



UNIVERSITAS INDONESIA

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI
PADA ANAK TUNANETRA TOTAL YANG MEMILIKI
GANGGUAN BAHASA DENGAN PROGRAM
*AFFECT-BASED LANGUAGE CURRICULUM***

*(Improving Communication Skill
of Totally Blind Child with Language Disorder
Using Affect-Based Language Curriculum Program)*

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Profesi
Peminatan Psikologi Pendidikan**

**DINA DWIARTANTI
0706182772**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI MAGISTER PROFESI PSIKOLOGI
KEKHUSUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN
DEPOK
JULI 2009**

Tabel A.5. (sambungan)

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
8. Apakah anak memberikan tanda ketika ia ingin suatu kegiatan untuk dilanjutkan/dilakukan lagi (melalui suara, kata, atau gerakan)? → Libatkan anak dalam permainan yang menyenangkan lalu hentikan permainan tersebut. Perhatikan apakah anak mengungkapkan keinginan untuk melakukan lagi.	Y	PG	
9. Apakah anak memberikan tanda ketika ia ingin suatu kegiatan untuk berakhir/tidak dilanjutkan/selesai (melalui suara, kata, atau gerakan)? → Hal ini bisa ditanyakan kepada pengasuh/ibu.	Y	PG	Diam, membaca doa pulang sekolah.
10. Apakah anak mencari benda yang baru saja dipindahkan dari jangkauannya? → Libatkan anak untuk bermain dengan sesuatu yang sangat menarik, lalu jauhkan mainan dari jangkauan tangannya. Perhatikan apakah anak berusaha mencari mainan.	Y	PG	
11. Apakah anak dapat memanipulasi suatu benda sesuai dengan kegunaannya (misal: bola dilempar, didorong, digulingkan, dsb) → Berikan bola dan perhatikan apa yang dilakukan anak terhadap bola tersebut.	Y	PG	
12. Apakah anak menampilkan ketertarikan atau kedekatan dengan orang lain (misal: mendekati, duduk di pangkuan, berusaha mencari)? → Perhatikan sikap anak ketika berusaha mendekat dengan orang lain.	Y	PG	
13. Apakah anak memulai interaksi yang menyenangkan ketika orang lain di dekatnya tidak melakukan apa-apa? → Guru/pengasuh dapat berada di sekitar anak tapi jangan melakukan apa-apa. Perhatikan apakah anak berusaha berinteraksi dengan guru/pengasuh.	K	PG	Hanya kepada orang yang sudah sangat dikenalnya.
15. Apakah anak menunjukkan keingintahuan terhadap lingkungannya? → Berikan benda yang belum dikenal oleh anak dan perhatikan apakah ia berusaha untuk mengeksplorasi benda tersebut. Perhatikan pula apakah anak suka mengeksplor benda-benda yang ada dalam ruangan.	T	PG	Cenderung pasif.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul: **Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Anak Tunanetra Total yang Memiliki Gangguan Bahasa dengan Program *Affect-Based Language Curriculum*** adalah hasil karya saya sendiri, dan bukan merupakan jiplakan dari hasil karya orang lain.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi apapun dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Depok, 13 Juli 2009

Yang menyatakan,

METERAI
TEMPEL
NOMOR REGISTRASI
194
BEFEFAAF000177438
NOMOR KEPOLISIAN

6000 DIP
Dina Dwiartanti

Dina Dwiartanti
(NPM: 0706182772)

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Dina Dwiartanti
NPM : 0706182772
Program Studi : Magister Profesi Psikologi Pendidikan
Judul Tugas Akhir : Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Anak Tunanetra Total yang Memiliki Gangguan Bahasa Dengan Menggunakan *Affect-Based Language Curriculum*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Studi Profesi Psikologi Pendidikan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, pada hari Jumat, 3 Juli 2009.


DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang dan Pembimbing,



(Dr. Tjut Rifameutia Ali-Nafis, M. A.)

Penguji,



(Dra. Wahyu Indianti, M. Si.)

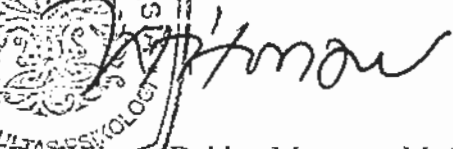
Depok, 13 Juli 2009

Ketua Program Pascasarjana
Fakultas Psikologi
Universitas Indonesia



Dr. Hamdi Muluk
NIP: 19660331 199903 1 001

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Indonesia



Dr. Wilman Dahlan Mansoer, M. Org. Psy.
NIP: 19490403 197603 1 002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah... Puji syukur kepada Allah SWT atas kemudahan dan kesabaran yang diberikan kepada penulis, sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai tepat waktu. Semoga segala usaha yang dilakukan selama proses pembuatan Tugas Akhir ini menjadi ibadah yang bermanfaat. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas bimbingan, pengetahuan, bantuan, dukungan, dan doa dari pihak-pihak berikut ini:

1. Dr. Tjut Rifameutia Ali-Nafis, M. A. selaku pembimbing Tugas Akhir, yang telah menyempatkan waktu di tengah segala kesibukan untuk mengarahkan penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Dra. Wahyu Indianti, M. Si selaku penguji Tugas Akhir yang memberikan masukan berharga demi kualitas Tugas Akhir yang lebih baik.
3. Dra. Puji Lestari Prianto, M. Psi selaku Ketua Program Profesi Pendidikan, serta seluruh staf pengajar di Bagian Psikologi Pendidikan.
4. S dan keluarganya yang bersedia menjadi klien dalam Tugas Akhir ini.
5. Dra. Tati Novianti selaku guru S, serta semua pihak di SLB-A Pembina.
6. Kedua orang tua serta kakak dan adik-adik penulis yang memahami kondisi jadwal kuliah penulis yang tidak bisa diganggu atau disela dengan liburan.
7. Martin Sulaiman, orang yang dekat di hati penulis serta selalu mengharapakan yang terbaik bagi penulis.
8. Para sahabat di Mayor Pendidikan 2007 yang telah berbagi tawa dan air mata selama dua tahun terakhir. Semoga persahabatan ini tetap terjalin dengan kuat seiring dengan waktu, tak peduli akan jarak yang mungkin memisahkan.

Akhir kata, seluruh isi Tugas Akhir ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab penulis dan tentulah masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan tangan terbuka demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu psikologi, terutama dalam bidang pendidikan.

Depok, 13 Juli 2009

Dina Dwiartanti

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Dwiartanti
NPM : 0706182772
Program Studi : Magister Profesi Psikologi Pendidikan
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Tugas akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Anak Tunanetra Total yang Memiliki Gangguan Bahasa dengan Menggunakan *Affect-Based Language Curriculum*”

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan memublikasikan Tugas Akhir saya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 13 Juli 2009
Yang menyatakan,



(Dina Dwiartanti)

ABSTRAK

Nama : Dina Dwiartanti
Program studi : Magister Profesi Psikologi Pendidikan
Judul : Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Anak Tunanetra
Total yang Memiliki Gangguan Bahasa Dengan Program *Affect-
Based Language Curriculum*

Pada anak tunanetra, informasi yang bersifat taktil dan auditif sangat diandalkan untuk belajar tentang dunia (Hull, dalam Mangunsong, 2009). Oleh karena itu, komunikasi verbal merupakan kemampuan yang perlu dikuasai oleh anak tunanetra, agar dapat dipahami oleh orang lain dan juga sebaliknya. Program intervensi *Affect-Based Language Curriculum* diberikan kepada S, seorang anak tunanetra berusia 8 tahun 2 bulan yang belum mampu terlibat dalam pembicaraan dua arah. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi S agar sesuai dengan tahap perkembangannya. Hasil intervensi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi S, meskipun tidak pada semua area kemampuan. Kurangnya keterlibatan keluarga untuk turut menerapkan program intervensi ini secara berkelanjutan di rumah menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya hasil yang dicapai.

Kata kunci :
Tunanetra, komunikasi, gangguan bahasa, modifikasi perilaku, *affect-based language curriculum*

ABSTRACT

Name : Dina Dwiartanti
Study Program : Master of Professional Psychology, Majoring in Education
Judul : Improving Communication Skill of Totally Blind Child with
Language Disorder Using Affect-Based Language Curriculum
Program

Blind children rely on tactile and auditive information in order to learn about the world (Hull, in Mangunsong, 2009). Thus verbal communication is an important skill that should be mastered by blind children. Affect-Based Language Curriculum is given to S, an 8 years old blind girl, who is not capable of interacting in two-way conversation. The purpose of this intervention program is to improve S's communication skill. Result shows that there is an improvement in S's communication skill, although it is not in all area of skill. The lack of family's involvement to continue the program in home setting is one of the reason why this intervention program did not result as optimal as expected.

Keywords:

Blind, communication, language disorder, behavior modification, affect-based language curriculum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 GAMBARAN KASUS.....	2
1.3 RASIONAL INTERVENSI.....	6
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT INTERVENSI.....	8
1.5 RUMUSAN MASALAH.....	8
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	9
BAB 2 TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
2.1 ANAK TUNANETRA.....	10
2.1.1 Definisi dan Batasan Tunanetra.....	10
2.1.2 Dampak Gangguan Penglihatan terhadap Perkembangan.....	11
2.1.3 Komunikasi pada Anak Tunanetra.....	13
2.2 GANGGUAN KOMUNIKASI.....	13
2.2.1 Jenis-jenis Gangguan Komunikasi.....	14
2.2.2 Gangguan Bahasa.....	15
2.2.3 Klasifikasi Gangguan Bahasa.....	16
2.4 KETERKAITAN TEORI DENGAN KASUS.....	18
2.4 <i>AFFECT-BASED LANGUAGE CURRICULUM (ABLC)</i>	19
2.4.1 Peran Afeksi dan Interaksi Afektif dalam Perkembangan Bahasa.....	19
2.4.2 Gambaran Umum <i>Affect-Based Language Curriculum</i>	22
2.4.3 Penerapan <i>Affect-Based Language Curriculum</i>	25
2.4.4 Area Kemampuan dalam <i>Affect-Based Language Curriculum</i>	22
2.4.5 Penerapan <i>Systematic Instruction (SI)</i> pada <i>Affect-Based Language Curriculum</i>	28
2.5 MODIFIKASI PERILAKU DAN <i>REINFORCEMENT</i>	29
2.5.1 Modifikasi Perilaku pada Program <i>Affect-Based Language Curriculum</i>	29
2.5.2 <i>Reinforcement</i> Sebagai Penguat Perilaku.....	30

BAB 3 RANCANGAN INTERVENSI	
3.1 TAHAP PERSIAPAN.....	33
3.1.1 Pelaksanaan Pengambilan Data Dasar (<i>Baseline</i>).....	34
3.1.2 Hasil Pengambilan Data Dasar (<i>Baseline</i>).....	34
3.2 TAHAP PELAKSANAAN.....	36
3.3 TAHAP EVALUASI.....	39
BAB 4 PELAKSANAAN DAN HASIL INTERVENSI	
4.1 PELAKSANAAN <i>SYSTEMATIC INSTRUCTION</i>	48
4.2 TAHAP EVALUASI.....	65
4.2.1 Evaluasi Berdasarkan Kegiatan <i>Applied Floor Time</i>	65
4.2.2 Evaluasi Berdasarkan Pengisian <i>Checklist</i>	82
BAB 5 DISKUSI, KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 DISKUSI.....	85
5.2 KESIMPULAN.....	89
5.3 SARAN.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rangkuman Hasil Pengisian <i>Checklist</i> untuk Data Dasar (<i>Baseline</i>)	35
Tabel 3.2. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Keterlibatan/Pragmatis Level A, Kemampuan #7 dan Kemampuan #8.....	36
Tabel 3.3. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Meniru Level A, Kemampuan#1c.....	37
Tabel 3.4. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Bahasa Reseptif Level A, Kemampuan #2 dan Kemampuan #6.....	38
Tabel 3.5. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Bahasa Ekspresif Level A, Kemampuan #3.....	38
Tabel 3.6. Kegiatan <i>Applied Floor Time</i> 1 untuk Level A.....	40
Tabel 3.7. Kegiatan <i>Applied Floor Time</i> 2 untuk Level A.....	42
Tabel 3.8. Kegiatan <i>Applied Floor Time</i> 3 untuk Level A.....	44
Tabel 3.9. Kegiatan <i>Applied Floor Time</i> 4 untuk Level A.....	46
Tabel 4.1. Rangkuman Pelaksanaan Kegiatan <i>Systematic Instruction</i>	48
Tabel 4.2. Rangkuman Pelaksanaan Kegiatan <i>Applied Floor Time</i>	65
Tabel 4.3. Rangkuman Hasil Pengisian <i>Checklist</i> untuk Evaluasi.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

- Tabel A.1. Hasil *Checklist* Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Keterlibatan/Pragmatis
- Tabel A.2. Hasil *Checklist* Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Meniru
- Tabel A.3. Hasil *Checklist* Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Bahasa Reseptif
- Tabel A.4. Hasil *Checklist* Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Bahasa Ekspresif
- Tabel A.5. Hasil *Checklist* Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Keterlibatan/Pragmatis
- Tabel A.6. Hasil *Checklist* Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Meniru
- Tabel A.7. Hasil *Checklist* Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Bahasa Reseptif
- Tabel A.8. Hasil *Checklist* Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Bahasa Ekspresif
- Tabel A.9. Hasil *Checklist* Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Keterlibatan/Pragmatis
- Tabel A.10. Hasil *Checklist* Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Meniru
- Tabel A.11. Hasil *Checklist* Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Bahasa Reseptif
- Tabel A.12. Hasil *Checklist* Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Bahasa Ekspresif

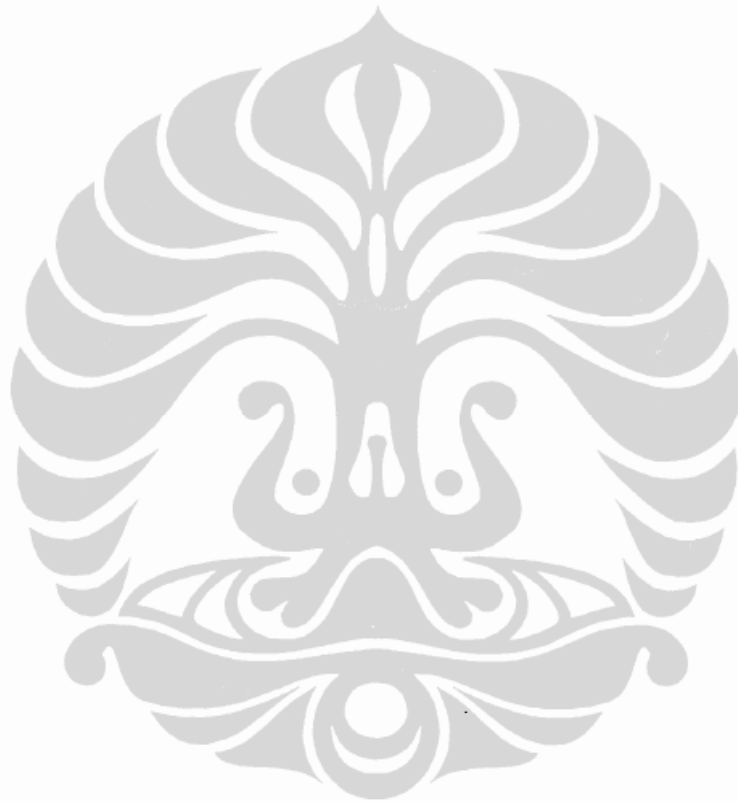
Lampiran B

- Tabel B.1. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 1 untuk Area Keterlibatan/Pragmatis Level A, Kemampuan #7 dan Kemampuan #8.
- Tabel B.2. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 2 untuk Area Keterlibatan/Pragmatis Level A, Kemampuan #7 dan Kemampuan #8.
- Tabel B.3. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 1 untuk Area Meniru Level A, Kemampuan #1c.
- Tabel B.4. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 2 untuk Area Meniru Level A, Kemampuan #1c.
- Tabel B.5. Rangkuman Hasil SI 1 untuk Area Bahasa Reseptif Level A, Kemampuan #2 dan Kemampuan #6.
- Tabel B.6. Rangkuman Hasil SI 2 untuk Area Bahasa Reseptif Level A, Kemampuan #2 dan Kemampuan #6.
- Tabel B.7. Rangkuman Hasil SI untuk Area Bahasa Ekspresif Level A, Kemampuan #3.

Lampiran C

- Tabel C.1. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 1 untuk Level A
- Tabel C.2. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 2 untuk Level A
- Tabel C.3. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 3 untuk Level A
- Tabel C.4. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 4 untuk Level A
- Tabel C.5. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 5 untuk Level A

- Tabel C.6. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 6 untuk Level A
Tabel C.7. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 7 untuk Level A
Tabel C.8. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 8 untuk Level A
Tabel C.9. Hasil *Checklist* Evaluasi Level A (0-9 bulan)
Tabel C.10. Hasil *Checklist* Evaluasi Level B (9-16 bulan)
Tabel C.11. Hasil *Checklist* Evaluasi Level C (16-24 bulan)





For a better education
in Indonesia

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam dunia yang semakin berkembang ke arah modernisasi dan kemandirian, kemampuan berkomunikasi merupakan sebuah kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap orang. Apapun yang menghambat komunikasi dapat menciptakan masalah yang serius bagi anak yang sedang berkembang, tidak hanya di bidang pendidikan, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan (Kirk & Gallagher, 1986). Secara umum, komunikasi adalah proses pemberian informasi antar dua orang atau lebih (Hallahan & Kauffman, 2006). Komunikasi dapat berbentuk verbal, non verbal, maupun kombinasi keduanya (Kirk & Gallagher, 1986).

Pada anak tunanetra, informasi yang bersifat taktil dan auditif sangat diandalkan untuk belajar tentang dunia (Hull, dalam Mangunsong, 2009). Oleh karena itu, komunikasi verbal merupakan kemampuan yang harus dimiliki dengan baik oleh anak tunanetra untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui komunikasi verbal, anak dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kebutuhannya, sehingga dapat dimengerti oleh orang lain di sekitar mereka.

