

Prompting dan Positive Reinforcement untuk Meningkatkan Keterampilan Berpakaian Pada Anak dengan Intellectual Disability

Prompting and Positive Reinforcement to Improve Dressing Skill in Children With Intellectual Disability

Ika Agustina Murpratiwi, Mita Aswanti Tjakrawiralaksana
Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Abstract: Children with intellectual disability (ID) have deficits in their cognitive and adaptive function. One of the important skills of adaptive function which need to be mastered is dressing up, especially wearing buttoned clothes. However, the limitations possessed by children with ID make them always in need of help from others. Based on this condition, it is necessary to provide interventions to improve the skill of buttoning clothes on children with ID. Using single case A-B design, this study evaluates whether behavior modification intervention improve the clothes buttoning skill of a 9-year-old child with moderate ID. The intervention used prompting technique, namely most-to-least prompting accompanied with the provision of positive reinforcement. Prompt techniques expected to be effective in enhancing dressing upskills; additionally, positive reinforcement was also used to keep the child motivated during the intervention sessions. The results showed an increasing trend on mastery of buttoning skill, decreasing trend for prompt intensity, and immediacy of effect influenced by intervention. The results proves that prompting and positive reinforcement technique was effective for improving the child's ability in buttoning clothes independently.

Key Words: Prompting, positive reinforcement, buttoning clothes

Abstrak: Anak-anak dengan kondisi *intellectual disability* (ID) mengalami defisit pada fungsi kognitif dan fungsi adaptif. Salah satu keterampilan dari fungsi adaptif yang penting dikuasai adalah berpakaian, terutama memakai baju berkancing. Akan tetapi, keterbatasan yang dimiliki oleh anak ID membuat mereka selalu membutuhkan bantuan dari orang lain. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan pemberian intervensi untuk meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak ID. Dengan menggunakan *single case A-B design*, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah intervensi modifikasi perilaku dapat meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak berusia 9 tahun dengan ID *moderate*. Intervensi ini menggunakan teknik *prompting*, yaitu *most to least prompting* disertai dengan pemberian *positive reinforcement*. Teknik *prompting* diharapkan efektif dalam meningkatkan keterampilan mengancingkan baju, sedangkan *positive reinforcement* digunakan untuk menjaga motivasi anak selama sesi intervensi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan *trend* pada penguasaan keterampilan mengancingkan baju, penurunan *trend* untuk intensitas *prompt* yang digunakan serta *immediacy of effect* yang dipengaruhi oleh intervensi. Ini membuktikan bahwa teknik *prompting* dan *positive reinforcement* efektif meningkatkan keterampilan anak dalam mengancingkan baju secara mandiri.

Kata kunci: *Prompting*, *positive reinforcement*, mengancingkan baju

Korespondensi tentang artikel ini dapat dialamatkan kepada Ika Agustina Murpratiwi & Mita Aswanti Tjakrawiralaksana melalui e-mail: ikaagustina600@gmail.com; atau mita.aswanti@ui.ac.id

Intellectual disability (ID) adalah gangguan dengan onset selama periode perkembangan yang mencakup defisit pada fungsi intelektual dan adaptif dalam domain konseptual, sosial, dan praktikal (APA, 2013). Defisit pada fungsi intelektual ini dibuktikan dengan hasil skor IQ dari tes kecerdasan terstandar yang berada dibawah angka 70 (APA, 2013), sedangkan defisit pada fungsi adaptif dapat terlihat dari keseharian anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari, baik dalam aspek belajar, interaksi dengan lingkungan, dan dalam mengurus diri sendiri, atau biasa disebut dengan keterampilan bina diri.

Votroubek dan Tabbaco (2010) menyatakan bahwa faktor penting yang mempengaruhi kemampuan anak dengan *intellectual disability* dalam memenuhi kebutuhan perawatan atau bina diri adalah faktor usia, kognitif, dan muskuloskeletal. Padahal, anak dengan ID ini memiliki keterbatasan dalam area perkembangan seperti fungsi kognitif, fisik, sensori, ketidakmampuan dalam berinteraksi dan berkomunikasi sosial (Departement for Communities and Social Inclusion, 2013). Oleh karena itu, anak ID menjadi kurang terampil dalam kemampuan bina diri karena terbatasnya area perkembangan yang penting dalam penguasaan keterampilan bina diri.

Chamberlain dan Moss (dalam Samsuri, 2013) menjelaskan bahwa keterampilan bina diri yang penting dikuasai oleh anak ID antara lain adalah makan dan minum, berpakaian, kebersihan badan, komunikasi, dan ketrampilan sederhana. Keterampilan ini sangatlah penting karena penguasaan keterampilan bina diri merupakan tahapan pertama dari proses pencapaian kemandirian individu dan keterampilan tersebut akan terus digunakan sepanjang usia anak (Ardic & Cavkaytar, 2014).

