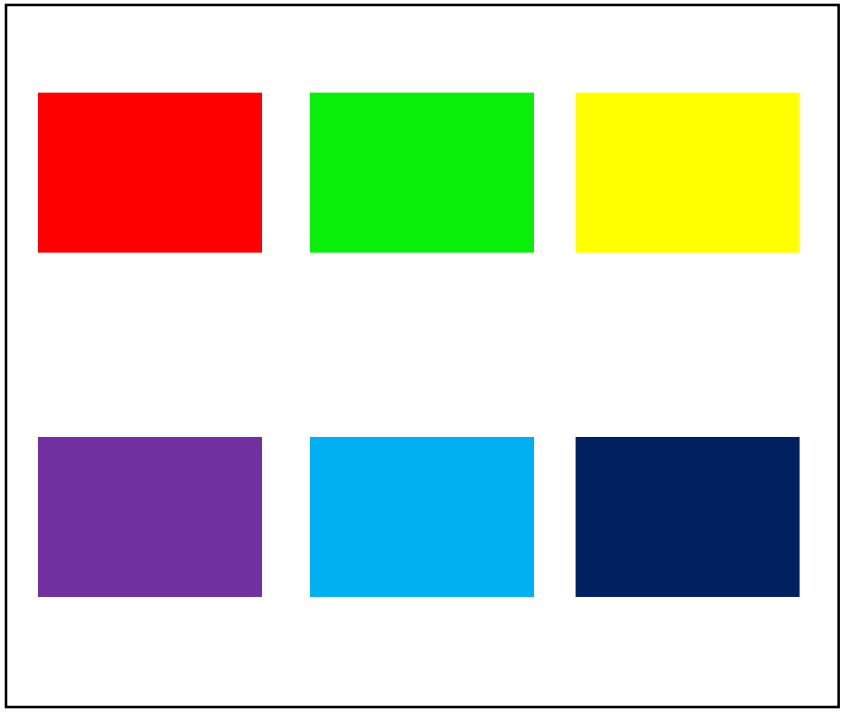


FORMASI 1X2 (DUA KARTU SAMAKAN)

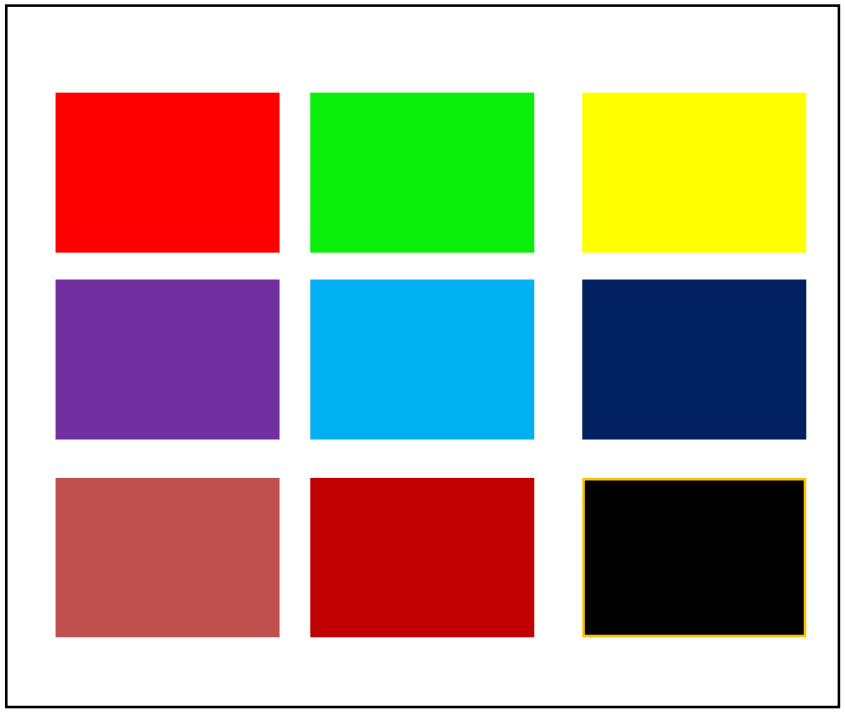
- Anak menyamakan dua kartu, masing-masing sebanyak lima lembar. Kartu pertama (merah) kemudian menyamakan kartu kedua (hijau)