Kemampuan berbicara dan berbahasa, sebagai bagian dari kemampuan komunikasi, merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki, seiring dengan masuknya anak ke dalam dunia di sekitarnya (Kirk & Gallagher, 1986). Kemampuan berkomunikasi mulai dikembangkan oleh anak melalui suara yang ia ucapkan pertama kali saat ia masih bayi. Secara bertahap, anak akan mulai menggunakan kemampuannya dalam berbicara atau bersuara, untuk membentuk bahasa. Saat sudah masuk sekolah, kebanyakan anak sudah berkomunikasi dengan cara yang dapat dipahami. Akan tetapi, beberapa anak membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengembangkan kemampuan komunikasi mereka, untuk mencapai tahap dimana apa yang mereka katakan dapat dipahami oleh orang lain. Masalah dalam komunikasi tersebut banyak terjadi pada anak dengan kebutuhan

khusus, seperti anak dengan keterbelakangan mental, kesulitan belajar, dan tuna rungu (Kirk & Gallagher, 1986).

Hambatan dalam berkomunikasi pada anak, yang menyebabkannya menjadi sulit dipahami, dapat menimbulkan berbagai akibat, antara lain kesulitan dalam menjalin interaksi sosial dan rendahnya gambaran terhadap diri sendiri atau *self-image* (Kirk & Gallagher, 1986). Hambatan berkomunikasi ini dapat terjadi dalam dua bentuk, yaitu gangguan bahasa dan gangguan bicara (Kirk & Gallagher, 1986; Hallahan & Kauffman, 2006). Oleh karena itu, komunikasi yang efektif, dimana komunikasi anak dapat dipahami oleh orang lain dan sebaliknya, merupakan keterampilan yang patut dikembangkan oleh anak tunanetra agar dapat menjalani kehidupan sehari-hari mereka dengan lebih baik.

1.2 GAMBARAN KASUS

Penulis akan melakukan program intervensi terhadap kasus yang penulis periksa. Program intervensi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak tunanetra ini akan dilakukan kepada S, seorang anak perempuan berusia 8 tahun. Penulis melakukan pemeriksaan psikologis terhadap S pada tanggal 13 – 28 Oktober 2008. Pemeriksaan yang dilakukan terhadap S hanya melibatkan observasi terhadap kegiatan S selama di sekolah dan wawancara terhadap orang-orang terdekat S (ibu kandung, pengasuh, dan guru). Pengambilan tes dan wawancara langsung terhadap S tidak dapat dilakukan karena adanya gangguan bahasa pada S, dimana ia belum dapat terlibat dalam pembicaraan dua arah. Berikut adalah rangkuman hasil pemeriksaan psikologis terhadap S yang pernah dilakukan.

S adalah seorang anak perempuan yang menderita kebutaan total. Kelahiran S yang prematur menyebabkan S harus mendapatkan perawatan khusus di inkubator selama 3 bulan. Gangguan penglihatan S terjadi akibat pemberian kadar oksigen yang tinggi saat berada di inkubator (*retinopathy of prematurity*). Selain itu, terjadi kelalaian dari pihak rumah sakit yang tidak menutup mata S selama berada di inkubator. Akibatnya, S mengalami kerusakan pada retina dan menjadi tunanetra total.

Tidak seperti bayi prematur lain yang umumnya tumbuh cepat mengejar ketinggalan pada 3 tahun pertama, S malah mengalami keterlambatan dalam pertumbuhan. Berat tubuhnya baru mencapai 2 kg setelah berusia 1 tahun. Ia baru bisa tengkurap pada usia 1,5 tahun, merangkak saat usia 2 tahun, berdiri pada usia 3 tahun, dan berjalan tanpa bantuan serta berbicara menjelang usia 4 tahun. Sampai saat ini pun S belum bisa makan makanan padat dan hanya makan makanan cair atau halus seperti susu, bubur, dan roti yang dipotong sangat kecil.

Tingkat kecerdasan S sampai saat ini masih belum dapat diukur karena adanya gangguan bahasa yang menyebabkan ia tidak bisa terlibat dalam pembicaraan dua arah dan melakukan tes kecerdasan. Berdasarkan pengamatan, daya ingat S cukup baik, dimana ia mampu menyerap hal yang didengarnya dan dapat mengungkapkannya kembali pada saat lain. Ia dapat menyebutkan judul lagu-lagu yang ingin didengarkan atau dinyanyikannya, seperti "*Good Morning to You*", "*Cinderella*", dan "*Senangnya Hatiku*". Pengucapan katanya pun cukup jelas, tidak ada hambatan pada huruf-huruf tertentu. Ia juga mampu mengingat dan menyebutkan nama-nama benda yang sudah dikenalnya dengan baik, misalnya botol, bola, kaset, dan *tape*.

Saat diberikan instruksi sederhana, seperti mengangkat kepala atau menyalami guru-guru, S mampu memahami dan melakukannya, meskipun hanya bila diinstruksikan oleh orang-orang yang sudah dikenal dan memiliki kedekatan dengannya. S mampu menghubungkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara rutin, misalnya membaca doa tertentu ketika ingin pulang. Konsentrasi S tergolong cukup, dimana ia mampu terlibat dan bertahan melakukan suatu kegiatan selama kurang lebih 10 menit, misalnya ketika mendengarkan musik atau cerita. Sampai saat ini S belum memahami konsep angka dan waktu, dan belum mengenal huruf.

Bila diberikan suatu benda, S akan berusaha mengenali benda tersebut melalui perabaan dan penciumannya. Ia juga berusaha "membunyikan" setiap benda yang berada di tangannya dengan cara menggoyang-goyangkan atau mengetuk-ngetuk benda tersebut dengan jari-jarinya. Minimnya reaksi verbal yang muncul dari S membuat orang terkadang tidak dapat memahami apa yang ia

inginkan. Dalam mengungkapkan keinginan, ia melakukannya dengan mengucapkan satu-dua kata, seperti “*tape*”, “*musik*” atau “*susu*”.

S sangat menyukai lagu dan musik. Di rumah maupun di sekolah, kegiatan yang paling sering dilakukannya adalah mendengarkan kaset dan bernyanyi. Ia juga dapat menyanyikan lagu-lagu yang pernah didengarnya, baik dari televisi, kaset, radio, atau nyanyian guru, dengan nada yang benar meskipun lama kelamaan suaranya menjadi semakin sayup-sayup. Di rumah, ia gemar memainkan alat musik organ sesukanya dan cenderung tidak mau diganggu ketika sedang memainkannya. Alat permainan yang sering dimainkannya di rumah adalah alat yang bisa berbunyi.

Dari hasil pemeriksaan, dapat dikatakan bahwa selama ini S cenderung dibiarkan bermain sendiri tanpa adanya stimulasi dan latihan dari keluarga. Keluarga juga selalu membantu S dalam melakukan berbagai aktivitas bantu diri, seperti mandi, makan, dan berpakaian. Akibatnya, sampai usia 8 tahun, S masih belum dapat menampilkan perilaku adaptif secara mandiri. Kurangnya stimulasi juga menyebabkan S mengalami gangguan bahasa, dimana ia belum dapat mengungkapkan pikiran dan keinginannya secara verbal dalam kalimat yang lengkap dan belum dapat terlibat dalam pembicaraan dua arah. Hambatan dalam perkembangan kognitif, perilaku adaptif, dan kemampuan berbahasa menunjukkan bahwa S tidak hanya memiliki kecacatan dalam penglihatan, tetapi juga mengalami keterbelakangan mental.

Gangguan bahasa menyebabkan S tampak kurang aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan. Ia cenderung diam saat sedang terlibat dalam kegiatan bersama teman-temannya. Akan tetapi, ia tidak menolak kehadiran orang lain di dekatnya. S juga mau berkenalan dengan orang baru meskipun membutuhkan waktu untuk mempercayai dan merasa nyaman dengan orang tersebut. Selama pemeriksaan berlangsung, S tidak pernah memberikan respon terhadap pertanyaan ataupun permintaan penulis. Akan tetapi, ia tidak menolak ketika diminta oleh gurunya untuk bersalaman dengan penulis, maupun ketika penulis menggandeng tangan atau menyentuh punggung dan kepalanya. Bila berada di lingkungan yang sudah dikenalnya dengan baik dan nyaman baginya, seperti di rumah, ia tampil sebagai anak yang banyak bicara dan aktif bergerak.

Minimnya komunikasi verbal menyebabkan S lebih banyak berekspresi secara non-verbal, melalui ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Ketika merasa senang, ia tersenyum lebar dan tertawa, disertai gerakan menggoyangkan kepala dan tangan (*flapping*). Ekspresi lain yang ditampilkan S adalah menangis bila tidak mendapatkan apa yang ia inginkan. Ia juga dapat menampilkan ekspresi marah dengan mendorong, menarik, dan menggeretakkan gigi. Bila perasaan marah tersebut muncul ketika S sedang digendong, ia mengekspresikan kemarahannya dengan menolak turun dari gendongan serta mempererat pelukan bila dipaksa turun.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa secara umum S mengalami hambatan dalam bahasa ekspresif, yaitu pengiriman pesan secara verbal dalam berkomunikasi (Hallahan & Kauffman, 2006). Hingga usia 8 tahun, S belum dapat mengungkapkan pikiran dan keinginannya secara verbal dalam kalimat yang lengkap, serta belum dapat terlibat dalam pembicaraan dua arah. Kondisi tunanetra menyebabkan S tidak dapat mengetahui ekspresi orang lain saat melakukan komunikasi, sehingga menghalangi afeksi dan keterlibatan (*engagement*) dalam proses komunikasinya. S juga tidak dapat meniru apa yang dilakukan orang lain dalam berkomunikasi, seperti mengarahkan wajah pada orang yang sedang berbicara/diajak berbicara dan melakukan interaksi timbal balik. S cenderung mengirimkan sedikit pesan verbal, karena ia berusaha untuk memahami suara-suara di sekitarnya. Selama ini keluarga S cenderung membiarkan S bermain sendiri, sehingga menyebabkan S kurang berinteraksi dengan orang lain dan kurang berlatih dalam kemampuan komunikasinya. Kurangnya kemampuan berbahasa ekspresif pada S juga dipengaruhi oleh sikap keluarga yang cenderung tidak menaruh harapan yang tinggi pada S dan berusaha memahami cara berkomunikasi S yang sebenarnya kurang jelas tanpa berusaha memperbaikinya.

Minimnya komunikasi verbal dari S, dimana ia lebih banyak menggunakan bahasa tubuh atau satu-dua patah kata dalam mengungkapkan sesuatu, membuat orang sulit memahami S. Pengucapan S yang jelas dan tidak ada kesulitan dalam mengucapkan huruf ataupun kata yang sudah diketahuinya, menunjukkan bahwa S tidak memiliki kelainan dalam berbicara. S juga tidak

memiliki masalah dalam pendengaran maupun ingatan. Ia dapat menirukan dengan baik kata atau kalimat yang pernah didengarnya.

Dari berbagai saran yang diberikan kepada keluarga S berdasarkan hasil pemeriksaan tersebut di atas, saran-saran yang penulis berikan terkait dengan peningkatan kemampuan komunikasi S adalah sebagai berikut:

1. Orang tua dan pengasuh sebaiknya tidak terlalu memanjakan S dengan langsung memberikan apa yang ia inginkan ketika ia mengekspresikannya secara non-verbal. Secara perlahan, ajarkan S mengucapkan kata dan kalimat sederhana yang perlu digunakan sehari-hari. Misalnya, orang tua akan memberikan susu bila S mengatakan "Ma, mau susu". Pengajaran ini harus dilakukan berulang-ulang agar S mampu mengingatnya.
2. Untuk membantu peningkatan perbendaharaan kata S, orang tua dapat mulai memperkenalkan S pada nama benda-benda yang ia gunakan sehari-hari, misalnya botol susu, bantal, atau sepatu. Orang tua dan pengasuh juga dapat mendampingi S ketika ia sedang mendengarkan lagu agar mengetahui kata-kata apa saja yang sering didengarnya. Dengan begitu, orang tua dan pengasuh dapat memanfaatkan kata-kata yang pernah S dengar tersebut dalam kalimat sehari-hari, sehingga S memahami konteks dimana kata tersebut dapat digunakan.

1.3 RASIONAL INTERVENSI

Komunikasi merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai oleh seseorang, karena komunikasi merupakan dasar untuk belajar dan melakukan interaksi sosial pada kehidupan sehari-hari. Apapun yang menghambat komunikasi dapat menciptakan masalah yang serius bagi anak yang sedang berkembang, tidak hanya di bidang pendidikan, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan (Kirk & Gallagher, 1986). Sebagai anak tunanetra, S sangat bergantung pada informasi yang bersifat taktil dan auditif untuk mempelajari dunia di sekitarnya. Oleh karena itu, S perlu memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik agar dapat mengungkapkan pikiran, kebutuhan dan perasaannya agar ia dapat dipahami oleh orang lain, dan juga sebaliknya.

Salah satu penyebab gangguan bahasa pada S adalah kurangnya stimulasi dan latihan dari keluarga sebagai pihak yang paling banyak berinteraksi dengan S. Selama ini S cenderung dibiarkan bermain sendiri dan tidak dirangsang sehingga bukan hanya kecerdasannya yang terhambat, perkembangan bahasa S pun tidak sesuai dengan usianya. Selain itu, ketidakmampuan S untuk melihat ekspresi dan perilaku orang lain menghalangi terbentuknya afeksi, keterlibatan (*engagement*) serta interaksi balik yang menjadi dasar berkomunikasi dengan orang lain (Greenspan & Lewis, 2005). Kondisi ketunanetraan S juga menyebabkan S kurang dapat meniru proses komunikasi yang dilakukan orang lain. S berusaha untuk memahami suara-suara yang di sekitarnya, sehingga ia cenderung lebih banyak diam. Hal ini tampaknya semakin menghambat S dalam berkomunikasi, terutama dalam bahasa ekspresif yang menuntut S untuk mengungkapkan perasaan dan keinginannya secara verbal agar dapat dipahami oleh orang lain.

Program intervensi yang akan penulis gunakan untuk membantu masalah psikologis yang dialami oleh S, terutama dalam hal afeksi, keterlibatan dan interaksi timbal balik yang menjadi dasar proses komunikasi, adalah *Affect-Based Language Curriculum* (ABLC), yang dikemukakan oleh Greenspan & Lewis (2005). Program ini menggunakan afeksi dan keterlibatan (*engagement*) dengan interaksi timbal balik yang menyenangkan sebagai dasar perkembangan kemampuan imitasi, pragmatis, serta bahasa reseptif dan ekspresif. Program ABLC meliputi berbagai macam komponen, menampilkan kemampuan atau kapasitas komunikasi dan bahasa yang seharusnya dikuasai anak pada usia tertentu (Greenspan & Lewis, 2005).

Program ABLC difokuskan pada kemampuan yang harus dikuasai anak sesuai usianya, dimulai dari kemampuan paling dasar yang belum dikuasai anak untuk membantu anak mencapai tahap perkembangannya (Greenspan & Lewis, 2005). Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dilihat dari perilaku anak sehari-hari dalam ranah komunikasi. Sebagai sesuatu yang dipelajari, maka kemampuan-kemampuan yang belum dikuasai oleh S sepenuhnya akan diajarkan melalui suatu kegiatan *Systematic Instruction* (SI) yang dapat dikatakan sebagai suatu prosedur modifikasi perilaku, dimana kemampuan yang sebenarnya sudah dimiliki oleh anak tetapi tidak selalu muncul akan dikuatkan (*strengthened*), sedangkan

kemampuan yang sama sekali belum dimiliki anak akan dikembangkan (*developed*) (Morris, 1985). Agar kemampuan dapat bertahan lama, diperlukan adanya penguat (*reinforcement*), yaitu segala sesuatu (benda/peristiwa) yang diberikan/terjadi segera setelah munculnya perilaku tertentu dan menyebabkan peningkatan frekuensi kemunculan perilaku tersebut (Morris, 1985). Agar efektif, bentuk *reinforcer* disesuaikan dengan hal yang disukai oleh anak (Morris, 1985).

Menurut Greenspan & Lewis (2005), program ABLC diperuntukkan bagi anak-anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterlambatan bahasa/bicara dan/atau gangguan komunikasi. Sebagai anak berkebutuhan khusus, S membutuhkan pendekatan yang intensif dan sistematis untuk memperkaya proses pembelajarannya. Penulis berasumsi, dengan menerapkan program ABLC sebagai program intervensi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi S, disertai pemberian *reinforcement* pada setiap kemunculan kemampuan tersebut, S mampu berkomunikasi secara efektif, dimana ia dapat mengungkapkan segala sesuatu secara verbal agar mudah dipahami oleh orang lain, dan sebaliknya, S juga dapat memahami apa yang diungkapkan oleh orang lain.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT INTERVENSI

Program intervensi berupa *Affect-Based Language Curriculum* (ABLC) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi S, terutama dalam berbahasa ekspresif. Adapun manfaat program intervensi ini adalah agar:

- a. S mampu berkomunikasi sesuai dengan tahap perkembangannya.
- b. S dapat menunjukkan afeksi, keterlibatan, dan interaksi timbal balik dalam berkomunikasi dengan orang lain.
- c. S mampu berkomunikasi secara efektif, artinya S mampu mengungkapkan pikiran, kebutuhan, dan perasaannya secara verbal dengan baik, sehingga dapat dipahami oleh orang lain, serta mampu memahami apa yang diungkapkan oleh orang lain.

1.5 RUMUSAN MASALAH

Berkaitan dengan tujuan dan manfaat intervensi yang disebutkan sebelumnya, maka masalah umum yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini

adalah “Apakah S mengalami peningkatan kemampuan komunikasi setelah mengikuti program intervensi berupa *Affect-Based Language Curriculum (ABLC)*?”.

Adapun rumusan permasalahan yang akan dijawab adalah:

- a. Apakah ada peningkatan kemampuan komunikasi pada S berdasarkan data sebelum intervensi (nilai data dasar berdasarkan *checklist*) dan data setelah intervensi (evaluasi berdasarkan *Applied Floor Time* dan *checklist*)?
- b. Apakah S berhasil menampilkan seluruh kemampuan yang diharapkan muncul dalam level usia tertentu melalui kegiatan *Applied Floor Time* yang sudah dirancang?

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dalam Tugas Akhir ini adalah:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, gambaran kasus secara singkat, rasionalisasi intervensi, tujuan dan manfaat intervensi, rumusan permasalahan yang akan dijawab, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan berpikir dalam penyusunan intervensi.

BAB 3 RANCANGAN INTERVENSI

Berisi perencanaan atau hal-hal yang akan dilakukan dalam intervensi, disesuaikan dengan bentuk intervensi yang dipilih serta pelaksanaan dan hasil pengambilan data dasar.