Berdasarkan paparan sebelumnya, mempelajari keterampilan dalam area bantu diri seperti keterampilan berpakaian

merupakan hal yang penting bagi anak yang mengalami ID, terutama jika keterampilan yang dimiliki tidak sesuai dengan usia kronologisnya (Westling & Fox, 2009). Penguasaan ketrampilan berpakaian ini menjadi penting karena pakaian memiliki fungsi dasar untuk melindungi tubuh dari bahaya yang terdapat di lingkungan misalnya saat bekerja, berolahraga, dan aktivitas sehari-hari. Akan tetapi, keterampilan berpakaian yang membutuhkan kemampuan motorik halus yang lebih tinggi dan dirasa sulit oleh anak ID adalah keterampilan memakai baju berkancing, terutama pada tahap mengancingkan baju.

Seperti dinyatakan Meadow dan Simon (dalam Ramawati, 2011), pada anak normal, kemampuan berpakaian ini sudah bisa ditunjukkan anak berusia 5 tahun. Kemampuan ini akan terus meningkat bersamaan dengan bertambahnya usia dan kemajuan tahapan perkembangan anak. Namun berbeda halnya dengan anak yang memiliki kondisi *intellectual disability*, di mana kemampuan mereka berada jauh dari tahapan perkembangannya. Anak dengan *moderate intellectual disability* akan dapat mencapai keterampilan-keterampilan dasar seperti makan, mandi, minum, dan berpakaian akan tetapi membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menguasai keterampilan tersebut. Mereka akan terus membutuhkan bantuan, arahan, pengawasan dan latihan bahkan ketika mereka akhirnya telah berhasil menguasai keterampilan-keterampilan tersebut (APA, 2013).

Berdasarkan penjelasan di atas, perlu adanya pemberian intervensi yang dapat meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak dengan ID, khususnya yang *moderate intellectual disability*. Ada banyak program dan teknik yang digunakan untuk membantu dan mengembangkan fungsi adaptif pada anak-anak dengan ID (Swapna & Sudhir, 2016). Namun karena yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini adalah perilaku (mengancingkan baju),

maka intervensi yang paling tepat digunakan adalah *behavioral intervention* mengingat *behavioral intervention* merupakan intervensi yang berfokus pada perilaku sebagai target yang ingin diubah (New York State Education Department, 2011).

Modifikasi perilaku sebagai salah satu bentuk *behavioral intervention* dipilih sebagai intervensi yang digunakan dalam penelitian ini karena melibatkan penerapan prinsip-prinsip dan teknik pembelajaran yang sistematis dalam mengukur dan meningkatkan perilaku yang terlihat (*overt*) dan *covert* (tidak terlihat) untuk meningkatkan fungsi seseorang dalam kehidupan sehari-hari (Martin & Pear, 2015). Teknik-teknik yang dipakai dalam program modifikasi perilaku juga cukup mudah dilakukan sehingga teknik ini sudah sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan perilaku yang pantas dan sesuai serta menurunkan perilaku yang tidak diinginkan (Martin & Pear, 2015). Ini sejalan dengan pernyataan dari *World Health Organization* (2012) yang menyatakan bahwa intervensi pada anak ID haruslah merupakan intervensi yang dapat dilakukan secara efektif di rumah maupun di lingkungan masyarakat.

Modifikasi perilaku merupakan suatu pendekatan behavioristik yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku adaptif dan mengurangi perilaku maladaptif yang berlebihan dalam kehidupan sehari-hari (Kazdin, 2013). Ada banyak teknik yang digunakan dalam program modifikasi perilaku, seperti *positive* dan *negative reinforcement*, *differential reinforcement*, *extinction*, *prompting*, *response cost*, *time out*, dan sebagainya (Swapna & Sudhir, 2016). Teknik yang digunakan dalam modifikasi perilaku ini adalah teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control (fading)*. Pemilihan teknik *prompting* ini didasarkan pada penelitian Sabielny dan Cannella-Malone (2014) yang menunjukkan bahwa penggunaan *prompt* terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan

bina diri pada anak dengan ID. Hal ini diperkuat oleh Miltenberger (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan *prompt* dapat membuat proses belajar atau latihan menjadi lebih efisien.

Penelitian ini menggunakan *most-to-least prompting* dimana penurunan tahapan *prompt* seperti pada jenis ini lebih efisien dalam mengajarkan keterampilan sehari-hari pada anak dengan *moderate intellectual disability* karena percobaan yang dibutuhkan lebih sedikit hingga anak menguasai keterampilan tersebut (Sabielny & Cannella-Malone, 2014). Keuntungan lain yang diperoleh saat menggunakan *most-to-least prompting* adalah tidak terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk melatih anak, menghasilkan perilaku yang diharapkan dengan kesalahan yang tergolong minim, dan bahkan sebagian besar berhasil mengajari anak dengan sempurna tanpa adanya kesalahan Sabielny & Cannella-Malone, 2014).

Selain *prompt*, pelaksana program juga menggunakan *positive reinforcement*. Pertimbangan atas penggunaan *positive reinforcement* dalam intervensi ini didasarkan pada karakteristik anak yang mudah frustrasi saat menghadapi sesuatu yang sulit baginya. Anak membutuhkan sesuatu yang dapat memperkuat motivasinya sehingga tidak mudah menyerah saat berlatih mengancingkan baju. *Positive reinforcement* atau *reward* adalah penghargaan atau hadiah yang diberikan kepada seseorang segera setelah orang tersebut menampilkan perilaku yang diinginkan (Martin & Pear, 2015).