FORMASI 2X3 (TIGA KARTU SAMAKAN)

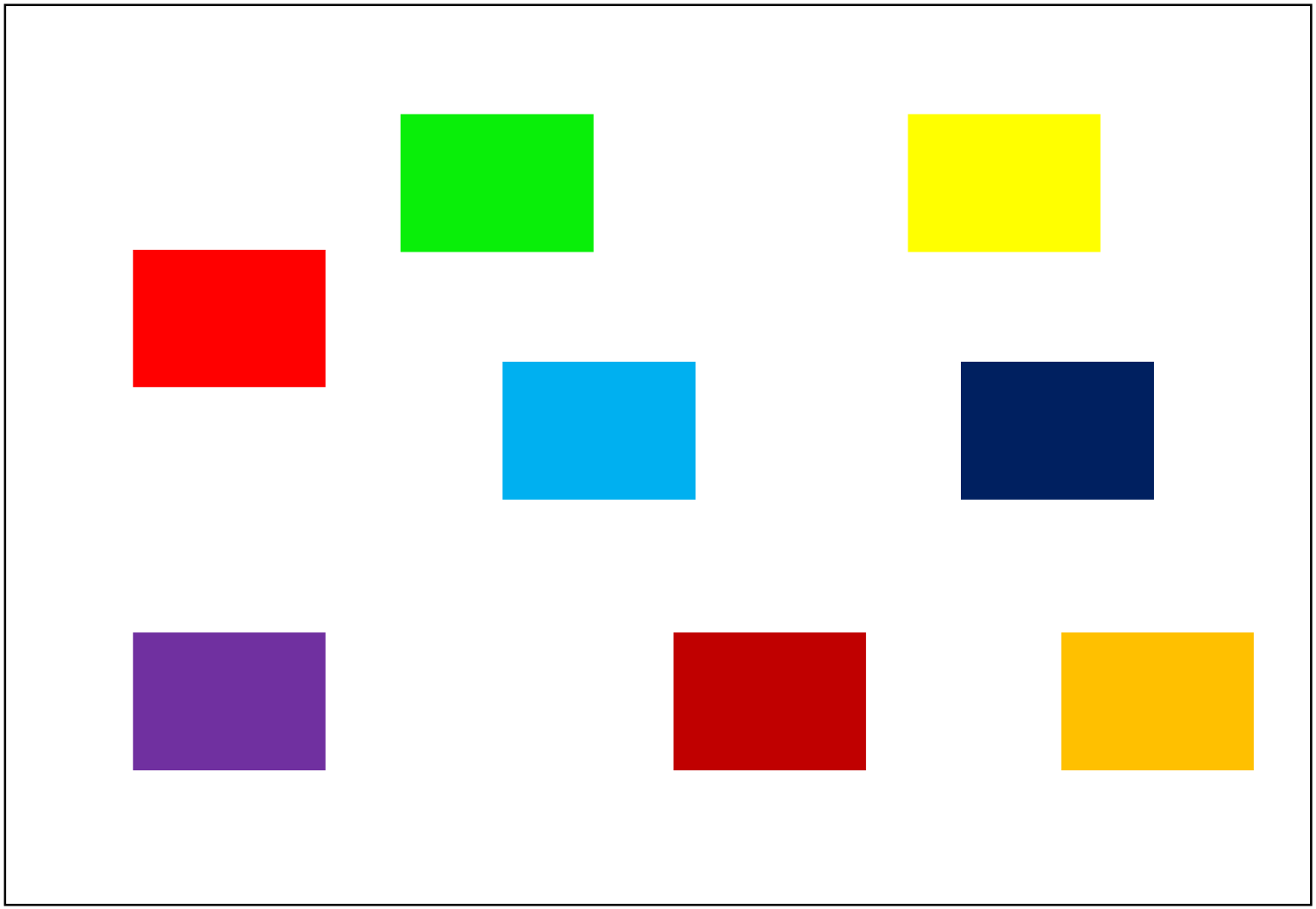


FORMASI 1X2 (DUA KARTU SAMAKAN)



TAHAP 3X3 ACAK
(SEMBILAN KARTU DISAMAKAN)

- Anak menyamakan sembilan kartu, masing-masing sebanyak dua lembar.
- Kartu diletakkan secara acak di atas meja dan disamakan secara acak (misal : hijau, hitam kuning, merah, orange, ungu, putih, biru, pink).