BAB 4 PELAKSANAAN DAN HASIL INTERVENSI

Berisi uraian pelaksanaan dan hasil intervensi.

BAB 5 DISKUSI, KESIMPULAN, DAN SARAN

Berisi pembahasan dan analisis teoretik mengenai hasil intervensi serta hal-hal yang mendukung atau tidak mendukung intervensi.

BAB 2

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

2.1 ANAK TUNANETRA

2.1.1 Definisi dan Batasan Tunanetra

Menurut Hallahan & Kauffman (2006), terdapat dua cara untuk menyatakan seseorang sebagai tunanetra, yaitu berdasarkan definisi hukum dan definisi pendidikan. Berdasarkan definisi hukum yang menekankan pada ketepatan penglihatan (*visual acuity*) dan medan penglihatan (*field of vision*), seseorang dinyatakan tunanetra jika setelah dilakukan upaya perbaikan pada kemampuan visualnya, ketajaman visualnya tidak melebihi 20/200 (hanya dapat melihat jelas sampai jarak 20 kaki, sedangkan orang normal dapat melihat dengan jelas sampai 200 kaki) atau medan pandangannya tidak melebihi 20 derajat. Medan penglihatan merujuk pada daerah yang dapat dilihat pada saat tertentu, yang dinyatakan dalam derajat (Mangunsong, 2009). Beberapa orang memiliki keterbatasan dalam medan penglihatannya, dimana pada situasi tertentu (misalnya pada situasi yang penuh sesak) sulit untuk bergerak secara bebas dari satu tempat ke tempat lain (Mangunsong, 2009). Selain itu, terdapat kategori *low vision/the partially sighted* yang memiliki ketajaman visual 20/70–20/200 setelah dilakukan perbaikan pada kemampuan visualnya (Hallahan & Kauffman, 2006).

Berdasarkan definisi pendidikan, Hallahan & Kauffman (2006) menyatakan bahwa terdapat dua kelompok gangguan penglihatan, yaitu:

- a. Siswa yang tergolong buta akademis (*educationally blind*), meliputi siswa yang tidak dapat lagi menggunakan penglihatannya untuk tujuan belajar huruf cetak. Pendidikan yang diberikan pada siswa meliputi program pengajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk belajar melalui *non-visual sense* (indera lain di luar penglihatan).
- b. Siswa yang melihat sebagian (*low vision/the partially sighted*), meliputi siswa dengan penglihatan yang masih berfungsi secara cukup, di antara 20/70 – 20/200, atau mereka yang mempunyai ketajaman penglihatan normal tapi medan pandangan kurang dari 20 derajat. Dengan demikian,

cara belajar utama mereka dapat semaksimal mungkin menggunakan sisa penglihatannya.

2.1.2 Dampak Gangguan Penglihatan terhadap Perkembangan

Hallahan & Kauffman (dalam Mangunsong, 2009) mengemukakan beberapa hal yang dapat berpengaruh sebagai akibat dari kerusakan penglihatan, yaitu:

a. Perkembangan kognitif dan kemampuan konseptual

Input visual memiliki peranan yang besar untuk pemahaman suatu konsep, dalam merangsang dan mengarahkan tingkah laku, dan secara umum dalam ketepatan informasi yang diterima seseorang dari lingkungannya sehubungan dengan apa yang terdapat dalam pikirannya. Pada anak tunanetra, informasi yang bersifat taktil dan auditif sangat diandalkan untuk belajar tentang dunia (Hull, dalam Mangunsong, 2009). Bila diukur dengan tes kecerdasan, penderita tunanetra memiliki tingkat kecerdasan yang berada pada taraf di bawah rata-rata (Kirk & Gallagher, dalam Mangunsong, 2009). Dari hasil tes, tampak bahwa respon yang diberikan penderita tunanetra terbatas, sesuai dengan pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan yang amat terbatas. Selain itu, sulit untuk menemukan tes yang dapat membandingkan kecerdasan orang awas dengan yang kurang awas, di samping bahwa penggunaan tes-tes verbal saja kurang memuaskan, mengingat bagian *performance* yang juga penting, menjadi diabaikan. Oleh karena itu, tidak ada alasan untuk mempercayai bahwa kebutaan mengakibatkan kecerdasan seseorang menjadi rendah.

b. Perkembangan motorik dan mobilitas

Tanpa penglihatan, perkembangan motorik anak tunanetra cenderung lambat. Dengan adanya kerusakan pada indera penglihatan, maka anak yang baru masuk sekolah memiliki kemampuan orientasi yang buruk, *body awareness* (kesadaran tubuh) yang tidak sesuai serta tidak tepat dalam mengoordinasikannya, dan kurang dapat memperkirakan bagaimana bergerak secara aman/tepat pada situasi yang baru. Hal-hal ini akan berpengaruh

terhadap orientasi arah atau kemampuan mobilitas anak, yaitu kemampuan untuk merasakan hubungan dengan orang lain, objek lain, dan untuk bergerak dalam suatu lingkungan. Meskipun begitu, beberapa orang yang mengalami gangguan penglihatan memiliki kemampuan untuk memperkirakan atau merasakan objek-objek yang terdapat di lingkungan, yang disebut sebagai *obstacle sense*.

c. Perkembangan sosial

Secara umum dikatakan bahwa anak dengan cacat penglihatan memiliki masalah dalam penyesuaian dirinya, tidak berdaya dan bergantung pada orang lain. Hal ini ditunjukkan dengan adanya masalah dalam bergerak, sikap terlalu melindungi dari orang tua, serta hubungan anak yang memiliki cacat penglihatan dengan teman-teman sebaya yang tidak memiliki gangguan penglihatan. Kontak sosial dengan teman sebaya membutuhkan usaha yang maksimal dalam komunikasi verbal, mengingat komunikasi nonverbal tidak dapat berfungsi secara efektif. Beberapa penelitian menyatakan bahwa kesulitan interaksi sosial terjadi justru karena respon masyarakat yang tidak sesuai pada orang-orang yang memiliki gangguan penglihatan. Hal ini terjadi karena orang-orang yang memiliki gangguan penglihatan memiliki ekspresi wajah yang berbeda dengan orang normal. Contohnya, mereka sulit menyembunyikan perasaan yang sebenarnya, terutama perasaan yang negatif (Galati, Sini, Schmidt, & Tinti, dalam Mangunsong, 2009).

Halangan yang dapat terjadi pada beberapa anak tunanetra untuk penyesuaian diri yang baik adalah perilaku-perilaku stereotipik yang sering disebut *blindism*, yaitu gerakan-gerakan yang sama dan diulang-ulang, seperti menggoyang tubuh, mencongkel atau menggaruk mata, mengetuk-ngetukkan jari-jari. Beberapa pendapat menyatakan bahwa perilaku stereotipik ini terjadi karena stimulasi sensorik yang miskin pada mereka yang tunanetra diatasi mereka dengan merangsang diri mereka dengan cara-cara lain.

2.1.3 Komunikasi pada Anak Tunanetra

Menurut Nieman & Jacob (2000), anak yang tidak memiliki masalah penglihatan dapat mengirimkan pesan mengenai hal yang ia pikirkan atau rasakan dengan cara menggerakkan tubuh (misalnya menolehkan kepala), membuat suara (misalnya menangis), dan mengubah raut mukanya (misalnya mengerutkan dahi). Orang lain belajar untuk memahami apa yang dimaksud dengan pesan anak tersebut dan memberikan respon yang sesuai. Akan tetapi, anak yang tidak dapat melihat tampak pendiam. Ia mengirimkan pesan yang lebih sedikit karena ia mungkin sedang berusaha untuk memahami suara-suara yang terdapat di sekitarnya (Nieman & Jacob, 2000).

Dari sisi perkembangan bahasa, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara orang awas dengan mereka yang terganggu penglihatannya (Mangunsong, 2009). Hal ini tidak mengherankan, karena sebagai modalitas sensorik, auditori lebih berperan dalam belajar bahasa, sehingga orang yang tunanetra seharusnya tidak terganggu fungsi bahasanya. Perbedaan yang ada terdapat pada awalnya, dimana tampak bahasa mereka terbatas yang dikarenakan oleh kurangnya pengalaman visual (Perez-Pereira & Conti Ramsden dalam Mangunsong, 2009). Misalnya, bahasa mereka tampak lebih mengarah pada diri sendiri, sedangkan anak awas mampu mengaitkannya dengan aktivitas-aktivitas yang melibatkan orang atau objek lain. Nieman & Jacob (2000) juga menyatakan bahwa anak yang tidak dapat melihat akan mengalami kesulitan dalam mempelajari kata-kata, karena ia tidak dapat melihat apa yang sedang dibicarakan.

2.2 GANGGUAN KOMUNIKASI

Komunikasi adalah istilah luas yang mencakup bahasa dan bicara, serta komponen-komponen lainnya (Kirk & Gallagher, 1986). Secara umum, komunikasi adalah proses pemberian informasi antar dua orang atau lebih (Hallahan & Kauffman, 2006). Komunikasi dapat berupa verbal, nonverbal, atau kombinasi keduanya, serta melibatkan tiga komponen, yaitu pengirim, pesan, dan penerima (Irwin, dalam Kirk & Gallagher, 1986). Komunikasi melibatkan banyak fungsi komunikatif, misalnya meminta, menolak, mengomentari, mendebat, dan menjelaskan (Hallahan & Kauffman, 2006).

Menurut Hallahan & Kauffman (2006), komunikasi membutuhkan *encoding* (mengirimkan pesan dalam bentuk yang dapat dipahami) dan *decoding* (menerima dan memahami pesan). Pengirim menyusun dan mengirimkan pesan berdasarkan aturan bahasa tertentu, dimana pengirim menerjemahkan informasi tersebut ke dalam kata-kata dan urutan tertentu. Ketika pesan tersebut diberikan secara verbal, pengirim menggunakan pola bicara tertentu untuk menghasilkan suara tertentu. Penerima mendengar suara, melakukan *decoding*, dan menerjemahkannya ke dalam pesan. Jika tidak ada gangguan pada proses *encoding* atau *decoding*, pesan yang diterima seharusnya sama dengan pesan yang dikirimkan. Akan tetapi, ada kemungkinan terjadi gangguan pada tahap manapun dalam proses komunikasi tersebut, yang dapat disebut sebagai gangguan komunikasi (Kirk & Gallagher, 1986). Banyak anak dengan kebutuhan khusus, seperti keterbelakangan mental, kesulitan belajar, atau tunarungu memiliki masalah gangguan komunikasi (Kirk & Gallagher, 1986; Hallahan & Kauffman, 2006).

2.2.1 Jenis-Jenis Gangguan Komunikasi

Menurut American Speech-Language-Hearing Association (ASHA, dalam Hallahan & Kauffman, 2006), gangguan komunikasi meliputi gangguan bicara dan gangguan bahasa. Menurut Van Riper (dalam Kirk & Gallagher, 1986), gangguan bicara terjadi bila ada penyimpangan pada kemampuan bicara seseorang, sehingga menarik perhatian, mengganggu komunikasi, atau menyebabkan pembicara atau pendengar menjadi tidak nyaman. Gangguan bicara meliputi hambatan dalam berbicara, hambatan dalam berbicara dalam alur yang normal, dan hambatan dalam menghasilkan suara (Hallahan & Kauffman, 2006). Adapun gangguan bahasa menurut ASHA (dalam Kirk & Gallagher 1986) adalah kondisi dimana individu tidak menampilkan pengetahuan mengenai sistem bahasa yang sesuai dengan norma atau aturan yang ada. Seorang anak disebut memiliki gangguan bahasa bila kemampuannya dalam bahasa dasar kurang berkembang sesuai harapan terhadap usia kronologisnya, misalnya sampai usia 5 tahun anak hanya belum dapat melakukan percakapan dua arah dengan orang lain (ASHA, dalam Kirk & Gallagher, 1986).

Menurut ASHA (dalam Kirk & Gallagher, 1986), gangguan komunikasi adalah kerusakan pada artikulasi, bahasa, suara, atau kelancaran. Kerusakan pendengaran dapat dikatakan sebagai gangguan komunikasi bila kondisi tersebut menghambat perkembangan, penampilan, atau pemeliharaan artikulasi, bahasa, suara, atau kelancaran (ASHA, dalam Kirk & Gallagher, 1986), yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Artikulasi. Masalah komunikasi ini banyak terjadi di sekolah. Contoh masalah pada artikulasi adalah penggantian satu fonem dengan fonem lainnya, menghilangkan fonem, atau salah mengucapkan fonem tertentu.
- b. Gangguan bahasa. Terdapat dua macam gangguan bahasa, yaitu keterlambatan perkembangan bahasa dan *aphasia*. Keterlambatan perkembangan bahasa tampak dari kosakata, hambatan tata bahasa, dan penggunaan bahasa yang menghambat anak untuk mengekspresikan diri sesuai usianya. *Aphasia* adalah gangguan dalam memahami atau membentuk pesan, mungkin disebabkan oleh kerusakan pada sistem saraf pusat.
- c. Suara. Suara manusia bervariasi dalam nada suara, kualitas, dan intensitas. Nada suara bisa terlalu tinggi atau terlalu rendah, kualitas suara dapat terlalu kasar atau terlalu halus, dan intensitas dapat terlalu kuat atau terlalu lemah.
- d. Kelancaran. Gagap terjadi ketika alur bicara terganggu dengan pengulangan atau pemanjangan suara atau suku kata. Anak yang gagap juga menunjukkan perilaku menghindar.

2.2.2 Gangguan Bahasa

Menurut Hallahan & Kauffman (2006), gangguan bahasa meliputi masalah dalam pemahaman dan ekspresi. Masalah yang dimaksud adalah pelanggaran aturan dalam bahasa, seperti bentuk, isi, atau penggunaan bahasa, meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Akan tetapi, orang yang tidak berbicara atau berbahasa sesuai dengan apa yang diharapkan belum tentu memiliki gangguan bahasa. Hal yang paling penting untuk diperhatikan dari orang yang cara bicara atau berbahasanya berbeda dari standar atau harapan adalah

apakah ia dapat berkomunikasi secara efektif dalam komunitasnya (Goldstein & Iglesias; Justice; & Owens, dalam Hallahan & Kauffman, 2006). Orang yang memiliki bahasa yang berbeda dapat dikatakan memiliki gangguan bahasa bila ia tidak dapat berkomunikasi dalam berbagai lingkungan bahasa, termasuk dalam bahasa komunitas rumahnya sendiri (Hallahan & Kauffman, 2006).

2.2.3 Klasifikasi Gangguan Bahasa

Menurut Hallahan & Kauffman (2006), gangguan bahasa dapat dibagi berdasarkan dua dimensi utama, yaitu domain (subsistem/tipe) dan etiologi (penyebab). ASHA (dalam Hallahan & Kauffman, 2006) mengemukakan klasifikasi gangguan bahasa meliputi lima subsistem, yaitu fonologi (suara), morfologi (pembentukan kata), sintaksis (urutan kata dan struktur kalimat), semantik (makna kata dan kalimat), serta pragmatik (penggunaan bahasa dalam kehidupan sosial). Adanya kesulitan pada salah satu subsistem bahasa tersebut biasanya diikuti oleh kesulitan dalam satu atau lebih subsistem lain. Meskipun begitu, seringkali anak dengan gangguan bahasa hanya memiliki kesulitan tertentu dalam satu subsistem.

Cara lain untuk mengelompokkan gangguan bahasa menurut Hallahan & Kauffman (2006) adalah berdasarkan penyebab atau kondisi yang berhubungan. Klasifikasi berdasarkan penyebab terdiri dari dua subtipe, yaitu *primary language disorder* dan *secondary language disorder*. Belum diketahui apa yang menyebabkan *primary language disorder*, tetapi *secondary language disorder* disebabkan oleh kondisi lain, misalnya keterbelakangan mental, gangguan pendengaran, autistik, *cerebral palsy*, atau luka otak.

Menurut Hallahan & Kauffman (2006), terdapat tiga kondisi gangguan bahasa yang termasuk dalam *primary language disorder*. Kondisi pertama adalah *specific language impairment (SLI)*, yaitu gangguan bahasa yang disebabkan oleh hal yang tidak diketahui. Gangguan ini bukan disebabkan oleh keterbelakangan mental, masalah perseptual yang menjadi ciri khas hambatan pembelajaran bahasa, masalah pendengaran, dan sebagainya. SLI seringkali meliputi berbagai aspek bahasa. Anak-anak dengan SLI akan mengalami kesulitan dalam

perkembangan kosakata dan tata bahasa mereka (Leonard, dalam Hallahan & Kauffman, 2006).

Kondisi kedua adalah *early expressive language delay* (EELD), yaitu keterlambatan signifikan dalam bahasa ekspresif dimana anak tidak dapat berkembang melewati tahapan perkembangannya (misalnya anak tidak memiliki 50 kosakata atau menggunakan kalimat dua kata saat usia 2 tahun). Sebagian anak yang memiliki keterlambatan perkembangan bahasa saat usia 2 tahun pada akhirnya akan bisa mengejar ketinggalannya dengan anak-anak sebaya lainnya, tetapi sebagian lainnya tidak dapat mengejar dan akan terus mengalami masalah bahasa selama masa sekolah (Hallahan & Kauffman, 2006).

Kondisi terakhir yang termasuk dalam *primary language disorder* menurut Hallahan & Kauffman (2006) adalah *language-based reading impairment* yang meliputi masalah membaca akibat gangguan bahasa. Gangguan ini tidak dapat diidentifikasi sampai anak belajar membaca dan memiliki masalah dalam hal tersebut. Penelitian terhadap kemampuan seperti kesadaran fonologis, pengetahuan huruf, dan tata bahasa telah membantu dalam mengidentifikasi anak yang rentan terhadap gangguan ini (Justice & Schuele, dalam Hallahan & Kauffman, 2006). Lebih dari 50 persen anak yang menunjukkan hambatan bahasa di taman kanak-kanak akan memiliki masalah membaca yang nyata pada saat ia kelas 2 SD (Catts, Fey, Zhang, & Tomblin, dalam Hallahan & Kauffman, 2006).