Positive reinforcement yang diberikan kepada seseorang dalam situasi tertentu, cenderung akan membuat orang melakukan hal yang sama saat ia bertemu dengan situasi yang sama (Martin & Pear, 2015). Berdasarkan fungsi *positive reinforcement* ini, diharapkan motivasi anak akan terus meningkat saat melakukan latihan mengancingkan baju hingga ia akan menguasai kemampuan dan keterampilan memasang kancing baju secara mandiri

tanpa bantuan orang lain.

Intervensi yang dilakukan dengan menggunakan teknik *prompting* dan *positive reinforcement* ini diharapkan efektif untuk meningkatkan kemandirian anak dengan *moderate intellectual disability*, terutama dalam keterampilan mengancingkan baju serta dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas mengenai cara untuk melatih kemandirian pada anak dengan *moderate intellectual disability*.

Hal ini sejalan dengan tujuan dari intervensi yang dilakukan yaitu untuk mengetahui apakah program modifikasi perilaku dengan menggunakan teknik *prompting* dan *positive reinforcement* efektif untuk meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak dengan *moderate intellectual disability*.

Metode

Partisipan

Penelitian ini merupakan penelitian *single case subject* desain A-B dengan satu orang partisipan yaitu anak laki-laki berusia 9 tahun dengan kondisi *moderate intellectual disability* (skor IQ=43, skala SB-LM) berinisial F. Tempat pelaksanaan intervensi akan dilakukan di rumah F. Efektivitas program intervensi ini dilihat melalui tiga tahap, yaitu tahap *baseline*, intervensi (7 sesi), dan *follow up*.

Prosedur Intervensi

Prosedur awal intervensi dimulai dengan melakukan *Functional Behavioral Assessment* (FBA) untuk dapat mengidentifikasi hubungan antara *antecedent*, perilaku, dan konsekuensi agar dapat membuat program modifikasi perilaku yang efektif (Kazdin, 2013). Setelah itu, program intervensi dirancang berdasarkan hasil FBA, dan dilanjutkan dengan pengambilan *baseline*.

1. Baseline

Tujuan pengukuran *baseline* adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan F dalam keterampilan mengancingkan baju. Informasi yang diperoleh melalui *baseline* ini juga akan menjadi dasar pembuatan program intervensi. *Baseline* ini akan dilakukan dengan menghitung keberhasilan F dalam memasukkan kancing ke dalam lubang yang dapat ditampilkan F dalam satu sesi pengamatan. Rincian kegiatan saat pelaksanaan *baseline* adalah pemeriksa akan meminta F untuk mengancingkan baju seragam sekolahnya yang memiliki 4 kancing (baju seragam ini akan digunakan selama intervensi dilakukan).

Setiap percobaan akan berlangsung selama 10 menit. Pelaksana program juga akan memberikan jeda waktu antara satu percobaan dengan percobaan selanjutnya selama 10 menit untuk menghindari rasa bosan dalam diri F serta dan adanya perilaku *self injury* saat ia mengalami frustrasi dalam melakukan sesuatu. Medeiros (2015) menyatakan bahwa defisit yang dimiliki oleh anak dengan *intellectual disability* (baik dalam aspek kognitif, sosial-emosional, dan regulasi diri) dapat menyebabkan munculnya *challenging behavior*, seperti *stereotypic behavior* dan *self injury behavior*. Oleh sebab itu, pelaksana program mengantisipasi hal-hal yang membahayakan diri anak selama intervensi berlangsung.

Jumlah sesi dalam pengukuran *baseline* adalah 3 sesi di mana pada masing-masing sesi terdiri dari 3 kali percobaan. Setiap kali F selesai melakukan 1 kali percobaan, maka pelaksana program akan akan mencatat respon F. Respon F akan ditulis dalam bentuk “√” dan mendapatkan skor 1 saat F berhasil mengancingkan baju serta tanda “X” dan skor 0 saat F gagal mengancingkan baju. Perilaku mengancingkan baju dikatakan berhasil jika F dapat memasukkan minimal 3 dari 4 kancing yang ada di bajunya ke

dalam lubang kancing. Penilaian ini akan diberlakukan sepanjang program intervensi berlangsung.

2. Intervensi

Berdasarkan hasil dari baseline, pelaksana program merancang 7 sesi (masing-masing sesi terdiri dari 3 percobaan) yang akan dilaksanakan selama intervensi. Teknik yang akan digunakan adalah *prompting* disertai dengan *positive reinforcement* untuk meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak. Dalam penerapannya, *prompts* digunakan untuk membantu anak mencapai target perilaku yang diinginkan dengan memberikan arahan atau petunjuk kepada anak. Penggunaan *prompts* dapat membuat proses belajar atau latihan menjadi lebih efisien (Miltenberger, 2012). *Prompt* yang akan digunakan oleh pelaksana program dalam melatih keterampilan F dalam mengancingkan baju adalah sebagai berikut:

- *Physical prompts*, mengarahkan atau membimbing tangan F untuk memasukkan kancing ke dalam lubangnya
- *Gesture prompt*, mengarahkan dengan bahasa tubuh (menunjuk pada kancing baju)
- *Verbal Prompt*, mengarahkan dengan menggunakan instruksi secara verbal.