PENILAIAN

Penilaian :

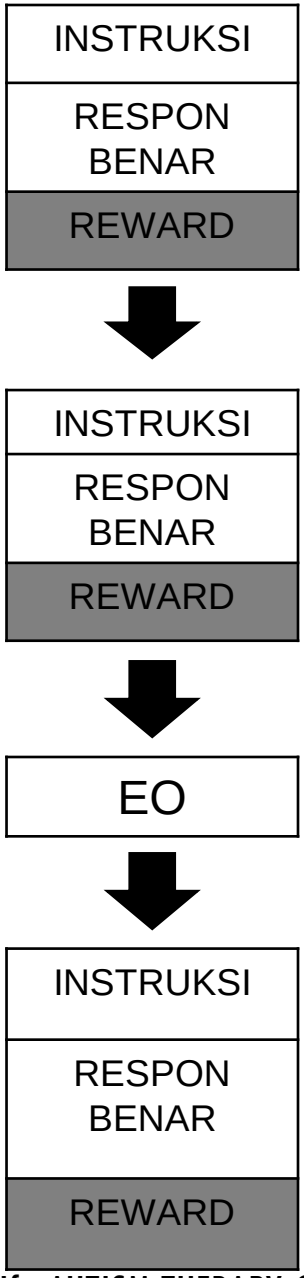
- (+) : Benar (dihitung 1 siklus)
- (-) : Diam
- (0) : Off-Task
- (x) : Salah
- (P) : Prompt penuh (dihitung 1 siklus)
- (p+) : Prompt sebagian (dihitung 1 siklus)

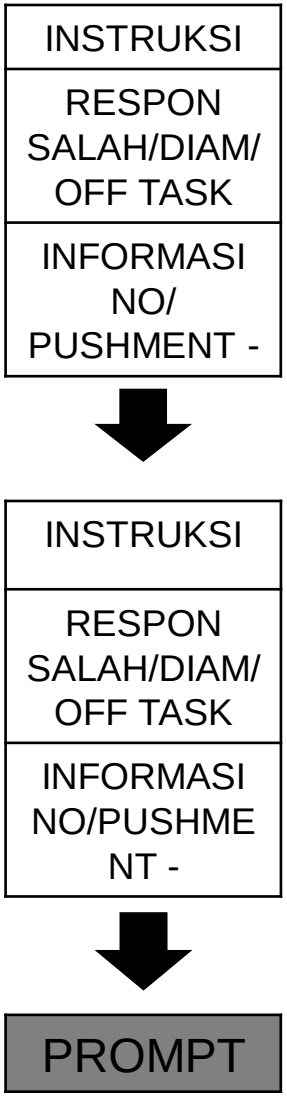
Dalam program matching kartu dan benda tidak terdapat nilai P+. Jika anak metakkan kartu atau benda yang mendekati kartu atau benda yang sesuai berikan nilai + (benar)

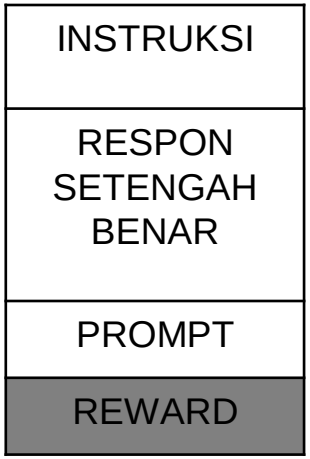
PROGRAM BAHASA RESEPTIF

- 1 aktivitas = 3-5 siklus
- Setelah 3-5 siklus selesai harus dipindah ke program lain atau aktivitas DT nya (jika sudah dilakukan DT).
- Anak mendapat kesempatan 2 kali salah/tidak mengerjakan, setelah itu anak harus dibantu agar dapat melakukan sampai benar.
- Jika anak melakukan setengah gerakan, bantu menyelesaikan gerakan tersebut dan reward.
- Jika anak dapat menyelesaikan instruksi dengan benar 2 kali, maka lakukan ESTABLISH OPERATION dengan *melakukan switch ke instruksi berupa program/aktivitas yang sudah dikuasai anak kemudian kembali keprogram semula.*