Individu yang memiliki kondisi kecacatan lain seperti keterbelakangan mental atau autistik memiliki kecenderungan untuk mengalami *secondary language disorder* (Owens, dalam Hallahan & Kauffman, 2006). Kesulitan dalam menggunakan bahasa dalam interaksi dan hubungan sosial sekarang ini dilihat sebagai masalah dasar dalam banyak gangguan lain. Anak usia dini yang memiliki gangguan bahasa mungkin memiliki kesulitan khusus dalam mengembangkan kemampuan dalam interaksi sosial karena mereka tidak menginterpretasikan situasi sosial dengan benar dan memiliki kesulitan untuk mengekspresikan diri mereka.

2.3 KETERKAITAN TEORI DENGAN KASUS

S adalah anak perempuan tunanetra berusia 8 tahun. Kelahiran S yang prematur menyebabkan S harus mendapatkan perawatan khusus di inkubator selama 3 bulan. Gangguan penglihatan S terjadi akibat pemberian kadar oksigen yang tinggi saat berada di inkubator (*retinopathy of prematurity*). Selain itu, terjadi kelalaian dari pihak rumah sakit yang tidak menutup mata S selama berada di inkubator. Akibatnya, S mengalami kerusakan pada retina dan menjadi tunanetra total. Berdasarkan definisi pendidikan yang dikemukakan oleh Hallahan & Kauffman (2006), S termasuk dalam anak yang buta akademis, dimana ia tidak dapat menggunakan penglihatannya untuk mempelajari huruf cetak.

Salah satu dampak ketunaan pada diri S adalah hambatan dalam perkembangan kognitif dan kemampuan konseptual S. Sebagai contoh, sampai saat ini S masih belum mengenal konsep angka dan waktu. Selain itu, terdapat hambatan dalam kemampuan motorik kasar maupun halus. S masih lambat dalam berjalan serta belum bisa menggenggam benda dengan kuat. Dalam bergerak pun ia terlihat ragu-ragu. Kondisi S yang tunanetra juga menyebabkan sikap yang sangat melindungi dari keluarga dan cenderung tidak membiarkan S berusaha sendiri. Akibatnya, sampai saat ini S belum bisa melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri dan masih harus terus dibantu.

Kurangnya stimulasi dan latihan dari keluarga juga menyebabkan S mengalami gangguan bahasa. Sampai saat ini, S belum dapat mengungkapkan pikiran dan keinginannya secara verbal dalam kalimat yang lengkap dan belum dapat terlibat dalam pembicaraan dua arah. Dapat dikatakan bahwa S masih belum dapat menggunakan bahasa untuk mengekspresikan diri sesuai dengan usianya. Gangguan bahasa yang dialami oleh S termasuk dalam kategori *secondary language disorder*, yaitu gangguan bahasa yang disebabkan oleh kondisi kecacatan lain. Dalam kasus ini, selain kecacatan dalam penglihatan, S juga mengalami keterbelakangan mental yang diakibatkan kurangnya stimulasi dan latihan dari keluarga. Keterbelakangan mental tersebut ditunjukkan dengan adanya hambatan dalam perkembangan kognitif dan pemahaman konseptual, serta ketidakmampuan S melakukan kegiatan bantu diri secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 AFFECT-BASED LANGUAGE CURRICULUM (ABLC)

2.4.1 Peran Afeksi dan Interaksi Afektif dalam Perkembangan Bahasa

Menurut Greenspan & Lewis (2005), terdapat beberapa sudut pandang mengenai pembentukan simbol dan bahasa. Sudut pandang yang paling terkenal dalam dunia akademis adalah pandangan dari Noam Chomsky, seorang ahli bahasa dari MIT yang menyatakan tata bahasa bukan dipelajari, tetapi diperoleh dari sistem genetik – tertanam dalam organisme dan perlu “dinyalakan” (Greenspan & Lewis, 2005). Teori ini disetujui oleh para ahli yang berorientasi pada biologi dan gen. Mereka berpendapat bahwa simbol dan bahasa terbentuk secara genetik, artinya ada unit-unit dalam otak yang terberi secara biologis untuk membentuk simbol dan bahasa, lingkungan hanya merupakan pemicu untuk mengaktifkan unit-unit tersebut (Greenspan & Lewis, 2005). Teori ini kemudian dipertanyakan karena adanya penelitian yang menunjukkan perbedaan cara berpikir dan berbahasa, bahkan pada anak kembar identik sekalipun (Allen, Greenspan, & Pollin, dalam Greenspan & Lewis, 2005).

Pandangan lain dikemukakan oleh bidang perkembangan kognitif, yaitu Jean Piaget dan para pengikutnya. Piaget memperkenalkan perkembangan yang penting dengan model konstruktivis, yaitu anak membangun pemahamannya tentang dunia melalui pengalaman aktif dengan dunia (Greenspan & Lewis, 2005). Model pemikiran Piaget yang menekankan pada peran belajar dan pengalaman ini membuktikan bahwa teori Chomsky tersebut salah. Piaget yakin bahwa simbol muncul dari kecerdasan sensorimotor tahap awal. Akan tetapi, Piaget tidak memahami peran afeksi pada setiap tingkat pemikiran (Greenspan & Lewis, 2005).

Pada tahun 1979, Stanley I. Greenspan membuat suatu penelitian yang merupakan sebuah kritik sistematis terhadap teori Piaget. Berdasarkan pengamatan, tampak bahwa anak-anak yang sedang berkembang, anak-anak yang menderita autisme maupun yang mengalami masalah kognitif dan kesulitan belajar lainnya, serta anak-anak yang berada dalam lingkungan beresiko tinggi (misalnya masalah keluarga yang berat), semuanya perlu mempelajari bagaimana cara menggunakan afeksi untuk memahami dunia di sekitar mereka (Greenspan, dalam Greenspan & Lewis, 2005). Pendekatan afeksi yang digunakan oleh anak-anak

tersebut untuk mengeksplorasi dunia mengarahkan kapasitas kognitif dalam pengalaman mereka. Model kognisi yang berdasarkan pada afeksi ini membantu menjelaskan adanya ketidakseimbangan dalam perkembangan kognitif yang berkaitan dengan perbedaan pengalaman, sesuatu yang menjadi kritik bagi teori Piaget. Sebagai contoh, mengapa anak dengan pengalaman yang lebih banyak di area tertentu, seperti pemecahan masalah verbal, seringkali tidak sesuai dengan hipotesis Piaget mengenai urutan struktur kognitif (Greenspan & Lewis, 2005).

Bila melihat bagaimana anak autis mempelajari bahasa, tampak bahwa anak autis tidak menggunakan kata kerja dan kata benda sesuai fungsinya dengan baik, bahkan tidak ada hubungan antara kata kerja dan kata benda (Greenspan & Lewis, 2005). Berdasarkan pengalaman Greenspan dalam menghadapi anak autis, ketika anak autis menggunakan bahasa secara acak dan berulang-ulang, sebaiknya dihadapi dengan mencoba membangun bahasa tubuh afeksi dan timbal balik. Bila anak mulai menggunakan bahasa tubuh yang bertujuan, dan bukan sekedar bahasa tubuh yang acak dan berulang, ia menjadi semakin mengarahkan perilakunya berdasarkan tujuan. Selanjutnya, anak akan menggunakan kata-kata sesuai artinya dan bahkan menggunakan kata kerja dan kata benda sesuai fungsinya (Greenspan & Lewis, 2005).

Menurut Greenspan & Lewis (2005), para ahli yang cenderung menekankan pada pendekatan lingkungan dan sistem dinamis (melihat interaksi antara berbagai faktor, yaitu budaya, keluarga, biologi) yakin bahwa biologi dan lingkungan sebenarnya saling berinteraksi serta tidak dapat dipisahkan. Filsuf Rusia Volosinov (dalam Greenspan & Lewis, 2005) menyatakan bahwa simbol hanya muncul dari interaksi antara kesadaran satu individu dengan individu lain. Penelitian-penelitian pada pertengahan abad ke-20 mengemukakan pentingnya keterlibatan emosional sejak dini antara anak dan pengasuh dengan membuktikan adanya pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial akibat kurangnya keterikatan (Greenspan & Lewis, 2005). Penelitian yang cukup terkenal dari Spitz, Bowlby, Hunt, dan juga Harlow (dalam Greenspan & Lewis, 2005) juga menunjukkan bahwa bahkan anak yang terjamin makanan dan kebersihannya pun tetap membutuhkan kontak emosional dari pengasuh agar bisa tumbuh dan berkembang. Perawatan anak yang berkualitas tinggi, termasuk

adanya pengasuhan yang sensitif dan emosional, berhubungan dengan perkembangan kognitif, bahasa, emosi, dan sosial yang lebih baik (Vandell & Wolfe, dalam Greenspan & Lewis, 2005).

Menurut Greenspan & Lewis (2005), agar bahasa dapat dipelajari dalam cara yang bermakna dan digunakan sesuai fungsinya, pengalaman afektif atau emosional yang relevan harus terkait dengan simbol bahasa seiring dengan pembentukannya. Lebih lanjut, tahap praverbal dalam komunikasi dan interaksi emosional harus dikuasai agar anak mampu mengaitkan dan memahami dunianya, yaitu memiliki sarana untuk berkomunikasi dan hal yang ingin dikomunikasikan, serta membentuk simbol. Gambaran tanpa emosi atau afeksi akan menciptakan kata-kata atau ingatan yang tidak bermakna (Greenspan & Lewis, 2005).

Menurut Greenspan & Lewis (2005), secara umum, makna dari kata-kata (semantik dan pragmatis) terkandung dalam interaksi emosi dengan bahasa tubuh yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami dunia. Makna literal dari sebuah kata atau konsep, misalnya konsep pintu atau meja, ibu atau ayah, pertama kali diketahui melalui interaksi bahasa tubuh dengan konsep-konsep tersebut. Makna tambahan akan diperoleh melalui konteks dan pengalaman emosional yang lebih lanjut dengan konsep-konsep tersebut. Oleh karena itu, makna literal dan relatif dari sebuah kata dan konsep muncul dari interaksi afeksi timbal balik, yang memberikan dasar dan konteks dari makna tersebut (Greenspan & Lewis, 2005).

Dari penjelasan di atas, semakin jelaslah bahwa pengalaman emosional tertentu diperlukan untuk memunculkan ide atau pemikiran abstrak (Greenspan & Lewis, 2005). Selama ratusan tahun budaya Barat menyatakan bahwa emosi merupakan hal yang terpisah dari inteligensi. Sudah menjadi anggapan umum bahwa emosi dialami sebagai reaksi atau dorongan ketubuhan yang mengarahkan kita untuk melakukan hal-hal yang tidak masuk akal. Baru-baru ini juga dinyatakan bahwa emosi merupakan petunjuk yang memungkinkan kita untuk berfungsi secara sosial. Inteligensi telah dianggap sebagai bagian yang paling penting dalam pikiran yang membantu kita untuk bersikap rasional dan memahami seluruh dunia. Oleh karena itu, agar simbol menjadi bermakna, afeksi atau emosi harus tertanam dalam gambaran atau simbol tersebut (Greenspan & Lewis, 2005).

2.4.2 Gambaran Umum *Affect-Based Language Curriculum*

Menurut Greenspan & Lewis (2005), tujuan *Affect-Based Language Curriculum* (ABLC) adalah untuk memberikan sebuah program yang sistematis dan intensif kepada keluarga, terapis, dan guru berdasarkan perkembangan komunikasi dan bahasa. Kurikulum ini menggunakan afeksi dan keterlibatan (*engagement*) dengan interaksi timbal balik (*back-and-forth*) yang menyenangkan sebagai dasar perkembangan kemampuan imitasi, pragmatis, serta bahasa reseptif dan ekspresif. Sebagaimana telah disinggung pada Bab 1, program ABLC melibatkan kerjasama antara anggota keluarga dengan para ahli yang bekerja sebagai sebuah tim. Meskipun kegiatan yang diberikan seringkali ditujukan kepada orang tua, namun dapat juga diaplikasikan oleh terapis bicara, guru, tutor, terapis okupasi, dan ahli lainnya.

Program ABLC meliputi berbagai macam komponen, menampilkan kemampuan atau kapasitas komunikasi dan bahasa yang seharusnya dikuasai anak pada usia tertentu (Greenspan & Lewis, 2005). Kemampuan atau kapasitas tersebut dikelompokkan berdasarkan apa yang diharapkan dari anak pada usia 9 bulan pertama, 9 bulan kedua, dan seterusnya. Kemampuan dan kapasitas tersebut tidak hanya sekedar bahasa reseptif dan ekspresif, tetapi juga meliputi dasar komunikasi dan bahasa, serta pengembangan pemakaian bahasa secara fungsional dan bermakna. Oleh karena itu, Greenspan & Lewis (2005) menyatakan bahwa program ini mencakup kemampuan keterlibatan dan bahasa tubuh interaktif preverbal, termasuk memberikan sinyal afeksi dan pragmatis, serta imitasi.

Dalam program ABLC terdapat sederet daftar (*checklist*) untuk menentukan kemampuan apa yang sudah dikuasai oleh anak pada saat ini. Dengan demikian, dapat diketahui kemampuan pada setiap kategori usia yang diharapkan sudah dikuasai anak dan kemampuan yang belum dikuasainya (Greenspan & Lewis, 2005). Program ABLC lalu difokuskan pada kemampuan yang harus dikuasai anak sesuai usianya, dimulai dari kemampuan paling dasar yang belum dikuasai anak, dan membantu anak mencapai tahap perkembangannya. Pendekatan kurikulum ini membantu anak menguasai kemampuan-kemampuan melalui berbagai cara yang saling berhubungan, yang mencakup interaksi emosi yang dinamis dan pembentukan kemampuan yang sistematis. Kurikulum ini juga

menekankan interaksi yang bermakna melalui semua komponen pembelajaran yang ada (Greenspan & Lewis, 2005).

Menurut Greenspan & Lewis (2005), program ABLC mendorong orang dewasa untuk selalu menggunakan afeksi dan keterlibatan sebagai dasar untuk mengajarkan kemampuan bahasa tertentu. Afeksi merupakan bagian yang paling penting dalam pembelajaran dan penggunaan bahasa. Sebagai contoh, adanya afeksi memungkinkan bayi membuat suara-suara yang bermakna. Suara yang pertama kali dihasilkan oleh bayi adalah suara yang mengandung afeksi, dimana suara tersebut dihasilkan sebagai respon terhadap suara-suara dari keluarga yang menandakan kesenangan, kegembiraan, keterkejutan dan ketertarikan. Semantik berasal dari makna afektif dan konteks sosial. Sintaks dan tata bahasa berasal dari penyatuan afeksi dengan interaksi yang menciptakan minat dan menghubungkan tindakan seseorang dengan obyek yang dituju. Tanpa adanya afeksi dan keterlibatan sebagai dasar, anak akan sulit mengembangkan bahasa yang bertujuan dan bermakna (Greenspan & Lewis, 2005).

Program ABLC memberikan perhatian utama pada enam tahap perkembangan bahasa (Greenspan & Lewis, 2005). Pada tahap pertama, yaitu tahap "regulasi diri", anak mengekspresikan suara melalui vokalisasi yang sinkron. Pada tahap kedua, yaitu tahap "keterlibatan", suara menjadi bagian dari hubungan yang dekat dengan pengalaman yang menyenangkan, dimana bayi memberikan respon suara terhadap vokalisasi yang menyenangkan dari pengasuh. Pada tahap ketiga, tahap "komunikasi bertujuan", vokalisasi menjadi lebih bertujuan dan merupakan bagian dari pertukaran afeksi atau emosi yang timbal balik dan berjalan dua arah. Berbagai vokalisasi timbal balik tidak hanya menunjukkan kemampuan bayi yang semakin berkembang dalam membuat dan memproses lebih banyak suara, tetapi juga keinginan yang diiringi oleh afeksi untuk menggunakan suara dan gerak tubuh lain dalam mengkomunikasikan berbagai kebutuhan, perasaan, minat, dan sebagainya. Pertukaran afeksi, suara, dan pada akhirnya kata-kata dan kalimat secara timbal balik membantu munculnya komponen bahasa lainnya. Lebih penting lagi, kemampuan anak yang semakin berkembang untuk melakukan pertukaran berbagai afeksi dan emosi

dengan pengasuhnya memungkinkan anak untuk memiliki tujuan dan selanjutnya menggunakan suara dan kata-kata secara bertujuan dan bermakna.

Pada tahap keempat, tahap “pemecahan masalah dan pembentukan kesadaran diri”, anak terlibat dalam interaksi komunikatif dua arah yang lebih panjang dan dapat memecahkan masalah. Pada tahap ini, bahasa tubuh yang kompleks dan komunikatif digunakan untuk mengeksplorasi, mengenali, dan memecahkan masalah dalam dunianya. Pada tahap kelima dan keenam, yaitu tahap “menciptakan ide” dan “membentuk hubungan yang logis antar ide-ide”, afeksi (perasaan dan keinginan) anak memunculkan simbol yang ditunjukkan dengan kata-kata atau permainan pura-pura (*pretend play*). Pada akhirnya, anak menggunakan afeksi untuk membentuk konsep verbal yang logis dan abstrak.

Greenspan & Lewis (2005) menyatakan bahwa interaksi afektif atau emosional pada setiap tahap tidak hanya membantu perkembangan bahasa, tetapi juga perkembangan di area lainnya. Sebagai contoh, bahasa tubuh afeksi mendorong anak untuk menunjuk dan melakukan gerakan motorik bertujuan yang lebih kompleks lainnya. Tak kalah pentingnya, afeksi membuat pikiran mampu menciptakan hubungan antara domain perkembangan yang berbeda, seperti memori, motorik, visual-spasial, kognitif, dan kemampuan bahasa. Banyak anak dengan kebutuhan khusus memiliki kemampuan yang terbatas. Akan sangat bermanfaat bila interaksi afeksi secara bersamaan membantu perkembangan kemampuan bahasa, motorik, kognitif, atau visual-spasial (Greenspan & Lewis, 2005).