Pada awalnya, pelaksana program akan menggunakan *physical prompt* yang akan dikombinasikan dengan *verbal prompt* untuk melatih anak memasukkan kancing ke dalam lubang. Ketika respon yang tepat sudah dilakukan, maka *prompt* akan dihilangkan kemudian dilakukanlah *transfer of stimulus control*. Bentuk *transfer of stimulus control* yang akan digunakan pada program ini *prompt fading* di mana pemberian *prompt* dieliminasi secara bertahap pada setiap percobaan hingga anak tidak lagi membutuhkan bantuan *prompt* (Miltenberger, 2012).

Prompt fading yang akan digunakan di sini adalah *most to least prompting*, di mana pemberian *prompt* akan dilakukan mulai dari *prompt* yang paling intrusif (*physical prompt*) yang secara bertahap akan terus diturunkan menjadi *gesture prompt*, *verbal prompt*, dan tanpa pemberian *prompt* sama sekali (Miltenberger, 2012).

Pelaksana program akan memberikan skor untuk setiap masing-masing *prompt* yang diberikan kepada F. *Prompt* yang sifatnya intrusif akan mendapatkan skor tinggi sementara *prompt* yang sifatnya lebih ringan akan mendapat skor yang lebih rendah. Berikut skor yang diberikan untuk masing-masing *prompt*

Tabel 1. Tabel skor untuk pemberian *prompt*

Pemberian Prompts	Skor
Physical + verbal prompt	3
Gesture + verbal prompt	2
Verbal	1
No Prompt	0

Selain *prompt*, pelaksana program juga akan menggunakan *positive reinforcement*. Bentuk *positive reinforcer* yang digunakan dalam program modifikasi perilaku pada F berupa:

- *Social Reinforcer* engan memberikan pujian seperti “F hebat ya”, “Wah, bagus! F bisa”, “F pinter”, acungan jempol, *toss* dan tepuk tangan. Pemberian *reinforcer* diberikan setiap kali F berhasil mengancingkan baju (tiap F berhasil pada percobaan pertama dan kedua)
- *Toy reinforcer*, berupa mainan yang akan diberikan setiap akhir sesi (berhasil mengancingkan baju pada 3 percobaan berturut-turut).

(***Positive reinforcement* ini akan diberikan saat F berhasil mengancingkan minimal 3 dari 4 kancing yang ada di bajunya)

Prosedur pencatatan perilaku mengancingkan baju sama seperti saat *baseline*, yaitu skor 1 saat F berhasil

mengancingkan baju dan skor 0 saat F gagal mengancingkan baju. Akan tetapi pada saat pelaksanaan, *prompt* yang digunakan pada masing-masing percobaan juga akan dicatat sesuai skor yang sudah ditetapkan (tabel 1) sehingga pada akhir sesi akan terlihat apakah terdapat peningkatan penguasaan perilaku mengancingkan baju pada F disertai dengan penurunan *prompt* yang digunakan.

3. Follow up

Follow up dilakukan 2 minggu setelah intervensi selesai dilaksanakan, dan berlangsung selama 3 sesi di mana pada masing-masing sesi terdiri dari 3 kali percobaan. Tahap *follow-up* dilakukan dengan metode yang sama dengan saat intervensi, yang bertujuan untuk menentukan apakah perubahan yang dicapai selama program dapat dipertahankan setelah program usai (*response maintenance*).

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan *visual analysis* untuk mengetahui pengaruh dari modifikasi perilaku yang dilakukan terhadap perilaku mengancing baju. Fitur *visual analysis* yang digunakan adalah *trend*, *immediacy of effect*, dan *overlap* (Kratochwill, et al.2010). *Trend* merupakan garis lurus yang paling sesuai dengan persebaran data. *Immediacy of effect* adalah perubahan level di antara tiga poin data terakhir di suatu fase dan tiga poin data pertama di fase berikutnya. Sementara itu, *overlap* adalah proporsi data di suatu fase yang bersinggungan dengan data di fase lainnya.

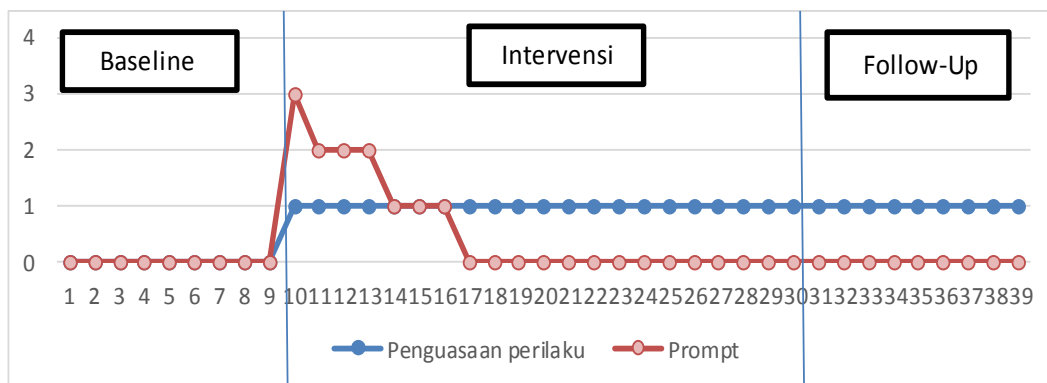
Hasil dan Pembahasan

Hasil intervensi menggunakan teknik *prompting* dan *positive reinforcement* ini menunjukkan peningkatan *trend* pada baju penguasaan keterampilan mengancingkan

disertai adanya penurunan *trend* untuk intensitas *prompt* yang digunakan (Gambar 2). Selain itu, data yang dilingkari dalam grafik penguasaan keterampilan mengancingkan baju menggambarkan *immediacy of effect* yang dipengaruhi oleh intervensi (Gambar 3). F yang pada sesi *baseline* belum menunjukkan keterampilan mengancingkan baju secara langsung mengalami peningkatan keterampilan sejak pertama kali intervensi dilakukan.