PELAKSANAAN SIKLUS DAN ESTABLISH OPERATION







CARA PENILAIAN PROGRAM KONTAK MATA

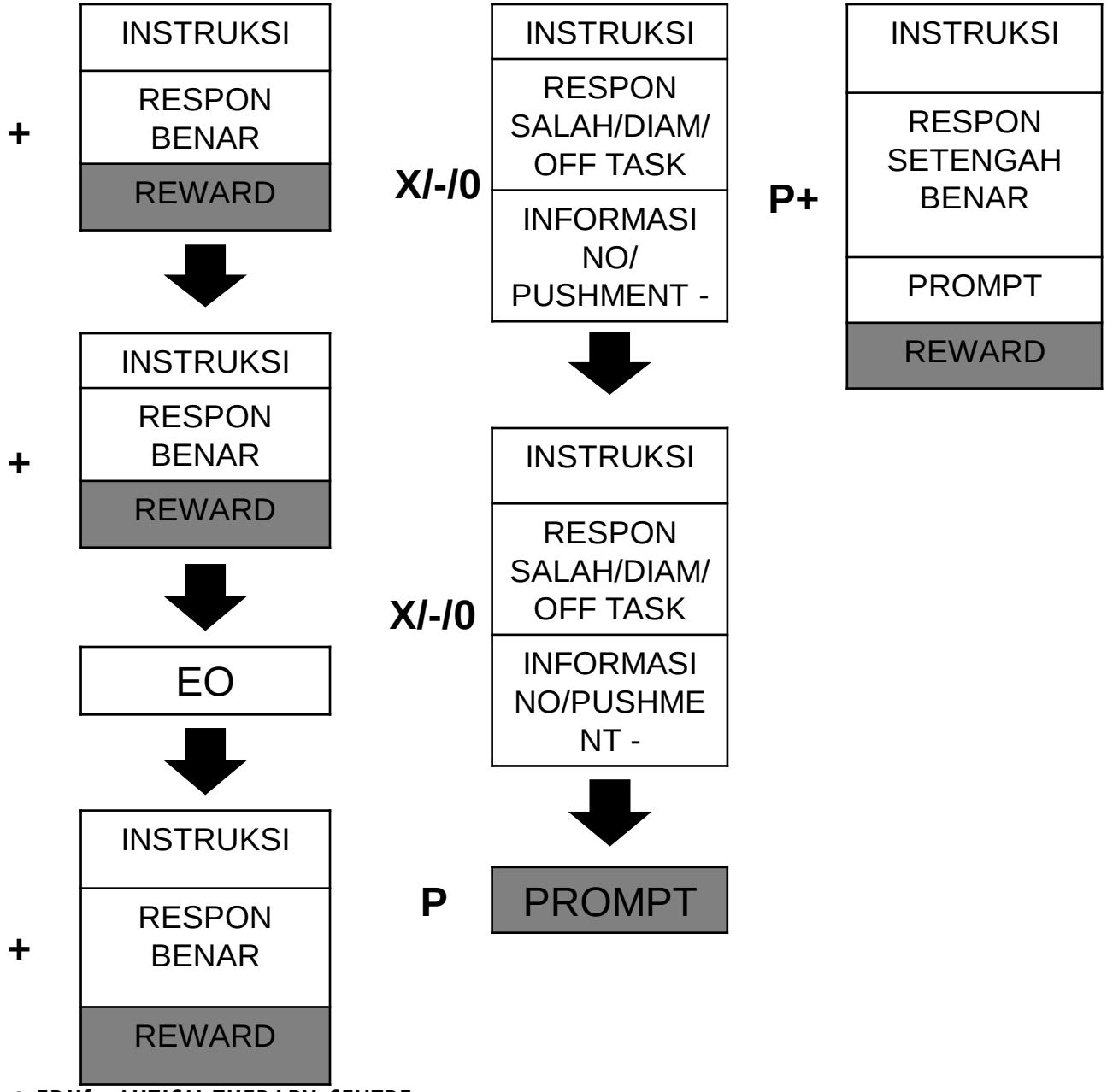
- Penilaian :
- (+) : Benar (dihitung 1 siklus)
- (-) : Diam/offtask
- (P) : Prompt penuh (dihitung 1 siklus)
- (P +) : Prompt sebagian (dihitung siklus 1)