Pada setiap langkah dalam program ABLC, hal yang sangat diperhatikan adalah dalam menciptakan lingkungan dimana anak dapat terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan sebelum ia diajarkan kemampuan bahasa yang baru (Greenspan & Lewis, 2005). Selain itu, orang dewasa diharapkan membangun dan mempertahankan lingkaran komunikasi afektif secara timbal balik dengan anak. Program ABLC memberikan jembatan penghubung antara *Applied Floor Time* dengan terapi bahasa dan bicara berdasarkan pada tahap perkembangan anak. Program ini diperuntukkan bagi anak-anak yang memiliki keterlambatan bahasa/bicara dan/atau gangguan komunikasi, yang membutuhkan pendekatan intensif dan sistematis untuk memperkaya proses pembelajaran mereka,

berkomunikasi dan terlibat dalam tantangan hidup dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Menurut Greenspan & Lewis (2005), program ABLC tergolong penting karena adanya tantangan yang signifikan dalam menangani anak berkebutuhan khusus, yaitu untuk membantu perkembangan kemampuan yang sulit dikuasai. Termasuk dalam hal ini adalah kemampuan untuk melakukan komunikasi yang bertujuan dan bermakna, menggunakan bahasa untuk berpikir dan memecahkan masalah, membuat kesimpulan dan bersikap kreatif, serta berkomunikasi dan bernegosiasi dalam konteks hubungan yang dekat. Kemampuan-kemampuan tersebut hanya dapat dipelajari melalui program yang menekankan keterlibatan, interaksi emosional yang timbal balik, dan kemampuan bahasa spesifik. Program ABLC meningkatkan dan mengatur peran interaksi emosional yang bermakna sebagai fokus utama dalam perkembangan bahasa. Program ini dibuat berdasarkan pemahaman bagaimana anak mengembangkan kemampuan mereka untuk terlibat, berinteraksi, melakukan komunikasi yang bermakna, serta menggunakan bahasa dan ide dalam tingkat yang kreatif dan logis (Greenspan & Lewis, 2005).

2.4.3 Penerapan *Affect-Based Language Curriculum*

Program ABLC dimulai dengan mengisi *checklist* untuk memberikan informasi kemampuan apa saja yang sudah, mulai, dan belum dikuasai oleh anak. Tugas-tugas yang tertera pada *checklist* disusun berdasarkan tingkat perkembangan anak untuk setiap area yang terdapat pada program ini, yaitu *Engagement/Co-Regulated Reciprocal Interactions and Pragmatics* (selanjutnya disebut Keterlibatan/Pragmatis), *Imitation* (Meniru), *Receptive Language* (Bahasa Reseptif), dan *Expressive Language* (Bahasa Ekspresif). Kemampuan-kemampuan tersebut dibagi ke dalam lima level berdasarkan usia dan tahap perkembangan, yaitu level A (0-9 bulan), level B (9-16 bulan), level C (16-24 bulan), level D1 (24-36 bulan), dan level D2 (36-48 bulan). Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan secara cermat terhadap informasi yang didapatkan dari *checklist* untuk merancang tujuan yang akan diajarkan dan dicapai di setiap level. Rancangan kegiatan sebaiknya dimulai dengan mengembangkan kemampuan

yang mulai dikuasai anak, sehingga anak dapat menampilkan kemampuan tersebut dengan lebih baik.

Tahap berikutnya adalah mengembangkan kemampuan yang belum dikuasai anak sama sekali. Kemampuan-kemampuan tersebut diajarkan melalui kegiatan yang terstruktur, yang disebut sebagai kegiatan *Systematic Instruction* (SI). Kegiatan SI ini sebaiknya dilakukan dengan membangun dasar dimana anak dengan senang hati terlibat dengan pengajar serta menunjukkan keinginan untuk berinteraksi dengan pengajar dan mainan yang digunakan dalam pengajaran kemampuan baru. Segera setelah SI, langkah selanjutnya adalah melakukan kegiatan *Applied Floor Time* (AFT) yang memungkinkan pengajar untuk mengembangkan kemampuan dari SI dalam situasi yang tematis dan kurang terstruktur, seperti permainan. Ketika anak menunjukkan kemampuan tertentu dengan 4-5 kali lingkaran komunikasi, maka kemampuan tersebut dapat dikatakan sudah dikuasai.

2.4.4 Area Kemampuan dalam *Affect-Based Language Curriculum*

Greenspan & Lewis (2005) menyebutkan bahwa terdapat empat area kemampuan yang akan dikembangkan melalui program ABLC, yaitu:

- a. *Engagement/Co-Regulated Reciprocal Interactions and Pragmatics* (Keterlibatan/Pragmatis)

Area ini merujuk pada penggunaan fungsional dari tiga area lainnya dalam komunikasi dan interaksi timbal balik dengan orang dewasa atau teman sebaya. Area ini melihat pada inisiasi, tujuan, dan alur pembicaraan dalam konteks yang lebih dinamis dan interaktif. Area ini selalu menjadi fokus yang pertama dan utama dalam program ABLC, karena merupakan dasar bagi perkembangan tiga area kemampuan lainnya. Dengan orientasi tersebut, anak tidak hanya lebih mudah dan tertarik dalam mempelajari kemampuan baru, tetapi juga lebih mudah menggunakan kemampuan tersebut dalam situasi yang bervariasi. Penjelasan lebih rinci mengenai area kemampuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Engagement* (Keterlibatan): Membentuk hubungan yang dekat dan menyenangkan dengan anak

- 2) *Co-Regulated Reciprocal Interactions* (Interaksi Timbal Balik): Interaksi timbal balik melalui bahasa tubuh anak dan pengajar/pengasuh, dimana anak memulai dan juga merespon interaksi yang terjadi. Interaksi ini dapat meliputi berbagai bahasa tubuh seperti ekspresi emosi (tersenyum atau cemberut), vokalisasi dan verbalisasi, gerakan motorik seperti menunjuk, dan sebagainya. Hal ini merupakan dasar dari komunikasi dan percakapan.
- 3) *Pragmatics* (Pragmatis): Tujuan fungsional dari komunikasi, seperti memberi komentar, menyatakan sesuatu, atau menyapa. Area ini meliputi pengembangan percakapan, mempertahankan suatu topik, mengambil giliran, dan kemampuan untuk berbicara mengenai berbagai peristiwa dan pemikiran. Pada akhirnya anak akan belajar untuk memperhatikan kebutuhan pendengar dan menyesuaikan bahasanya terhadap respon dan petunjuk dari pendengar. Area pragmatis dimasukkan dalam area ini karena diarahkan oleh afeksi dan tujuan.

b. *Imitation* (Meniru)

Meniru adalah kemampuan anak untuk mengetahui/melihat hal yang dilakukan oleh pengajar dan menirunya dengan gerakan tubuhnya. Area ini sangat penting terhadap perkembangan kemampuan bicara, karena anak harus mampu melihat dan meniru gerakan bibir dan lidah yang dibutuhkan untuk berbicara. Dalam program ini, pengembangan area meniru disusun secara hirarkis mulai dari meniru gerakan motorik kasar (misalnya tangan dan kaki) dan diakhiri dengan meniru gerakan motorik yang paling halus, gerakan cepat dan sulit yang dibutuhkan untuk menghasilkan suara dalam berbicara. Area ini juga meliputi kegiatan meniru gerakan yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan permainan simbolik seperti mendorong mobil, memindahkan benda, dan sebagainya.

c. *Receptive Language* (Bahasa Reseptif)

Area ini menampilkan tugas-tugas yang membutuhkan anak untuk mendengar dan memahami apa yang dikatakan kepadanya, baik berupa instruksi maupun pembelajaran konsep baru (misalnya kata ganti, kata depan). Untuk itu, harus dipastikan bahwa anak tidak memiliki masalah dalam pendengarannya.

d. *Expressive Language* (Bahasa Ekspresif)

Area ini mengajarkan pada anak untuk menghasilkan dan menggabungkan kata ke dalam frase dan kalimat, serta merespon pertanyaan. Anak perlu mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif tidak hanya untuk bisa terlibat dalam percakapan, tetapi juga membuat orang lain mengetahui kebutuhan dan keinginannya.

2.4.5 Penerapan *Systematic Instruction* (SI) pada *Affect-Based Language Curriculum*

Menurut Greenspan & Lewis (2005), *Systematic Instruction* (SI) adalah pengajaran kemampuan baru kepada anak sambil mempertahankan keterlibatan timbal balik yang menyenangkan. Kemampuan yang diajarkan pada anak selama SI merupakan kemampuan yang diambil langsung dari informasi yang didapatkan dari *checklist*. Sebagai dasar, perlu dilihat respon anak pada setiap area dan dipilih kemampuan yang jarang dilakukan anak. Bila tidak ada, pengajar memilih kemampuan yang belum dapat dilakukan anak sama sekali. Jumlah keterampilan yang diajarkan pada satu waktu tergantung pada kapasitas anak dan bentuk tugasnya (Greenspan & Lewis, 2005).

Dalam SI, terdapat beberapa strategi pengajaran yang mungkin dilakukan oleh pengajar, yaitu *Model*, *Physical Prompt* dan *Cue* (Greenspan & Lewis, 2005). *Model* (M) berarti pengajar memberikan demonstrasi secara tepat apa yang diharapkan dapat dilakukan oleh anak dan mendorong anak untuk menirukannya. *Physical Prompt* (PP) berarti pengajar membantu anak melakukan gerakan fisik tertentu lalu memberikan respon emosi positif. Strategi lain untuk mengajarkan SI adalah *Cue* (C), yaitu menggunakan petunjuk, misalnya suku kata pertama dari

kata/kalimat yang diharapkan diucapkan oleh anak. Strategi ini hanya dapat diterapkan dalam mengajarkan bahasa ekspresif dan kemampuan pragmatis. Anak yang sudah berada pada level C akhir atau level D biasanya sudah mampu merespon strategi ini (Greenspan & Lewis, 2005).

Urutan keterampilan-keterampilan yang diajarkan selama SI harus selalu diawali oleh area Keterlibatan/Pragmatis, kemudian dilanjutkan dengan Meniru, Bahasa Reseptif, dan terakhir Bahasa Ekspresif. Dengan cara tersebut, pengajar harus fokus pada area Keterlibatan/Pragmatis sebagai dasar untuk mengajarkan tiga area lainnya. Suatu kemampuan dikatakan sudah dikuasai anak bila ia dapat menunjukkan kemampuan tersebut selama *Applied Floor Time* dalam 4-5 kali timbal balik. Kemajuan anak dapat diamati dalam bentuk pencatatan terhadap respon anak dalam setiap kegiatan SI yang dilakukan.

2.5 MODIFIKASI PERILAKU DAN REINFORCEMENT

2.5.1 Modifikasi Perilaku pada Program *Affect-Based Language Curriculum*

Dalam program ABLC, kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam area tertentu ditunjukkan melalui berbagai perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, kemampuan dalam area Keterlibatan/Pragmatis dapat ditunjukkan dengan adanya perilaku berupa mengarahkan tubuh kepada orang lain saat berinteraksi, bergerak, atau bersuara untuk menunjukkan ketertarikan kepada orang lain, atau bersuara saat menikmati kegiatan yang sedang dilakukan (Greenspan & Lewis, 2005). Sebagian besar perilaku yang muncul pada anak adalah sesuatu yang dipelajari, meskipun ada juga perilaku yang disebabkan oleh faktor genetik atau biologis (Morris, 1985). Oleh karena itu, untuk mengembangkan suatu perilaku pada anak, yang juga berarti mengembangkan kemampuannya, dapat dilakukan prosedur modifikasi perilaku (Morris, 1985). Kegiatan *Systematic Instruction* (SI) yang merupakan salah satu tahap dalam program ABLC dapat dikatakan sebagai prosedur modifikasi perilaku, karena mengajarkan suatu kemampuan pada anak, baik kemampuan baru yang belum dapat dilakukan sama sekali, maupun kemampuan yang masih jarang muncul. Morris (1985) mengategorikan kemampuan yang belum dapat dilakukan anak sama sekali sebagai perilaku yang harus dikembangkan (*behavior developed*),

sedangkan kemampuan yang jarang dilakukan anak adalah perilaku yang harus diperkuat (*behavior strengthened*) agar semakin sering muncul.

2.5.2 *Reinforcement* sebagai Penguat Perilaku

Dalam pelaksanaannya, kegiatan SI pada program ABLC menekankan pada terjadinya interaksi timbal balik yang menyenangkan antara anak dengan pelaksana program (Greenspan & Lewis, 2005). Interaksi yang menyenangkan tersebut akan menjadi *reinforcement* yang mendorong anak untuk lebih sering menampilkan kemampuan yang sudah diajarkan. Secara umum, *reinforcement* adalah segala sesuatu (benda/peristiwa) yang diberikan/terjadi segera setelah munculnya perilaku tertentu dan menyebabkan peningkatan frekuensi kemunculan perilaku tersebut (Morris, 1985). Karena tujuan pemberian *reinforcer* adalah untuk memberikan efek penguatan pada anak, maka apa yang menjadi penguat pada satu anak mungkin tidak berpengaruh pada anak lainnya. Oleh karena itu, hal yang penting untuk diketahui sebelum melakukan suatu program intervensi atau perubahan perilaku terhadap seorang anak adalah bentuk *reinforcer* yang dapat memberikan penguatan atau *reward* bagi anak tersebut (Morris, 1985).

Menurut Morris (1985), terdapat 6 (enam) jenis *reinforcement* yang mungkin dapat dinikmati oleh anak-anak berkebutuhan khusus, yaitu:

- a. Benda – mainan, pensil dan kertas, tanah liat, komik, stiker, dan sebagainya.
- b. Aktivitas – bermain ayunan, berlari, lempar-tangkap, bermain *video game*, dan sebagainya.
- c. Pujian sosial – "bagus sekali", "benar", "aku bangga padamu", "hebat", "pintar", dan sebagainya.
- d. Pesan nonverbal – senyuman, pelukan, ciuman, mengusap punggung, dan sebagainya.
- e. Zat yang dapat dimakan (*edibles*) – permen, es krim, cokelat, dan sebagainya (dalam jumlah kecil)
- f. Cairan yang dapat diminum (*liquids*) – jus, soda, susu, dan sebagainya (dalam jumlah kecil)

Dari berbagai jenis *reinforcement* seperti yang disebutkan di atas, Morris (1985) merekomendasikan agar *reinforcement* yang digunakan adalah yang sesuai dengan usia anak serta usahakan untuk tidak menggunakan *reinforcement* berupa makanan dan minuman, kecuali bila keempat jenis *reinforcement* lainnya tidak efektif untuk mengubah perilaku anak. Dalam beberapa kasus, anak berkebutuhan khusus memiliki pilihan *reinforcement* yang tidak biasa, misalnya seorang anak autis berusia 10 tahun lebih menyukai kegiatan mengosongkan tempat sampah kelas dan menerima kantung tempat makan berwarna coklat, atau anak hiperaktif berusia 9 tahun lebih memilih menghabiskan waktu bersama perawat sekolah (Morris, 1985).

Morris (1985) juga menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang mempengaruhi efektivitas *reinforcement*, antara lain adalah:

- a. Kecepatan (kesegeraan) pemberian *reinforcer*. *Reinforcer* sebaiknya diberikan kepada anak segera setelah anak menampilkan perilaku yang diharapkan. Dengan kata lain, jangan menunda pemberian *reinforcer*.
- b. Menggabungkan pujian dengan *reinforcer*. Bila memungkinkan, beri pujian seiring dengan pemberian *reinforcement* (Bijou & Baer; Miller; Smith, dalam Morris, 1985), kecuali bila sudah jelas bahwa anak tidak suka dikomentari.
- c. Jadwal pemberian *reinforcement*. Jadwal pemberian *reinforcement* yang ideal diawali dengan memberikan *reinforcement* secara terus menerus setiap kali perilaku yang diharapkan muncul. Bila perilaku tersebut tampak sudah mulai stabil kemunculannya, *reinforcement* dapat diberikan setelah anak menampilkan perilaku beberapa kali.
- d. Jenis *reinforcer*. Sebaiknya variasikan jenis *reinforcer* yang digunakan agar anak tidak merasa bosan.
- e. Kualitas dan kuantitas *reinforcer*. Untuk *reinforcer* berupa makanan/minuman, pastikan *reinforcer* tersebut masih dalam kondisi segar dan enak dimakan. Jumlahnya pun harus disesuaikan agar tidak terlalu banyak. Lamanya waktu yang diberikan untuk melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan sebagai *reinforcer* juga harus diatur agar tidak berlebihan.

- f. Pemberi *reinforcer*. *Reinforcement* sebaiknya diberikan oleh orang yang memiliki arti dalam kehidupan anak serta memiliki hubungan yang positif dengan anak tersebut.
- g. Konsistensi pemberian *reinforcement*. Bila memungkinkan, usahakan agar *reinforcement* diberikan dengan cara yang sama selama program intervensi dilakukan, meskipun jadwal pemberiannya berubah (Bijou & Bear, dalam Morris, 1985).

Dari keseluruhan teori yang sudah dijelaskan di atas, tampak bahwa program *Affect-Based Language Curriculum* merupakan salah satu program yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak tunanetra yang memiliki gangguan bahasa seperti S. Penerapan modifikasi perilaku tersebut dapat lebih efektif dengan pemberian *reinforcement* untuk menguatkan kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh S.

BAB 3

RANCANGAN INTERVENSI

3.1 TAHAP PERSIAPAN

Sebelum merancang dan melaksanakan program ABLC yang sesuai untuk S, penulis mengisi *checklist* untuk mendapatkan data dasar (*baseline*) mengenai kemampuan yang sudah dikuasai, mulai dikuasai, dan belum dikuasai oleh S. Tugas-tugas yang tertera pada *checklist* disusun berdasarkan tahap usia perkembangan anak, yaitu level A (0-9 bulan), level B (9-16 bulan), level C (16-24 bulan), level D1 (24-36 bulan), dan level D2 (36-48 bulan). Tugas-tugas tersebut juga disusun berdasarkan tingkat kesulitan untuk setiap area yang terdapat pada program ini, yaitu Keterlibatan/Pragmatis, Meniru, Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif. Pengisian *checklist* dilakukan dalam situasi yang alami, misalnya saat S belajar di sekolah, bermain, makan, mandi, dan sebagainya.

Dalam *checklist*, terdapat empat buah kolom. Kolom pertama berisi kegiatan-kegiatan yang menunjukkan kemampuan tertentu. Penulis menuliskan respon S terhadap setiap kemampuan pada kolom kedua: Y untuk "Ya", berarti kemampuan tersebut selalu dapat dilakukan oleh S berdasarkan pengamatan dua orang atau lebih; T untuk "Tidak", yang berarti kemampuan tersebut belum pernah dilakukan oleh S sama sekali; dan K untuk "Kadang-kadang", yang berarti kemampuan tersebut tidak selalu dapat dilakukan oleh S atau hanya dilakukan pada kondisi tertentu. Pada kolom ketiga, penulis menuliskan keterangan apakah pengisian *checklist* dilakukan berdasarkan observasi langsung (OL), dimana informasi tentang kemampuan tersebut teramati ketika pengisian *checklist* sedang dilakukan; atau pengamatan guru/pengasuh (PG/PP), dimana informasi tentang kemampuan sudah didapatkan sebelumnya, bukan pada saat pengisian *checklist*. Apabila ada informasi tambahan yang berhubungan dengan kemampuan tersebut, penulis akan menuliskannya pada kolom keempat, yaitu kolom "Keterangan".