Selain itu, tidak ada data yang *overlap* antara *baseline* dan intervensi. Ketiga fitur *visual analysis* ini menunjukkan bahwa intervensi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan mengancingkan baju pada F. Ia berhasil menguasai keterampilan mengancingkan baju secara mandiri tanpa bantuan *prompt*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan program intervensi sederhana dengan pemberian *prompt* dan *positive reinforcement* dapat menunjukkan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dibandingkan intervensi menggunakan metode yang kompleks seperti penggunaan bantuan alat elektronik (Meindl & Malone, 2011).

Dari hasil pengukuran *baseline* sebanyak 3 sesi di mana masing-masing sesi terdiri dari 3 percobaan, dapat disimpulkan bahwa F belum menguasai keterampilan mengancingkan baju dengan sempurna (Gambar 1, percobaan 1-9). Meski demikian, F secara konsisten dapat memasukkan 1 dari 4 kancing yang ada di baju untuk 8 dari 9 percobaan yang dilakukan oleh F. Setelah pelaksanaan *baseline*, program dilanjutkan dengan pelaksanaan program intervensi yang telah disusun. Pada pelaksanaan program intervensi, secara umum keterampilan mengancingkan baju yang dimiliki F menunjukkan peningkatan dilihat dari percobaan 1 hingga 21 (Gambar 1, percobaan 10-30). Pada percobaan ke-10 (percobaan pertama pada sesi intervensi), terlihat peningkatan kemampuan F dalam mengancingkan baju



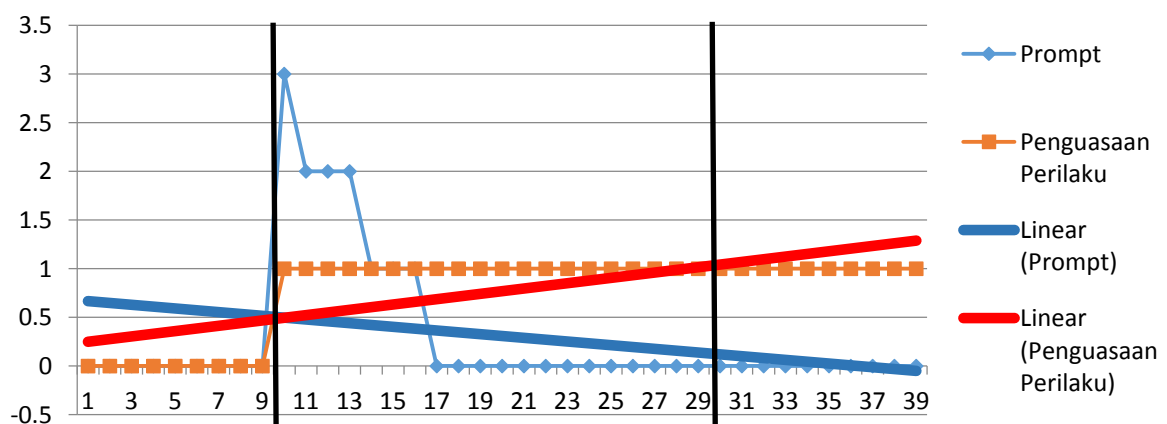
Gambar 1. Grafik pencapaian keberhasilan mengancingkan baju

Keterangan : Axis X : Percobaan yang dilakukan

Axis Y : Skor, baik *prompt* maupun keberhasilan mengancingkan baju

meskipun disertai dengan pemberian *prompt* yang paling intrusif. Karena F tidak nyaman dengan *prompt* tersebut, maka pelaksana program menurunkan intensitas *prompt* yang diberikan. Karena saat anak terlihat tidak nyaman, penggunaan *physical prompt*, yang mulanya dapat membantu anak mencapai perubahan perilaku yang diinginkan, justru dapat berubah menjadi *physical restraint* yang membuat anak merasa ruang geraknya dibatasi dan tidak akan membuat perubahan apapun dalam diri anak (Dunlap, Ostry, & Fox, 2011). Namun, peningkatan keterampilan mengancingkan baju pada F tetap terlihat meskipun mengalami penurunan intensitas *prompt* (Gambar 1,