$$\frac{Rp(responbenar)}{Op(kesempatan)}[x100\%]$$

$$\frac{Rp(responbenar)}{Op(kesempatan)}x100\%$$

Kriteria kelulusan jika dalam 3 sesi berturut-turut anak mendapat nilai ≥ 80%

PELAKSANAAN SIKLUS DAN ESTABLISH OPERATION

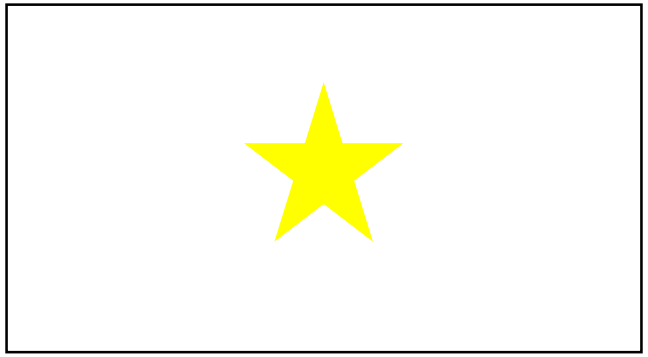


UNTUK PROGRAM BAHASA RESEPTIF/IDENTIFIKASI DENGAN KARTU

- Gunan tahapan 1 A sampai 4 B
- Tahapan 1 dan 3 tidak ada distraktor, tahapan 2 dan 4 menggunakan distraktor.
- A menunjukkan posisi dan lokasi yang sama
- B menunjukkan posisi dan lokasi yang berubah/acak

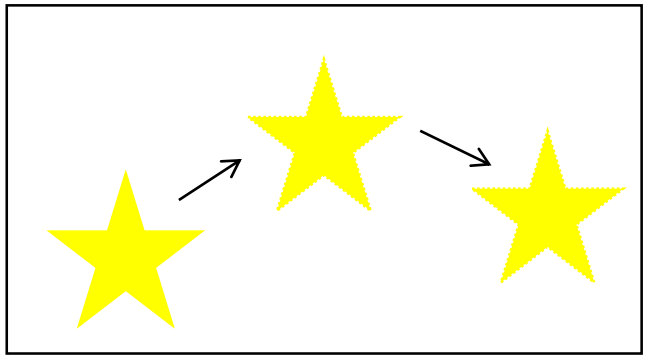
Tahap 1 A

Kartu/benda diletakkan pada posisi sentral di atas meja.



Tahap 1 B

Kartu/benda diletakkan pada posisi acak di atas meja.



Penlaian

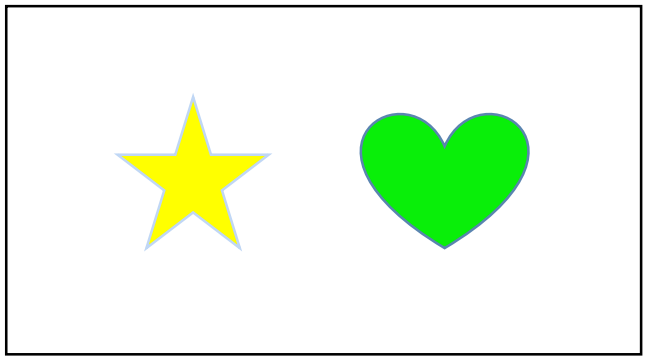
- Sesuai siklus DTT (no prompt/xxp)
- Jika anak berespon benar, maka lakukan EO jika mendapat nilai (+++) selalu 100% maka naik ketahap berikutnya)