3.1.1 Pelaksanaan Pengambilan Data Dasar (*Baseline*)

Pengisian *checklist* yang menjadi data dasar (*baseline*) mengenai kemampuan S saat ini, dilakukan pada hari Jumat, 15 Mei 2009, di SLB-A Pembina. Pada hari tersebut S tidak masuk sekolah, karena ibu S harus pergi ke Bandung untuk menemani kakak S yang sedang hamil 9 bulan dan S juga harus ikut. Oleh karena itu, informasi mengenai kemampuan S diperoleh dari guru S, yaitu T, berdasarkan hasil pengamatannya selama ini. T juga bersedia mengisi sendiri *checklist* tersebut agar dapat lebih mudah memahami pernyataan-pernyataan yang terdapat pada *checklist*. Dalam mengisi *checklist*, T seringkali menceritakan kepada penulis hal-hal yang dilakukan oleh S, terkait dengan kemampuan yang ditanyakan dalam *checklist*. T juga seringkali menanyakan kepada penulis apakah perilaku S tersebut berarti S sudah menguasai suatu kemampuan tertentu. Penulis hanya memberikan *checklist* untuk diisi sampai dengan level C (16-24 bulan), karena berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis yang telah dilakukan sebelumnya, penulis memperoleh gambaran bahwa kemampuan-kemampuan yang terdapat pada level A (0-9 bulan) sampai level C (16-24 bulan) pun belum semua dikuasai oleh S. sedangkan kemampuan-kemampuan yang terdapat pada level D1 (24-36 bulan) dan level D2 (36-48 bulan) belum ada yang bisa dilakukan oleh S sama sekali.

3.1.2 Hasil Pengambilan Data Dasar (*Baseline*)

Berdasarkan pengisian *checklist*, diperoleh informasi bahwa secara umum, S sudah menguasai sebagian besar kemampuan yang pada level A (0-9 bulan). Hanya ada beberapa kemampuan yang belum dikuasai oleh S sepenuhnya atau bahkan tidak pernah ditampilkan oleh S sama sekali. Kemampuan-kemampuan tersebut tertuang pada Tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1. Rangkuman Hasil Pengisian *Checklist* untuk Data Dasar (*Baseline*)

Kemampuan	Y/T/K	Keterangan
<u>Area Keterlibatan/Pragmatis</u> #7 Anak berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain.	K	Hanya untuk orang yang sudah dikenal dekat.
#8 Anak menunjukkan ketertarikan pada orang lain (mis: menyentuh, bersuara, dsb).	K	Hanya untuk orang yang sudah dikenal dekat.
<u>Area Meniru</u> #1c Anak melanjutkan bersuara setelah ia berhenti sesaat, sebagai respon terhadap suara orang lain.	K	Seringkali berhenti total bila ada orang lain yang mengikuti suaranya.
<u>Area Bahasa Reseptif</u> #2 Anak menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu/seseorang yang bersuara.	K	Hanya untuk suara orang yang sudah dikenal dekat atau benda yang disukai.
#6 Anak mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara.	T	Tidak pernah terlihat menoleh bila ada suara dari arah belakangnya.
<u>Area Bahasa Ekspresif</u> #3 Anak memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil oleh orang lain.	K	Lebih sering diam bila dipanggil, meskipun oleh orang yang sudah dikenal dekat.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

Hasil pengisian *checklist* juga menunjukkan bahwa S sudah menguasai sebagian kemampuan yang terdapat pada level B (9-16 bulan) dan hanya menguasai sebagian kecil kemampuan yang terdapat pada level C (16-24 bulan). Akan tetapi, untuk mengajarkan S sampai dapat menguasai kemampuan-kemampuan yang terdapat pada level B (9-16 bulan) dan level C (16-24 bulan) tersebut dibutuhkan waktu yang cukup lama, yang tidak memungkinkan dalam pelaksanaan program intervensi pada Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, program intervensi dalam Tugas Akhir ini hanya difokuskan pada penguasaan kemampuan-kemampuan yang terdapat pada level A (0-9 bulan). Hasil pengisian *checklist* selengkapnya untuk level A (0-9 bulan) sampai level C (16-24 bulan) dapat dilihat pada Lampiran A.

3.2 TAHAP PELAKSANAAN

Setelah penulis mendapatkan data mengenai kemampuan-kemampuan S, penulis lalu membuat suatu rancangan tujuan yang akan diajarkan dan dicapai untuk setiap level perkembangan. Penulis melakukan pengajaran suatu kemampuan melalui kegiatan terstruktur yang disebut sebagai *Systematic Instruction* (SI). Kemampuan yang akan diajarkan oleh penulis pada S selama SI adalah kemampuan yang hanya kadang-kadang atau belum dapat dilakukan S sama sekali pada setiap level perkembangan, berdasarkan informasi yang diperoleh dari *checklist*, yaitu kemampuan yang mendapatkan pengisian K (Kadang-kadang) atau T (Tidak). Penulis merancang kegiatan yang dilakukan dalam SI dalam bentuk kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi S, sehingga dapat mendorongnya untuk terlibat dalam interaksi timbal balik. Setelah mengajarkan SI, penulis akan kembali mencoba memunculkan kemampuan tersebut dari S secara mandiri, tanpa bantuan (*independent*). Berikut adalah rancangan SI yang akan dilakukan untuk kemampuan komunikasi level A:

Area Kemampuan: Keterlibatan/Pragmatis

Tujuan:

Kemampuan #7 Berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain

Kemampuan #8 Menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain

Tabel 3.2. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Keterlibatan/Pragmatis Level A, Kemampuan #7 dan Kemampuan #8

Kegiatan	Strategi Pengajaran (M/PP/C)
<p><u>Kemampuan #7</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Penulis duduk di dekat S, tetapi tidak berinteraksi secara langsung dengan S. Penulis akan mengobrol dengan orang lain atau bermain dengan mainan kesukaan S yang mengeluarkan suara untuk membuat S mengetahui kehadiran penulis. Penulis akan menunggu sampai S mengeluarkan suara apapun untuk menarik perhatian penulis. 	<p>M = "S mau main, Kak" PP = mengarahkan tangan S pada mainan sambil berkata "Oh, S mau ikut bermain" C = "mau ma..." ("..in")</p>

Ket: M/PP/C = Model/Physical Prompt/Cues (bila perlu dilakukan)

Tabel 3.2 (sambungan)

Kegiatan	Strategi Pengajaran (M/PP/C)
<ul style="list-style-type: none"> • Penulis melakukan kegiatan yang menyenangkan dengan S, misalnya bermain bola atau mendengarkan kaset. Ketika S tampak mulai menikmati kegiatan, penulis akan menghentikan kegiatan tersebut. Penulis lalu menunggu sampai S mengeluarkan suara apapun yang menunjukkan ingin permainan dilanjutkan. 	M = "mau lagi" PP = mengarahkan tangan S untuk meraih bola atau menekan tombol <i>tape</i> , sambil berkata "Oh, S mau main/ <i>tape</i> lagi" C = "mau la..." ("...gi")
<p>Kemampuan #8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penulis duduk di sekitar S, tetapi tidak terlalu dekat, sambil bermain dengan mainan kesukaan S yang dapat mengeluarkan suara. Penulis akan terus bermain sampai S menunjukkan ketertarikan, misalnya dengan berusaha mendekat/meraih. • Penulis memeluk S dengan erat selama beberapa saat, lalu melepaskan pelukan. Penulis lalu menunggu sampai S menunjukkan bahwa ia tertarik, misalnya dengan berusaha meraih agar dipeluk lagi atau berusaha tetap dalam pelukan. Aktivitas ini akan dilakukan berulang-ulang selama S masih menunjukkan minat pada penulis. 	M = "suara apa itu?" PP = mengarahkan tangan S untuk meraih mainan sambil berkata "ini apa ya?" M = "mau lagi" PP = mengarahkan tangan S untuk memeluk kembali sambil berkata "S mau peluk lagi ya?" C = "mau pe..." ("...luk")

Ket: M/PP/C = *Model/Physical Prompt/Cues* (bila perlu dilakukan)

Area Kemampuan: Meniru

Tujuan:

Kemampuan #1c Melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain

Tabel 3.3. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Meniru Level A, Kemampuan #1c

Kegiatan	Strategi Pengajaran (M/PP/C)
Penulis mengajak S untuk bernyanyi dengan menyanyikan sedikit bagian awal lagu kesukaan S. Ketika S sudah mulai bernyanyi, penulis mengikuti suara nyanyian S. Penulis lalu menunggu sampai S berhenti bernyanyi untuk mendengarkan suara penulis. Beberapa saat kemudian, penulis ikut berhenti bernyanyi untuk mendorong S kembali bernyanyi.	M = mencontohkan lanjutan lagu yang sedang dinyanyikan.

Ket: M/PP/C = *Model/Physical Prompt/Cue* (bila perlu dilakukan)

Area Kemampuan: Bahasa Reseptif

Tujuan:

Kemampuan #2 Menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh orang lain/sesuatu yang bersuara

Kemampuan #6 Mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara

Tabel 3.4. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Bahasa Reseptif Level A, Kemampuan #2 dan Kemampuan #6

Kegiatan	Strategi Pengajaran (M/PP/C)
<p><u>Kemampuan #2</u> Guru mengajak S untuk bermain bola. Beberapa saat kemudian, setelah S tampak sudah menikmati permainan, penulis mendekati S sambil membunyikan mainan kesukaan S. Penulis akan terus membunyikan mainan tersebut sampai S berhenti bermain bola dan menunjukkan ketertarikan pada mainan yang berbunyi.</p>	<p>PP = guru menghentikan tangan S yang sedang bermain bola sambil berkata "suara apa ya?"</p>
<p><u>Kemampuan #6</u> Guru mengajak S untuk bermain bola. Beberapa saat kemudian, setelah S tampak sudah menikmati permainan, penulis mendekati S dari belakang dan memanggil nama S atau mengatakan sesuatu untuk menarik perhatiannya. Penulis akan terus memanggil S sampai S mengarahkan kepala atau telinga ke arah penulis.</p>	<p>PP = guru menggerakkan kepala S agar terarah pada sumber suara dan berkata "itu dia yang memanggil"</p>

Ket: M/PP/C = *Modell/Physical Prompt/Cue* (bila perlu dilakukan)

Area Kemampuan: Bahasa Ekspresif

Tujuan:

Kemampuan #3 Memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil namanya oleh orang lain

Tabel 3.5. Rancangan Kegiatan SI untuk Area Bahasa Ekspresif Level A, Kemampuan #3

Kegiatan	Strategi Pengajaran (M/PP/C)
<p>Ketika S sedang bermain dengan guru/teman, penulis memanggil nama S sampai S memberikan respon berupa suara.</p>	<p>M = "ya Bu?" atau "ya Kak?"</p>

Ket: M/PP/C = *Modell/Physical Prompt/Cue* (bila perlu dilakukan)

3.3 TAHAP EVALUASI

Setelah semua kemampuan dalam SI dapat dilakukan S secara mandiri, penulis melakukan kegiatan *Applied Floor Time* untuk mengembangkan kemampuan dari SI dalam situasi yang tematis dan kurang terstruktur seperti permainan. Sebuah kemampuan dikatakan sudah dikuasai oleh S ketika S menunjukkan kemampuan tersebut dalam 4-5 kali lingkaran komunikasi pada kegiatan *Applied Floor Time*. Penulis juga melakukan evaluasi dengan mengisi kembali *checklist* pada akhir rangkaian program intervensi, mengingat adanya kemungkinan kemampuan tersebut muncul di luar waktu *Applied Floor Time*. Data dasar yang diperoleh sebelum pelaksanaan program intervensi lalu dibandingkan dengan data yang diperoleh setelah pelaksanaan program intervensi, untuk melihat apakah ada peningkatan kemampuan, misalnya kemampuan yang awalnya mendapat pengisian/respon "Kadang-kadang" (K) menjadi "Ya" (Y) dan kemampuan yang awalnya mendapat respon "Tidak" (T) menjadi "Kadang-kadang" (K), atau bahkan "Ya" (Y). Berikut ini adalah rancangan *Applied Floor Time* yang akan penulis lakukan:

1. Bermain Bola

Alat: bola yang dapat mengeluarkan bunyi

Waktu: ± 20 menit

Tabel 3.6. Kegiatan *Applied Floor Time* 1 untuk Level A

Kapasitas Inti	Kemampuan	Kegiatan
Keterlibatan/Pragmatis #4	S menunjukkan ketertarikan dengan sikap tubuh	Penulis berusaha menarik minat S dengan membunyikan bola di luar jangkauan S. Kemudian penulis mengajak S untuk ikut bermain bola. Penulis lalu memperhatikan respon S, apa yang S lakukan untuk memulai interaksi atau menunjukkan ketertarikan.
Keterlibatan/Pragmatis #5	S menggunakan sikap tubuh untuk berinteraksi	
Keterlibatan/Pragmatis #6	S mengarahkan tubuh pada orang lain saat berinteraksi	
Keterlibatan/Pragmatis #7	S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain	
Keterlibatan/Pragmatis #8	S menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain	Penulis melakukan kegiatan mendorong/menggulingkan bola secara bergantian dengan S. Guru dapat membantu penulis untuk mencatat waktu, berapa lama S dapat bertahan dalam kegiatan timbal balik tersebut.
Keterlibatan/Pragmatis #1	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 10 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri	
Keterlibatan/Pragmatis #2	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 30 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri	
Keterlibatan/Pragmatis #3	S terlibat dalam kegiatan timbal balik dan bertujuan dengan orang lain	
Keterlibatan/Pragmatis #7	S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain	Ketika S mulai tampak menikmati permainan, penulis menghentikan permainan. Penulis lalu memperhatikan apa yang S lakukan untuk menarik perhatian penulis agar permainan dilanjutkan.
Keterlibatan/Pragmatis #10	S mengeluarkan suara untuk menunjukkan bahwa ia menikmati kegiatan	Selama kegiatan bermain bola berlangsung, penulis mengamati apakah S mengeluarkan suara apapun yang menunjukkan respon terhadap permainan.
Bahasa Ekspresif #2	S tertawa atau bersuara untuk menunjukkan kegembiraan	
Bahasa Ekspresif #5	S bersuara untuk merespon permainan	

Tabel 3.6. (sambungan)

Kapabilitas Inti	Kemampuan	Kegiatan
Meniru #1a	S merespon suara orang dewasa dengan suaranya sendiri	Penulis membuat suara-suara saat sedang bermain bola, misalnya "ayo dorong!"; "ayo tangkap" atau bemyanyi. Penulis lalu mengamati apakah S ikut bersuara/bemyanyi.
Bahasa Ekspresif #4	S bersuara untuk merespon nyanyian	Ketika S mulai bersuara, penulis meniru suara S. Penulis lalu mengamati apakah S berhenti bersuara untuk mendengarkan suara penulis.
Meniru #1b	S berhenti bersuara untuk mendengarkan suara orang dewasa	Penulis menghentikan suara lalu mengamati apakah S kembali bersuara ketika penulis sudah berhenti bersuara.
Meniru #1c	S melanjutkan bersuara setelah berhenti	Ketika S sedang bermain dengan penulis, guru atau pengasuh S berjalan mendekati dari belakang sambil memerhatikan namanya.
Bahasa Reseptif #2	S menghentikan kegiatan ketika didekati orang yang bersuara	Penulis lalu memerhatikan apakah S menggerakkan kepala ke arah sumber suara serta mengamati respon S ketika namanya dipanggil.
Bahasa Reseptif #6	S mengarahkan kepala/tebinga pada sumber suara	Guru atau pengasuh yang mendekati S lalu mengajak S berbicara, misalnya dengan menanyakan apa yang sedang ia lakukan.
Bahasa Ekspresif #3	S bersuara saat namanya dipanggil	Penulis mengamati gerakan tubuh S ketika sedang diajak berbicara.
Bahasa Reseptif #4	S mendengarkan orang yang sedang berbicara padanya	Guru mengajak teman S ikut bermain. Penulis lalu memerhatikan respon S terhadap keterlibatan teman tersebut.
Bahasa Reseptif #8	S menunjukkan ketertarikan pada orang lain	

2. Mendengarkan Kaset

Alat: *tape*, kaset kesukaan S

Waktu: ± 20 menit

Tabel 3.7. Kegiatan *Applied Floor Time* 2 untuk Level A

Kapasitas Inti		Kemampuan	Kegiatan
Keterlibatan/Pragmatis #4	S menunjukkan ketertarikan dengan sikap tubuh	S menggunakan sikap tubuh untuk berinteraksi S mengarahkan tubuh pada orang lain saat berinteraksi S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain S menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain	Penulis mengajak S untuk mendengarkan kaset dengan cara menggoyang-goyangkan kaset atau menepuk-nepuk <i>tape</i> di dekat S. Bila S belum tampak tertarik, penulis menanyakan secara langsung kepada S, "S mau <i>tape</i> ?". Hal ini dilakukan terus oleh penulis sampai S menunjukkan ketertarikan kepada penulis atau kaset.
Keterlibatan/Pragmatis #5	S menggunakan sikap tubuh untuk berinteraksi		
Keterlibatan/Pragmatis #6	S mengarahkan tubuh pada orang lain saat berinteraksi		
Keterlibatan/Pragmatis #7	S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain		
Keterlibatan/Pragmatis #8	S menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 10 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 30 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri S mengeluarkan suara untuk menunjukkan bahwa ia menikmati kegiatan S tertawa atau membuat suara untuk menunjukkan kegembiraan S bersuara untuk merespon permainan S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain	Penulis menyetelel kaset kesukaan S sambil bertepuk tangan. Guru dapat membantu penulis untuk mencatat waktu, berapa lama S dapat bertahan. Selama mendengarkan kaset, penulis mengamati apakah S mengeluarkan suara yang menunjukkan respon terhadap kegiatan mendengarkan kaset. Ketika S mulai tampak menikmati lagu yang diputar, penulis memaikan <i>tape</i> . Penulis lalu memerhatikan apa yang S lakukan untuk menarik perhatian penulis agar kembali mendengarkan kaset.
Keterlibatan/Pragmatis #1	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 10 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri		
Keterlibatan/Pragmatis #2	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 30 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri		
Keterlibatan/Pragmatis #10	S mengeluarkan suara untuk menunjukkan bahwa ia menikmati kegiatan		
Bahasa Ekspresif #2	S tertawa atau membuat suara untuk menunjukkan kegembiraan		
Bahasa Ekspresif #5	S bersuara untuk merespon permainan		
Keterlibatan/Pragmatis #7	S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain		