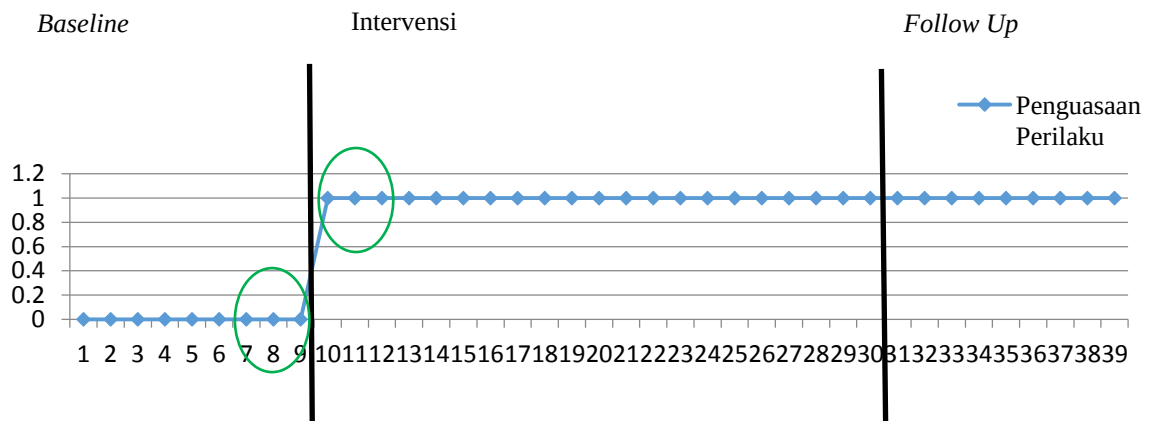
percobaan 11). Peningkatan keterampilan mengancingkan baju juga tetap bertahan dengan baik saat pelaksana menurunkan intensitas *prompt* yaitu saat hanya menggunakan *verbal prompt* (Gambar 1, percobaan 14). Pada percobaan 17, F akhirnya berhasil mengancingkan baju tanpa bantuan *prompt* apapun dan hal ini berlangsung hingga akhir sesi latihan (Gambar 1, percobaan 17-30). Setelah pelaksanaan intervensi selesai dilakukan, program dilanjutkan dengan pelaksanaan *follow up*. Hasil *follow up* menunjukkan bahwa F tetap dapat mempertahankan keterampilannya dalam mengancingkan baju secara mandiri (Gambar 1, percobaan 31-39).



Gambar 2. Penguasaan keterampilan mengancingkan baju dan penurunan intensitas *prompt* saat sesi baseline hingga *follow up* yang dianalisis menggunakan *trendline*

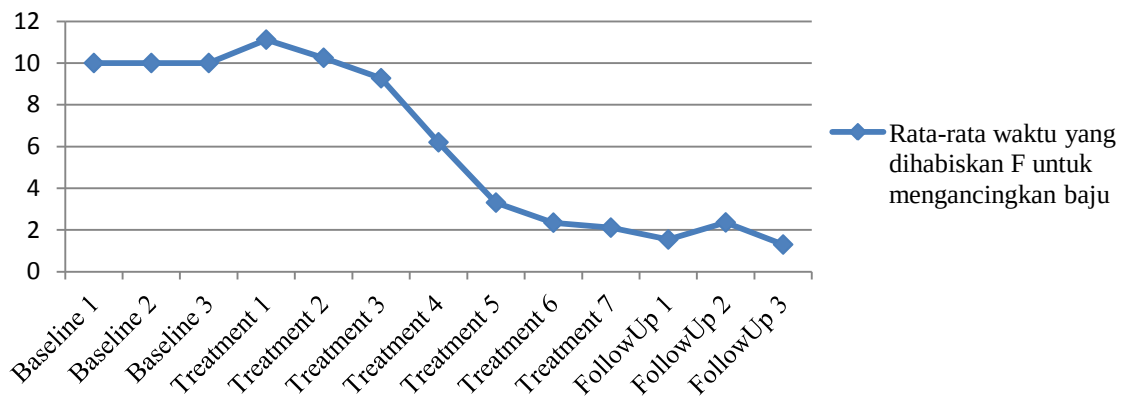
Keterangan: Axis X : Percobaan yang dilakukan

Axis Y : Skor, baik *prompt* maupun keberhasilan mengancingkan baju



Gambar 3. Penguasaan keterampilan mengancingkan baju dan penurunan intensitas *prompt* saat sesi baseline hingga *follow up* yang dianalisis menggunakan *immediacy of the effect*

Keterangan: Axis X : Percobaan yang dilakukan
Axis Y : Skor keberhasilan mengancingkan baju



Gambar 4. Rata-rata waktu yang dihabiskan F dalam mengancingkan baju

Keterangan: Axis X : Sesi intervensi (*baseline*, *treatment*, dan *follow up*)
Axis Y : Waktu yang dihabiskan F untuk mengancingkan baju (dalam menit)

Selain itu, hasil intervensi menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan mengancingkan baju pada F diikuti dengan adanya penurunan rata-rata waktu yang dihabiskan oleh F untuk mengancingkan baju selama pelaksanaan intervensi ini (Gambar 4, tahap intervensi hingga *follow up*). Ini berarti bahwa latihan yang intensif dapat membuat anak dapat mengancingkan baju dalam waktu yang relatif singkat. Hasil ini menunjukkan bahwa latihan mengancingkan baju (atau keterampilan bina diri yang lain) yang dilakukan secara berulang-ulang dan bahkan dijadikan rutinitas setiap hari dapat membuat anak

terbiasa melakukan aktivitas tersebut sehingga semakin lama ia akan semakin terampil dalam melakukannya (Narayan & Kutty, 2001; Virginia State Department of Health Bureau of Crippled Children, 1968). Hal ini berdampak pada menurunnya waktu yang F perlukan untuk mengancingkan baju.