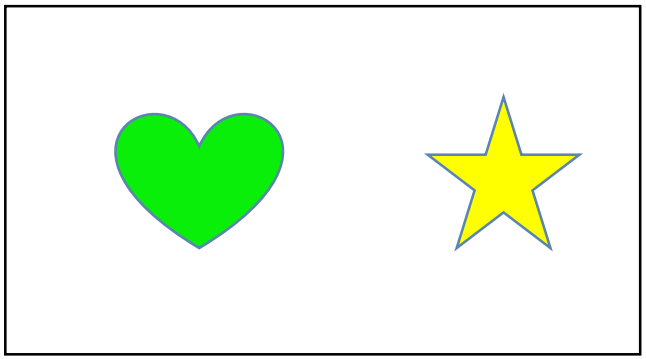
Tahap 2 A

2 kartu/benda (1 kartu/benda yang diidentifikasi, 1 kartu/benda sebagai distraktor). Kartu/benda diletakkan di tengah meja.

Tahap 2 A Switch

2 kartu/benda (1 kartu/benda yang diidentifikasi, 1 kartu/benda sebagai distraktor). Kartu/benda diletakkan di tengah meja, posisi kartu/benda kebalikan dari posisi tahap 2A



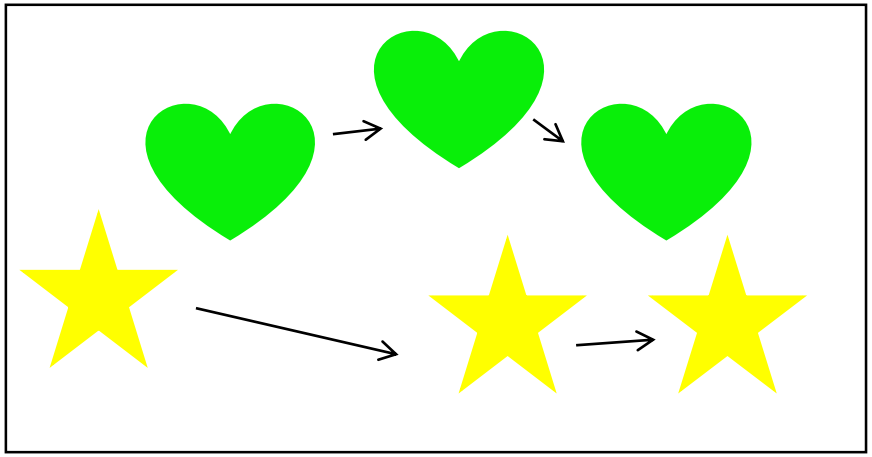


Penlaian :

- Sesuai siklus DTT (no prompt/xxp)
- Jika anak berespon benar, maka lakukan EO jika mendapat nilai (+++) selalu 100% maka naik ketahap berikutnya)

TAHAP 2 B

2 kartu/benda (1 kartu/benda yang diidentifikasi, 1 kartu sebagai distraktor. Kartu/benda diletakkan secara acak diatas meja).



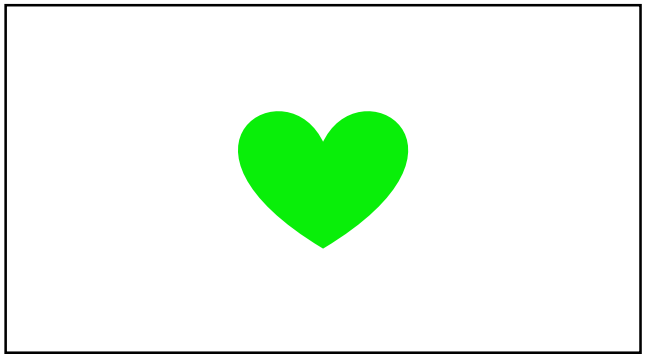
Penlaian :