Tabel 3.7. (sambungan)

Kapasitas Inti	Kemampuan	Kegiatan
Meniru #1a	S merespon suara orang lain dengan suaranya sendiri	Penulis ikut menyanyikan lagu yang sedang diputar. Penulis lalu mengamati apakah S ikut menyanyikan lagu tersebut.
Bahasa Ekspresif #4	S bersuara untuk merespon nyanyian	Ketika S mulai bersuara, penulis meniru suara S. Penulis kemudian mengamati apakah S berhenti bersuara untuk mendengarkan suara penulis.
Meniru #1b	S berhenti bersuara untuk mendengarkan suara orang dewasa	Penulis berhenti bersuara lalu mengamati apakah S kembali bersuara ketika penulis sudah berhenti bersuara.
Meniru #1c	S melanjutkan bersuara setelah berhenti	Ketika S sedang mendengarkan kaset bersama penulis, guru/pengasuh S mendekati dari belakang sambil memanggil nama S. Penulis lalu memerhatikan apakah S menggerakkan kepala ke arah sumber suara dan mengamati respon S ketika namanya dipanggil.
Bahasa Reseptif #2	S menghentikan kegiatan ketika didekati orang yang bersuara	Penulis mengurangi volume suara tape dan guru/pengasuh yang sudah berada di dekat S mengajak S berbicara, misalnya dengan menanyakan apa yang sedang S lakukan.
Bahasa Reseptif #6	S mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara	Penulis mengamati gerakan tubuh S ketika diajak berbicara oleh guru/pengasuh.
Bahasa Ekspresif #3	S bersuara saat namanya dipanggil	
Bahasa Reseptif #4	S mendengarkan orang yang sedang berbicara padanya	

3. Bermain Ayunan

Alat: ayunan

Waktu: ± 15 menit

Tabel 3.8. Kegiatan *Applied Floor Time* 3 untuk Level A

Kapasitas Inti	Kemampuan	Kegiatan
Keterlibatan/Pragmatis #4	S menunjukkan ketertarikan dengan sikap tubuh	Penulis mengajak S ke tempat ayunan. Dengan bantuan guru/pengasuh, penulis memosisikan S untuk duduk di ayunan. Penulis tetap berdiri di dekat S tetapi tidak melakukan apa-apa, sampai S menunjukkan tanda-tanda tertarik. Penulis mengamati apa yang dilakukan S untuk memulai interaksi dengan penulis.
Keterlibatan/Pragmatis #5	S menggunakan sikap tubuh untuk berinteraksi	
Keterlibatan/Pragmatis #8	S menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain	
Keterlibatan/Pragmatis #10	S mengeluarkan suara untuk menunjukkan bahwa ia menikmati kegiatan	Penulis mengayunkan S secara perlahan sambil mengeluarkan suara (misalnya "whiiii", "whuuuss" atau "ssuuurr"). Penulis lalu mengamati apakah S turut mengeluarkan suara sebagai respon terhadap permainan.
Bahasa Ekspresif #2	S tertawa atau membuat suara untuk menunjukkan kegembiraan	
Bahasa Ekspresif #5	S bersuara untuk merespon permainan	Penulis meniru suara yang dihasilkan S lalu mengamati apakah S berhenti bersuara untuk mendengarkan suara penulis.
Meniru #1a	S merespon suara orang dewasa dengan suaranya sendiri	
Meniru #1b	S berhenti bersuara untuk mendengarkan suara orang dewasa	
Meniru #1c	S melanjutkan bersuara setelah berhenti	Penulis berhenti bersuara, kemudian mengamati apakah S kembali bersuara ketika penulis sudah berhenti bersuara.

Tabel 3.8. (sambungan)

Kapasitas Inti	Kemampuan	Kegiatan
Keterlibatan/Pragmatis #1	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 10 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri	Guru membantu penulis mencatat waktu, berapa lama S dapat bertahan dalam permainan suara yang bergantian dengan penulis saat sedang bermain ayunan.
Keterlibatan/Pragmatis #2	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 30 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri	
Keterlibatan/Pragmatis #3	S terlibat dalam kegiatan timbal balik dan bertujuan dengan orang lain	
Keterlibatan/Pragmatis #7	S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain	Ketika S mulai tampak menikmati permainan, penulis menghentikan ayunan. Penulis lalu mengamati apa yang dilakukan S agar ayunan kembali dilanjutkan.
Bahasa Reseptif #6	S mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara	Ketika S sedang bermain, penulis memanggil nama S dari arah belakang S.
Bahasa Ekspresif #3	S bersuara saat namanya dipanggil	Penulis memerhatikan apakah S menggerakkan kepala ke arah sumber suara penulis dan mengamati respon S ketika namanya dipanggil.

4. Bermain Kelereng

Alat: beberapa buah kelereng, masukkan ke dalam kantung yang sudah dijahit
Waktu: ± 20 menit

Tabel 3.9. Kegiatan *Applied Floor Time* 4 untuk Level A

Kapasitas Inti	Kemampuan	Kegiatan
Keterlibatan/Pragmatis #4	S menunjukkan ketertarikan dengan sikap tubuh	Penulis membunyikan kantung berisi kelereng dalam jarak yang cukup dekat dengan S. Penulis lalu memerhatikan respon S, apa yang ia lakukan untuk memulai interaksi atau menunjukkan ketertarikan pada penulis ataupun kantung kelereng.
Keterlibatan/Pragmatis #5	S menggunakan sikap tubuh untuk berinteraksi	
Keterlibatan/Pragmatis #6	S mengarahkan tubuh pada orang lain saat berinteraksi	
Keterlibatan/Pragmatis #7	S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain	
Keterlibatan/Pragmatis #8	S menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain	Penulis membiarkan S bermain dengan kantung kelereng, lalu mengamati apakah S menunjukkan bahwa ia menikmati permainan dan mengeluarkan suara selama bermain.
Keterlibatan/Pragmatis #10	S mengeluarkan suara untuk menunjukkan bahwa ia menikmati kegiatan	
Bahasa Ekspresif #5	S bersuara untuk merespon permainan	
Keterlibatan/Pragmatis #7	S berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik minat orang lain	Ketika S mulai tampak menikmati permainan, penulis mengambil kantung kelereng dari tangan S. Penulis lalu memerhatikan apa yang S lakukan agar kembali mendapatkan kantung tersebut.
Bahasa Reseptif #2	S menghentikan kegiatan ketika didekati orang yang bersuara	Ketika S sedang bermain, penulis memanggil nama S dari belakang. Penulis kemudian memerhatikan apakah S menggerakkan kepala ke arah sumber suara dan mengamati respon S ketika namanya dipanggil.
Bahasa Reseptif #6	S mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara	
Bahasa Ekspresif #3	S bersuara saat namanya dipanggil	

Tabel 3.9. (sambungan)

Kapasitas Inti	Kemampuan	Kegiatan
Bahasa Reseptif #4	S mendengarkan orang yang sedang berbicara padanya	Penulis mengajak S berbicara, misalnya dengan menanyakan apa yang sedang S lakukan. Penulis juga mengamati gerakan tubuh S ketika diajak berbicara.
Keterlibatan/Pragmatis #1	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 10 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri	Guru membantu penulis untuk mencatat berapa lama waktu S dapat bertahan dalam kegiatan bermain kantung kelereng dengan penulis.
Keterlibatan/Pragmatis #2	S memberikan perhatian kepada orang lain/benda selama lebih dari 30 detik tanpa menjadi fokus pada dirinya sendiri	

Rancangan program intervensi berupa kegiatan *Systematic Instruction* dan evaluasi berupa kegiatan *Applied Floor Time* tersebut di atas rencananya akan dilaksanakan seluruhnya di SLB-A Pembina. Hal ini dilakukan karena pihak keluarga S tidak mengizinkan penulis untuk datang ke rumah S. Rentang waktu yang akan digunakan untuk melaksanakan program intervensi ini adalah sekitar 2 minggu (10 hari sekolah), yaitu 5 hari untuk pelaksanaan *Systematic Instruction* dan 5 hari untuk pelaksanaan *Applied Floor Time* serta pengisian *checklist* untuk evaluasi.

BAB 4
PELAKSANAAN DAN HASIL INTERVENSI

4.1 PELAKSANAAN *SYSTEMATIC INSTRUCTION*

Pelaksanaan program *Systematic Instruction* (SI) dimulai pada hari Selasa, 2 Juni 2009 sampai hari Selasa, 9 Juni 2009, dengan total pertemuan sebanyak 4 (empat) kali. Seluruh pelaksanaan program SI dilakukan di lingkungan SLB-A Pembina. Penulis melakukan keseluruhan program SI dengan bantuan dari T sebagai guru S. Berikut adalah rangkuman kegiatan SI yang dilakukan:

Tabel 4.1. Rangkuman Pelaksanaan Kegiatan *Systematic Instruction*

Hari/ Tanggal	Waktu	Area Kemampuan	Tempat	Kegiatan
Selasa/ 2 Juni 2009	09.30 – 10.30	Keterlibatan/Pragmatis Kemampuan #7 dan Kemampuan #8	Ruang MDVI	- Bermain dengan gelas plastik - Mendengarkan kaset
Rabu/ 3 Juni 2009	09.30 – 10.30	Meniru Kemampuan #1c	Ruang Musik Ruang MDVI	- Bernyanyi bersama - Bermain 'Tidur- Bangun'
Kamis/ 4 Juni 2009	09.45 – 10.20	Bahasa Reseptif Kemampuan #2 dan Kemampuan #6	Ruang MDVI Lorong sekolah	- Bermain dengan mainan kesukaan S - Berjalan-jalan
Selasa/ 9 Juni 2009	08.30 – 09.00	Bahasa Ekspresif Kemampuan #3	Lorong sekolah	Berjalan-jalan

Hari I (Selasa, 2 Juni 2009)

Waktu: 09.30 – 10.30

Tempat: Ruang kelas MDVI

Pada hari pertama program intervensi ini, program intervensi dilakukan setelah S istirahat, yaitu sekitar pukul 09.30. Hal ini disebabkan karena kondisi S yang membutuhkan penyesuaian kembali dengan suasana belajar di kelas setelah

selama lebih dari tiga minggu tidak masuk sekolah. Penulis hanya sedikit berinteraksi dengan S untuk membangun *rapport* kembali, kemudian membiarkan S belajar dengan gurunya (T) sebelum memulai program intervensi. Saat itu S sedang belajar mengenai gelas dan kegunaan gelas dengan menggunakan gelas plastik sebagai alat peraga.

Setelah istirahat, S diantarkan oleh pengasuhnya (N) kembali ke kelas. S lalu diarahkan oleh T ke karpet tempat S biasa belajar dan didudukkan di depan penulis. Berdasarkan hasil pengamatan selama S belajar mengenai gelas dan kegunaannya, penulis mengetahui bahwa S seringkali membunyikan gelas plastik yang digunakan untuk belajar dengan cara menggesek-gesekkan kuku jari tangannya ke permukaan gelas plastik. Oleh karena itu, ketika S sudah duduk di hadapan penulis, penulis tidak mengeluarkan suara apa-apa, hanya menggesekkan kuku jari penulis ke permukaan gelas plastik untuk menarik minat S. Mendengar suara gelas plastik, S yang tadinya menunduk mulai mengangkat kepalanya. Tangannya juga berusaha meraih ke arah gelas plastik yang dipegang oleh penulis (Kemampuan #8, menunjukkan ketertarikan pada orang lain). Penulis tetap membunyikan gelas plastik sambil berusaha menjauhkan gelas tersebut dari jangkauan tangan S. Tiba-tiba S berkata "gelas" sambil terus berusaha meraih gelas plastik (Kemampuan #7, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain). Penulis menanyakan pada S apa yang ia inginkan, dan S kembali mengatakan "gelas". Penulis lalu memuji S (*reinforcement*) dan memberikan gelas plastik tersebut ke tangan S.

S memainkan gelas plastik dengan cara menggoyang-goyangkannya lalu menggesekkan kukunya ke permukaan gelas plastik. Penulis membiarkan S bermain selama beberapa waktu dengan gelas tersebut. Ketika S tampak menikmati suara gelas plastik, penulis perlahan-lahan mengambil gelas plastik dari tangan S dan menjauhkan dari tangan S. S lalu berusaha mencari gelas plastik tersebut dengan kedua tangannya. Penulis hanya sesaat menempelkan gelas plastik ke tangan S lalu menjauhkannya lagi. S lalu mengucapkan kata "gelas" (Kemampuan #7, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain), sehingga penulis mengembalikan gelas plastik ke tangan S (*reinforcement*) dan membiarkan S bermain kembali dengan gelas plastik tersebut. Beberapa saat

kemudian, penulis mengambil lagi gelas plastik dari tangan S perlahan-lahan. S kembali berusaha mencari gelas plastik tersebut dengan kedua tangannya. Setelah S mengatakan "gelas" (Kemampuan #7, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain), barulah penulis mengembalikan gelas plastik ke tangan S (*reinforcement*).

Beberapa saat kemudian, S melemparkan gelas plastik tersebut ke arah samping. Penulis mengambil gelas plastik dan menyerahkan kembali pada S, yang lagi-lagi membuangnya. S lalu mengeluarkan suara-suara yang kurang jelas (seperti sedang bernyanyi dengan cepat, tetapi dengan ekspresi wajah yang tampak kesal). Tampaknya S sudah bosan bermain dengan gelas plastik tersebut. S kemudian mengangkat kedua tangannya dan tampak berusaha meraih penulis. Penulis mendekati S, lalu S merangkul leher penulis dan bergerak semakin mendekati penulis sampai akhirnya S memeluk penulis. Saat dipeluk penulis, S mendorong-dorong tubuhnya, sehingga penulis harus berusaha kuat menahan diri agar tidak terjatuh. S terus mendorong sambil mengeluarkan suara yang tidak jelas. Penulis lalu menyadari bahwa S menangis. T yang turut mengawasi lalu membantu penulis menenangkan S agar berhenti menangis sambil melepaskan pelukan S dari penulis. T lalu menyanyikan salah satu lagu kesukaan S, yaitu "Hello Hello". Selama T bernyanyi, S mulai tenang dan akhirnya berhenti menangis.

S kembali didudukkan di atas karpet oleh T, di depan penulis. Penulis lalu mengobrol dengan T yang kemudian duduk di samping penulis. Pada awalnya S hanya diam saja sambil menundukkan kepala. Namun, beberapa saat kemudian S mulai menggerak-gerakkan kedua tangannya ke arah penulis, sampai menemukan tangan penulis dan meraba-rabanya (Kemampuan #8, menunjukkan ketertarikan pada orang lain). Penulis dan T lalu terdiam, memperhatikan gerakan tangan S sambil menunggu sampai S mengeluarkan suara. Selama beberapa waktu, S hanya meraba-raba tangan penulis, bahkan menepuk-nepukkan tangannya ke tangan penulis (Kemampuan #8, menunjukkan ketertarikan pada orang lain). Kemudian S mulai mengeluarkan suara berupa senandung lagu, walaupun tidak jelas lagu apa, masih sambil menepuk-nepukkan tangannya ke tangan penulis (Kemampuan #7, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain). Penulis

menanyakan apa yang diinginkan oleh S, tetapi S tetap bersenandung. Ketika penulis menanyakan untuk ketiga kalinya, barulah S menjawab "senangnya hatiku". Penulis bertanya pada S apakah S mau menyanyi, yang langsung dijawab S dengan kata-kata "mau nyanyi". Penulis lalu bertanya apa yang ingin dinyanyikan oleh S. S kembali mengatakan "senangnya hatiku", sehingga penulis lalu menyanyikan lagu "Senangnya Hatiku" (*reinforcement*). Selama penulis bernyanyi, S diam saja. Setelah penulis selesai bernyanyi, barulah S bersorak "horee..." sambil bertepuk tangan. Penulis turut bersorak dan bertepuk tangan. Ketika S diam, penulis ikut diam dan menunggu S mengeluarkan suara untuk menarik perhatian penulis lagi. S lalu mengucapkan "good afternoon" (Kemampuan #7, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain). Penulis menanyakan apa yang diinginkan oleh S, yang dijawab S dengan kata-kata "mau nyanyi", sehingga penulis lalu memuji S dan menyanyikan lagu "Good Afternoon" (*reinforcement*). Selama penulis bernyanyi, S lagi-lagi terdiam. Setelah penulis selesai menyanyikan lagu, S kembali bersorak "horee..." sambil bertepuk tangan, yang diikuti oleh penulis.

Penulis lalu mengambil kaset yang biasa didengarkan oleh S dan menggoyang-goyangkan kaset tersebut hingga menimbulkan suara. Mendengar suara kaset, S mengangkat salah satu tangannya dan tampak berusaha meraih kaset tersebut (Kemampuan #8, menunjukkan ketertarikan pada orang lain). Penulis berusaha menjauhkan kaset dari tangan S sambil tetap menggoyang-goyangkan kaset di dekat S. S lalu mengucapkan kata "tape" sambil berusaha meraih kaset (Kemampuan #7, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain). Penulis menanyakan apa yang diinginkan oleh S, yang dijawab oleh S dengan kata-kata "tape... tape...". Penulis menanyakan pada S suara apa yang ia dengar dan S menjawab "kaset". Penulis memberikan pujian pada S (*reinforcement*) lalu membantu S memasang kaset ke dalam *tape deck* dan menyalakannya.