Pelaksana program juga mencoba melakukan generalisasi pada saat *follow up* dengan meminta F untuk mengancingkan baju yang berbeda dengan baju yang biasa digunakan saat intervensi. Hasilnya pun menunjukkan bahwa F berhasil mengancingkan baju yang berbeda (ukuran baju

sedikit lebih besar dan memiliki 5 kancing) dengan lancar bahkan dalam waktu yang relatif singkat. Keberhasilan F ini menunjukkan bahwa ia telah menguasai keterampilan mengancingkan baju secara mandiri dengan konsisten.

Dilihat dari penggunaan jenis *reinforcement*, *toy reinforcer* diduga memiliki kontribusi yang besar terhadap keberhasilan F dalam menguasai keterampilan mengancingkan baju. Tahapan penguasaan keterampilan mengancingkan baju F menjadi lebih cepat (penurunan intensitas *prompt* yang lebih cepat) karena pemilihan *reinforcement* yang tepat dimana pelaksana program memilih mainan dengan tema yang sesuai dengan apa yang disukai oleh F. Mainan-mainan ini membuat F bersemangat dan terpacu untuk terus berlatih mengancingkan baju hingga ia akhirnya berhasil menguasai keterampilan tersebut. Henderson (2006) menyatakan bahwa pemberian *reinforcer* sebaiknya disesuaikan dengan hal-hal yang saat ini sedang digemari oleh anak mengingat *reinforcer* yang diberikan memegang peranan penting dalam mempertahankan serta meningkatkan motivasi anak selama mengikuti program pelatihan.

Selain *toy reinforcer*, pelaksana intervensi juga menggunakan *social reinforcer* selama intervensi berlangsung. Anak akan mendapatkan *social reinforcer* berupa pujian atau tepuk tangan saat ia berhasil mengancingkan baju pada percobaan pertama dan kedua. Departement for Communities and Social Inclusion (2013) mengatakan jika anak ID sangat responsif terhadap pujian dan dukungan. Pujian, hadiah, dan dukungan ini membangun kekuatan dan semangat dalam diri anak ID untuk terus berlatih atau belajar sesuatu yang baru. Semangat dan kegigihan F ini terbukti saat ia merasa frustrasi karena kancing tidak segera masuk ke lubang namun ia tidak menyerah dan terus berusaha hingga akhirnya ia berhasil memasukkan kancing ke lubangnya.

Di samping itu, pemberian jeda berupa menonton film di laptop juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan F dalam mengancingkan baju. Nadhira (2016) menyatakan bahwa adanya jeda waktu pemberian intervensi dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan dan kemajuan intervensi. F menganggap film tersebut sebagai *reinforcement* dan bukan sebagai jeda untuk masuk ke percobaan selanjutnya. Ia ingin menonton film kesukaannya tersebut sehingga ia mau terus berusaha hingga berhasil mengancingkan baju.

Meskipun F sudah menguasai keterampilan mengancingkan baju, namun karakteristik F yang mudah terdistraksi membuatnya seringkali kehilangan fokus dan membuat F terkadang menghabiskan waktu yang lama untuk mengancingkan baju. Sebagai contoh, kehadiran adik yang tiba-tiba membawa mainan membuat F kehilangan fokus dan tidak lagi memperhatikan lubang kancing sehingga kancing tidak segera masuk ke lubangnya. Kemudian pada saat F sedang mengancingkan baju, ia tiba-tiba merasa haus dan kemudian minum terlebih dahulu. Setelah minum ia duduk sebentar dan kemudian melanjutkan mengancingkan baju.

Mudah terdistraksi seperti yang nampak dalam diri F ini merupakan salah satu karakteristik yang umum ditemui pada anak dengan *intellectual disability* (Djuric-Zdravkovic, Japundza-Milisavljevic, & Macesic-Petrovic, 2010). Pada saat F mengalami distraksi, pelaksana program akan mengingatkan F agar kembali fokus pada apa yang sedang ia kerjakan. F cukup mudah diarahkan sehingga ia dapat kembali berlatih mengancingkan baju meskipun sesekali ia masih melihat ke arah benda, suara, atau orang yang menarik perhatiannya.

Simpulan dan Saran

Program modifikasi perilaku dengan

menggunakan teknik *prompting* dan *positive reinforcement* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak dengan *moderate intellectual disability*. Anak sudah dapat mengancingkan baju secara mandiri tanpa bantuan dalam bentuk apapun. Intervensi ini tidak hanya berhasil membuat anak dapat mengancingkan baju secara mandiri, namun secara tidak langsung berhasil membuat anak dapat mengancingkan baju dalam waktu singkat.

Selain itu, *positive reinforcement* juga berhasil mempertahankan motivasi anak dalam menjalani sesi latihan mengancingkan baju. Pemberian *positive reinforcement* mengubah pandangan anak yang pada awalnya menganggap kegiatan mengancingkan baju merupakan hal yang sulit dilakukan berubah menjadi kegiatan yang menyenangkan. Oleh sebab itulah anak tidak frustrasi dan tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan mengancingkan baju.