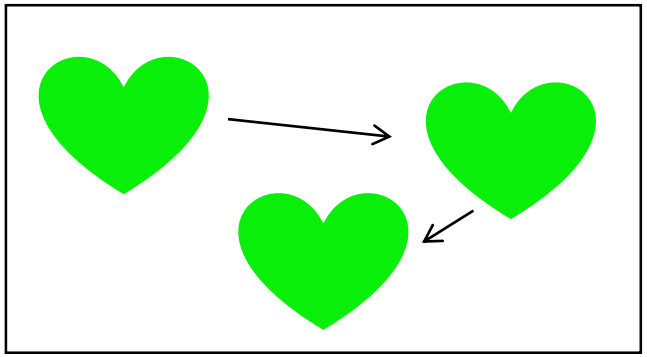
- Sesuai siklus DTT (no prompt/xxp)
- Jika nilai anak ≥ 80% pada 3 sesi berturut-turut, maka naik ketahap berikutnya

1 kartu/benda yang menjadi distraktor di tahap 1a, kartu/benda diletakkan ditengah meja. (posisi sama dengan tahap 1A)

Tahap 1 B

Kartu/benda diletakan dengan posisi acak di atas meja



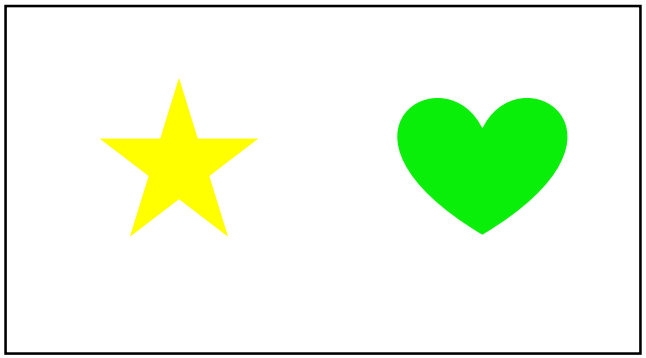


Penlaian :

- Sesuai siklus DTT (no prompt/xxp)
- Jika anak berespon benar, maka lakukan EO jika mendapat nilai (+++) selalu 100% maka naik ketahap berikutnya)

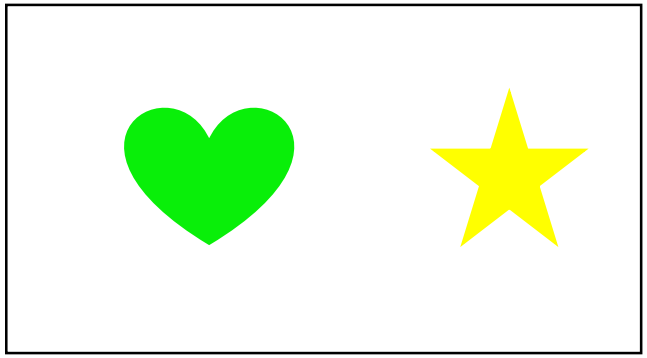
TAHAP 4 A

2 kartu/benda (kartu 1 dan kartu 2 keduanya diidentifikasi. Kartu/benda diletakkan ditengah meja). Kartu yang mulai diidentifikasi adalah kartu 1 (kartu yang pertama kali dikenalkan kepda anak) selanjutnya lanjutkan dengan kartu 2. Letak kartu sama seperti pada tahap 2A



TAHAP 4 A SWITCH

2 kartu/benda (ke 2 kartu/benda diidentifikasi). Kartu/benda diletakkan di tengah meja, posisi kartu/benda kebalikan dari posisi tahap 4A