Pada penelitian selanjutnya disarankan agar pemberian *prompt*, terutama *physical prompt* harus memperhatikan dan

mempertimbangkan rasa nyaman pada anak. Jika anak terlihat tidak nyaman, jangan memaksakan untuk tetap menggunakan *physical prompt* karena akan berpengaruh terhadap minat anak dalam mengikuti program pelatihan. Selain itu, disarankan agar pada penelitian selanjutnya tetap melakukan proses generalisasi dengan memberikan pakaian berkancing jenis lain (selain baju yang dipakai saat intervensi) untuk menguji keterampilan mengancingkan baju yang telah dikuasai anak pada setting yang berbeda sehingga pelaksana program dapat mengetahui apakah keterampilan yang diajarkan telah konsisten dikuasai anak atau ia masih membutuhkan latihan untuk benar-benar menguasai keterampilan tersebut.

Terakhir, pelaksana program harus lebih memperhatikan berbagai kemungkinan gangguan yang dapat terjadi selama pelaksanaan intervensi, seperti suara TV atau kehadiran teman-teman di sekitar rumah mengingat anak memiliki karakteristik yang mudah terdistraksi oleh lingkungan.

Daftar Pustaka

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association
- Ardic, A. & Cavkaytar, A. (2014). Effectiveness of the modified intensive toilet training method on teaching toilet skills to children with autism. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 49 (2), 263–276
- Departement for Communities and Social Inclusion. (2013). *Disability information: intellectual disability and childhood development*. Government of South Australia. Diakses pada 21 Februari 2018 dari https://www.childandyouthservices.sa.gov.au/__data/assets/pdf_file/0011/19397/Intellectual-Disability-and-Child-Development.pdf
- Djuric-Zdravkovic, A., Japundza-Milisavljevic, M., & Macesic-Petrovic, D. (2010). Attention in children with intellectual disabilities. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 5, 1601–1606
- Dunlap, G., Ostry, C., & Fox, L. (2011). Preventing the Use of Restraint and Seclusion with Young Children. *Technical Assistance*

- Center on Social Emotional Intervention for Young Children.*
- Henderson, K. (2006). *Teaching Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder: Instructional Strategies and Practices*. U.S Departement of Education
- Kazdin, A.E. (2013). *Behavior Modification in Applied Settings (7th ed.)*. Illinois: Waveland Press.
- Kratochwill, T. R., Hitchcock, J., Horner, R. H., Levin, J. R., Odom, S. L., Rindskopf, D. M & Shadish, W. R. (2010). *Single-case designs technical documentation*. Diakses pada tanggal 25 Februari 2018 dari http://ies.ed.gov/ncee/wwc/pdf/wwc_scd.pdf
- Martin, G. & Pear, J. (2015). *Behavior Modification: What It Is and How to Do It (10th ed.)*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Medeiros, K. (2015). Behavioral interventions for individuals with intellectual disabilities exhibiting automatically-reinforced challenging behavior: stereotypy and self-injury. *Journal of Psychological of Abnormalities in Children*, 4(3). doi:10.4172/2329-9525.1000141
- Meindl, J., & Malone, H. C. (2011). Initiating and responding to joint attention bids in children with autism: a review of the literature. *Research in Developmental Disabilities*, 1441-1454.
- Miltenberger, R.G. (2012). *Behavior Modification: Principles & Procedures (5th ed.)*. USA: Wadsworth Cengage Learning
- Nadhira, F. (2016). *Penerapan prompting untuk meningkatkan kontak mata pada anak dengan autisme* (Tesis). Universitas Indonesia
- Narayan, J. & Kutty, A.T.T. (2001). *Skill training in the mentally retarded persons: Dressing*. Government of India: National Institute for the Mentally Handicapped
- New York State Education Department. (2011). *Special education: behavioral intervention plans*. University of the State of New York
- Ramawati, D. (2011). *Faktor-faktor yang berhubungan dengan kemampuan perawatan diri anak tuna grahita di Kabupaten Banyumas Jawa Tengah* (Tesis). Fakultas Ilmu Keperawatan: Universitas Indonesia
- Sabiely, L. M. & Cannella-Malone, H.I. (2014). Comparison of prompting strategies on the acquisition of daily living skills. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 49(1), 145–152
- Samsuri, A.F. (2013). *Gambaran pengalaman orang tua dalam memandirikan anak retardasi mental di SLB Negeri Surakarta* (Skripsi). Fakultas Ilmu Kesehatan: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Swapna & Sudhir, M.A. (2016). Behaviour modification for intellectually disabled students . *IOSR Journal Of Humanities And Social Science* , 21(2), 35-38.
- Votroubek, W. & Tabbaco, A. (2010). *Pediatric home care for nurses: A family- centered approach* (3rd Ed.). USA: Jones & Bartlett's Publishers.
- Westling, D. L., & Fox, L. L. (2009). *Teaching Students with Severe Disabilities*, (4th Ed.). South Florida, FL: Pearson

World Health Organization . (2012). *Early childhood development and disability: discussion paper*. Diakses pada tanggal 21 Oktober

2017 dari Unicef Web Site:
http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/75355/1/9789241504065_eng.pdf