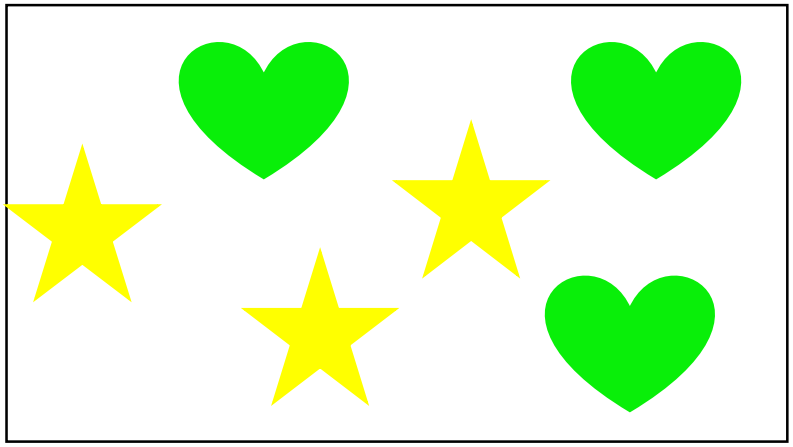


Penlaian :

- Sesuai siklus DTT (no prompt/xxp)
- Jika anak berespon benar, maka lakukan EO jika mendapat nilai (+++) selalu 100% maka naik ketahap berikutnya)
- Jika 4 A anak selalu salah dalam mengidentifikasi turunkan tahapan dan hilangkan distraktor atau ganti kartu/benda yang lebih menarik untuk anak (dilakukan jika 10 sesi berturut-turut anak gagal)

TAHAP 2 B

2 kartu/benda (ke 2 kartu/benda yang di identifikasi secar acak, posisi dan instruksi diberikan secara acak)



Penlaian :

- Sesuai siklus DTT (no no prompt/xxp)
- Jika nilai anak ≥ 80% pada 3 sesi berturut-turut, maka anak dianggap sudah lulus aktivitas (melanjutkan ke kartu/benda berikutnya)
- Jika sudah lulus pada tahapan 4B maka lanjutkan ke tahap 3A (kartu baru), tidak usah ke 1A lagi, kecuali kartu baru pada program baru atau blok baru.

Catatan :

- Jika sudah lulus pada tahapan 4B mak lanjutkan ke tahap 3A (kartu baru) tidak usah ke 1A lagi, kecuali kartu baru pada program baru atau blok baru
- Setiap program identifikasi kartu/benda yang diletakkan di atas meja wajib menggunakan tahapan kartu 1A - 4B.
- Mata terapis jangan melihat kekartu yang sedang diidentifikasi saat memberikan instruksi karena akan menjadi clue untuk anak.
- Gambar sebisa mungkin berlatar putih supaya anak terdistraksi.

DOKUMENTASI ACARA PENGABDIAN MASYARAKAT

"PELAKSANAAN TERAPI ANAK DENGAN SPEKTRUM AUTIS

MELALUI TEKNIK APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS (ABA)"





Penyampaian Materi





Praktek Terapi





Penutupan Acara dengan Foto Bersama

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Brigjen H. Hasan Basry Telp./Fax (0511) 3304914 Banjarmasin 70123

ACC

SURAT TUGAS

Nomor: 1770a/UN8.1.2/KP/2019

Memperhatikan surat Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kalimantan Selatan Nomor: 127/UN8.1.2.4.2/KP/2019 tanggal 27 Agustus 2019, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, dengan ini menugaskan Saudara:

No	Nama/NIP	Pangkat/Gol.	Jabatan
1.	Dr. Imam Yuwono, M.Pd. 19660803 199103 1 014	Penata Tk.I/III/d	Lektor Kepala
2.	Dewi Ekasari Kusumastuti, S.Pd., M.Pd. 19900608 201903 2 018	Penata Muda Tk. I/III/b	Dosen

Menjadi Narasumber pada kegiatan Bimbingan Teknis Peningkatan Kompetensi Guru PAUD dalam Optimalisasi Stimulasi Perkembangan Anak secara Inklusi, yang dilaksanakan :

Hari/ Tanggal : Rabu s.d. Kamis, 28 s.d. 29 Agustus 2019
Tempat : BP-PAUD dan Dikmas Kalimantan Selatan
Jalan Ambulung, Loktabat Selatan, Banjarbaru 70712

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 28 AUG 2019
Dekan,

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP 19650808 199303 1 003

Scanned with CamScanner