Saat lagu pertama terdengar. S tampak gembira. Ia tertawa sambil bertepuk tangan. Beberapa saat kemudian ia tampak menggoyang-goyangkan kepala dan tangannya (*flapping*). Selesai lagu pertama, S bertepuk tangan sambil bersorak "yeee...". Berlanjut ke lagu kedua, beberapa kali S kembali

menggoyang-goyangkan kepala dan tangannya (*flapping*) sambil tertawa. Di tengah lagu, penulis menekan tombol 'stop' untuk menghentikan kaset. Sesaat S terdiam, lalu mulai menggerakkan tangannya ke arah *tape*, tampak berusaha mencari tombol pada *tape*. Penulis menanyakan apa yang diinginkan oleh S, tetapi S diam saja sambil menyentuhkan jari tangannya pada tombol-tombol *tape*. Penulis menanyakan apakah S mau memasang *tape* lagi (*Strategi Model*) dan S mengatakan "lagi" (*Kemampuan #7*, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain, tidak muncul secara independen). Penulis memuji S (*reinforcement*) dan kembali menyalakan kaset. Saat lagu kedua selesai, S kembali bertepuk tangan dengan cepat sambil bersorak "yee...".

Pada lagu ketiga, S menundukkan kepala dan menyatukan kedua telapak tangannya. T yang turut mengawasi perilaku S menyatakan bahwa sepertinya S kurang hafal dengan lagu ketiga tersebut, sehingga tampak kurang bersemangat dalam mendengarkannya. Lagu keempat, S tampak bersemangat kembali, bertepuk tangan, lalu menggoyang-goyangkan tangan sambil tertawa. Di tengah lagu, penulis kembali menghentikan kaset. S diam beberapa saat, lalu mengatakan "lagi" (*Kemampuan #7*, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain), sehingga penulis menyetel kembali kasetnya. Kali ini S tidak bersorak ketika lagunya sudah habis. Memasuki lagu berikutnya, S menunduk sambil bertepuk tangan. Sese kali ia mengangkat kepalanya selama beberapa saat, lalu kembali menunduk. Ketika S berhenti bertepuk tangan, penulis meminta S untuk melanjutkan tepuk tangan sambil mengarahkan kedua tangan S. S bertepuk tangan dengan perlahan. Penulis lalu kembali menghentikan kaset, tetapi S tidak bereaksi. Penulis bertanya apakah S mau mendengarkan kaset lagi atau tidak, tetapi S tetap tidak menjawab dan menundukkan kepala. Ketika penulis bertanya untuk yang kedua kalinya, S mengatakan "subhanakallah" (*Kemampuan #7*, berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain). Penulis melihat waktu sudah menunjukkan pukul 10.30, waktunya S untuk pulang. Hal ini memang sudah menjadi semacam kebiasaan S, bila sudah waktunya pulang, ia akan mengucapkan "subhanakallah" yang merupakan bagian awal doa pulang sekolah. Oleh karena itu, penulis meminta S untuk menyelesaikan doa pulang dan salam, yang berhasil dilakukan oleh S dengan baik.

Kesimpulan Hasil Intervensi Hari I

Dari kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, yaitu SI untuk area Keterlibatan/Pragmatis, tampak bahwa S sudah dapat menampilkan kemampuan yang diharapkan secara independen. Kemampuan #7, yaitu berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain, muncul sebanyak 8 (delapan) kali dari 13 (tiga belas) stimulus yang diberikan oleh penulis (61,5%), dimana S menyebutkan benda/lagu yang ia inginkan atau menyenandungkan lagu untuk menarik perhatian penulis. Adapun Kemampuan #8, dimana S menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain, muncul sebanyak 4 (empat) kali secara independen dari 4 (empat) stimulus yang diberikan oleh penulis (100%). Ketika mendengar sesuatu yang menarik perhatiannya, S selalu menunjukkan ketertarikan dengan meraba-raba atau berusaha meraih.

Hari II (Rabu, 3 Juni 2009)

Waktu: 09.30 – 10.30

Tempat: Ruang Musik dan ruang kelas MDVI

Program intervensi pada hari kedua ini dimulai setelah S istirahat, yaitu pukul 09.30, karena penulis ingin memberikan kesempatan terlebih dahulu kepada T untuk mengajar S sesuai dengan rencana belajar yang sudah disusun oleh T. Setelah istirahat, S diantarkan oleh N ke dalam kelas. Penulis menyapa S dan mengajaknya duduk di sebuah kursi. Setelah S berhasil duduk dengan baik, penulis menanyakan pada S apa yang ingin ia lakukan hari ini. S lalu menyebut "Pak H" yang merupakan nama seorang guru musik di SLB-A Pembina. S juga beberapa kali mengatakan "musik". Menurut T, saat itu memang jadwal untuk pelajaran musik bagi siswa-siswa kelas MDVI. Pelajaran musik itu dilakukan di sebuah ruang musik khusus yang letaknya tak jauh dari kelas S. Karena *Systematic Instruction* (SI) yang akan diajarkan hari itu berhubungan dengan kegiatan menyanyi, maka penulis setuju untuk mengajak S ke ruang musik.

Di ruang musik, selain guru musik (H), juga terdapat empat orang siswa MDVI lainnya, yaitu Im, Ik, Na, dan Mo. Keempat siswa duduk di kursi masing-masing dan H duduk di hadapan para siswa sambil memegang sebuah gitar. S lalu diarahkan untuk duduk di sebelah Mo, sedangkan penulis duduk di sebelah S dan

T duduk di dekat H. H lalu menanyakan lagu apa yang hendak dinyanyikan oleh para siswa. S yang pertama kali menjawab, dengan menyanyikan bagian awal lagu "Bendera Merah Putih". Oleh karena itu, H meminta S untuk berdiri di sebelah H dan menyanyi sambil diiringi oleh gitar. Setelah H memberi aba-aba kepada S untuk mulai, S mulai menyanyikan lagu "Bendera Merah Putih". Ketika H ikut menyanyi sambil memetik gitar. S langsung berhenti bernyanyi. H pun ikut berhenti dan meminta S untuk melanjutkan nyanyian, tetapi S tetap diam (Kemampuan #1c tidak muncul). Penulis lalu ikut mendorong S untuk menyanyi lagi dengan menyanyikan bagian lagu yang terputus, namun tidak berhasil (Kemampuan #1c tidak muncul). Akhirnya H melanjutkan lagu "Bendera Merah Putih" sampai selesai. Selanjutnya, H kembali menanyakan pada S lagu apa yang ingin dinyanyikannya. S lagi-lagi menjawab "Bendera Merah Putih". Setelah diberi aba-aba dan menyanyikan bagian awal lagu, S kembali berhenti bernyanyi ketika H mulai memetik gitarnya untuk mengiringi nyanyian S. Penulis mendorong S untuk melanjutkan nyanyian, tetapi S tetap diam (Kemampuan #1c tidak muncul). Penulis lalu kembali menyanyikan bagian awal lagu "Bendera Merah Putih" (strategi *Model*) untuk memancing S ikut bernyanyi, namun tidak berhasil karena S tetap diam saja (Kemampuan #1c tidak muncul). Penulis hendak mengulang kembali lagu tersebut, tetapi ketika baru menyanyikan kata pertama dalam lagu ("bendera", strategi *Model*), tiba-tiba S ikut menyanyi (Kemampuan #1c, melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat, sebagai respon terhadap suara orang lain, tidak muncul secara independen). Penulis membiarkan S bernyanyi sendiri selama beberapa saat, lalu kembali mengikuti suara nyanyian S. Pada saat itu S langsung terdiam, dan tidak mau melanjutkan menyanyi meskipun penulis ikut berhenti bernyanyi dan meminta S menyanyi kembali (Kemampuan #1c tidak muncul). H lalu meminta S kembali duduk agar memberi kesempatan pada siswa lain untuk bernyanyi.

H lalu meminta Im untuk berdiri di sebelah H dan menyanyikan sebuah lagu pilihan Im sendiri. Selama Im bernyanyi, S hanya duduk diam, tampak seperti sedang mendengarkan. Ketika siswa berikutnya, yaitu Ik, mendapat giliran bernyanyi, tiba-tiba S bertepuk-tepuk tangan, seperti mengiringi nyanyian Ik. Setelah Ik selesai menyanyi, S kembali diam, kali ini sambil menundukkan

kepala. Selanjutnya, H meminta Na untuk menyanyi, tetapi Na tidak mau, sehingga Mo yang diminta untuk menyanyi. Akan tetapi, suara Mo sangat kecil sehingga kurang terdengar. Ketika Mo sedang bernyanyi, S tiba-tiba mengatakan "lagu anak-anak". Penulis bertanya pada S apa yang diinginkannya, dan S kembali mengatakan "lagu anak-anak". Penulis lalu meminta S untuk menunggu sampai Mo selesai menyanyi, tetapi S tetap mengatakan "lagu anak-anak". Tak lama kemudian, Mo selesai menyanyi, sehingga H mempersilakan S untuk menyanyi lagu anak-anak yang diinginkannya.

Kemudian penulis membantu S untuk berdiri dan memosisikan S di sebelah H. H menanyakan lagu apa yang ingin dinyanyikan oleh S. S hanya mengatakan "lagu anak-anak". H kembali menanyakan lagu anak-anak yang mana yang ingin dinyanyikan oleh S, tetapi S tetap mengatakan "lagu anak-anak". Penulis lalu bertanya, apakah S mau menyanyi lagu "Balonku". S akhirnya mengatakan "balonku ada lima", sehingga H mempersilakan S menyanyikan lagu tersebut. Penulis meminta H untuk tidak mengiringi nyanyian S dengan gitar dan membiarkan S bernyanyi sendiri. Karena S tidak juga mulai menyanyi, maka penulis memberikan aba-aba hitungan ("satu, dua, tiga...") kepada S. Setelah diberi aba-aba, barulah S menyanyikan lagu "Balonku". Beberapa saat setelah S bernyanyi, penulis ikut bernyanyi bersama S. Akan tetapi, S langsung berhenti bernyanyi saat suara penulis mulai terdengar. Penulis lalu ikut berhenti bernyanyi dan menunggu S meneruskan, tetapi S tetap diam (Kemampuan #1c tidak muncul). Penulis lalu mendorong S melanjutkan nyanyian, yang tetap tidak dilakukan oleh S (Kemampuan #1c tidak muncul), sampai penulis menyebutkan kata pertama lanjutan lagu tersebut ("meletus...", strategi *Model*), barulah S melanjutkan nyanyian sampai selesai (Kemampuan #1c melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain, tidak muncul secara independen). Pada saat S melanjutkan nyanyiannya tersebut, penulis tidak ikut bernyanyi.

Sekitar pukul 10.00, T mengajak S untuk keluar dari ruang musik agar H bisa berkonsentrasi mengajarkan musik pada siswa-siswa lainnya. Sampai di kelas, T menanyakan pada S, dimana ia ingin belajar (di kursi atau di karpet), tapi S tidak menjawab. Setelah ditanyakan dua kali lagi, akhirnya S menjawab

"karpet". T pun mengarahkan S untuk berjalan ke karpet dan membantu S untuk duduk di atas karpet, berhadapan dengan penulis. Sebelum penulis sempat melakukan kegiatan, seorang siswa kelas MDVI, yaitu Ag, datang ke karpet dan mendatangi T yang bersama penulis duduk di dekat S. Ag adalah seorang siswa yang kurang dapat mengatur perilakunya, bahkan seringkali memukul siswa lain. Penulis dan T khawatir Ag yang bertubuh besar akan memukul S, sehingga T mengajak Ag pergi menjauh dari S.

Setelah T dan Ag pergi, penulis bertanya pada S, apa yang ingin ia lakukan. S mengatakan "*good afternoon*", menandakan ia ingin dinyanyikan lagu "*Good Afternoon*". Penulis lalu meminta kepada S untuk bernyanyi bersama-sama, tetapi ketika penulis mulai menyanyi, S diam saja. Penulis menghentikan nyanyian dan mendorong S untuk menyanyi juga. Penulis juga memberikan aba-aba "satu, dua, tiga" agar S dapat mulai menyanyi. Setelah penulis memberi aba-aba, S langsung menyanyikan lagu "*Good Afternoon*". Meskipun di tengah-tengah lagu penulis mengikuti nyanyian S, tetapi S tetap menyanyikan lagu tersebut sampai selesai. Setelah selesai, penulis bersorak dan bertepuk tangan sebagai pujian kepada S. Ketika penulis menanyakan lagu apa lagi yang hendak dinyanyikan, S mengatakan "senangnya hatiku". Setelah diberi aba-aba, S menyanyikan lagu "Senangnya Hatiku" hingga selesai serta mengakhirinya dengan sorakan "yeee..." sambil bertepuk tangan. Selanjutnya S kembali mengatakan "senangnya hatiku", tetapi ketika penulis memberikan aba-aba untuk mulai, S tidak menyanyi. Penulis lalu mendorong S untuk bernyanyi dengan menyanyikan bagian awal lagu, tetapi S tetap diam. Penulis lalu diam menunggu respon dari S dan S kembali mengatakan "senangnya hatiku". Akhirnya penulis menyanyikan lagu tersebut sampai selesai. Setelah penulis selesai menyanyi, S bersorak "yeee..." dan bertepuk tangan.

Penulis kemudian menanyakan lagi pada S lagu apa yang hendak dinyanyikan. Tiba-tiba S mengalungkan kedua tangannya ke leher penulis dan memindahkan tubuhnya hingga berada di pangkuan penulis. Sambil memeluk penulis, S menggoyang-goyangkan tubuhnya sambil bersenandung pelan. Penulis menggunakan kesempatan tersebut untuk melakukan SI dengan kegiatan lain yang pernah dilakukan oleh S dengan T sebelumnya. Penulis menggerakkan badan ke

depan sehingga membuat S berada dalam posisi tidur di karpet meskipun kedua lengannya masih memeluk leher penulis. Sambil menidurkan S, penulis mengatakan "tidur, tidur, tidur". Setelah S tiduran sesaat, penulis mengangkat tubuh S dan mengatakan "bangun, bangun, bangun". Sepertinya S menikmati kegiatan tersebut karena ia tertawa. Penulis lalu mengulang kembali kegiatan tersebut. Setelah empat kali tidur-bangun, S mengucapkan kata "bangun, bangun, bangun" saat penulis hendak membangunkan S, sehingga penulis memberikan pujian pada S. Saat penulis menidurkan S dan mengatakan "tidur, tidur, tidur", S tidak mengatakan apa-apa. Ketika penulis hendak membangunkan S, barulah ia mengatakan "bangun, bangun, bangun" (Kemampuan #1c, melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain). Hal ini berlangsung sampai dua kali tidur-bangun. Setelah itu, S mengucapkan kata "subhanakallah". Penulis melihat waktu sudah menunjukkan hampir pukul 10.30. Penulis lalu bertanya apakah S sudah mau pulang, yang dijawab S dengan "subhanakallah". T yang sejak beberapa waktu lalu sudah mengawasi kegiatan S dan penulis dari jauh, datang menghampiri S dan menanyakan kembali apakah S sudah mau pulang. Kali ini S menyebutkan doa pulang dengan lengkap sampai selesai dan menutupnya dengan ucapan salam.

Kesimpulan Hasil Intervensi Hari II

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan kegiatan SI untuk area Meniru, tampaknya S masih memiliki kesulitan dalam Kemampuan #1c, yaitu melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain. Dari 9 (sembilan) kali stimulus yang diberikan selama kegiatan bernyanyi bersama, S sama sekali tidak dapat memberikan respon yang diharapkan secara independen (0%). Tampaknya S belum mampu untuk bernyanyi secara bersamaan maupun bergantian dengan orang lain. Saat suaranya diikuti oleh orang lain, S cenderung langsung terdiam dan tidak melanjutkan bersuara meskipun orang lain sudah berhenti bersuara. Saat bernyanyi, S baru melanjutkan nyanyian saat diberikan dorongan berupa bagian awal lagu yang hendak dinyanyikan. Akan tetapi, kemampuan S untuk meniru muncul dalam kegiatan lain, berupa permainan fisik 'Tidur-Bangun', ketika S dapat meniru

ucapan penulis yang mengatakan “bangun, bangun, bangun”, yang muncul sebanyak 2 (dua) kali dari 6 (enam) kali kegiatan (33,3%).

Hari III (Kamis, 4 Juni 2009)

Waktu: 09.45 – 10.20

Tempat: Ruang kelas MDVI dan lorong sekolah

Pada hari ketiga ini, karena suatu halangan, penulis baru dapat hadir di SLB-A Pembina pada pukul 09.30. Sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pada hari ini, maka pada hari sebelumnya penulis meminta ibu S, yaitu D, untuk membawakan satu atau dua buah mainan S di rumah, terutama mainan yang bisa mengeluarkan suara. D membawakan dua buah mainan S. Kedua mainan tersebut merupakan mainan dengan banyak tombol/tuts seperti piano, yang bila ditekan masing-masing tombol akan mengeluarkan suara atau lagu yang berbeda-beda. Setelah penulis mengambil mainan tersebut dari D, penulis kembali ke kelas.

Di kelas, penulis melihat bahwa S tampak sedang menikmati kegiatan bernyanyi sambil bertepuk tangan dengan T. Penulis lalu menekan tombol salah satu mainan, sehingga terdengar sebuah lagu berbahasa Inggris. Meskipun lagu tersebut sudah terdengar selama beberapa saat, S tetap asyik bernyanyi sambil bertepuk tangan dengan T (Kemampuan #2 dan Kemampuan #6 tidak muncul). T lalu menghentikan tepukan tangan S sambil menanyakan suara apa yang terdengar (*strategi Physical Prompt*). S berhenti bertepuk tangan (Kemampuan #2, menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati sesuatu yang bersuara, tidak muncul secara independen) dan tampak seperti sedang mendengarkan suara tersebut, kemudian mengarahkan tubuh dan tangannya ke arah mainan yang diletakkan di atas meja di sebelah kanan S (Kemampuan #6, mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara). Setelah tangannya berhasil menemukan mainan tersebut, S langsung menekan berbagai tombol yang ada, sehingga menimbulkan berbagai macam suara yang silih berganti. Penulis membiarkan S bermain selama beberapa saat. Dari pengamatan, tampak bahwa S tidak dapat bermain secara bertujuan dengan mainan tersebut. Ia hanya menekan-nekan berbagai tombol yang ada dan tidak mendengarkan suara yang muncul sampai selesai. Meskipun begitu, S tampak senang memainkannya, terlihat dari

ekspresi wajahnya yang tertawa dan satu tangannya yang digoyang-goyangkan (*flapping*).

Beberapa saat kemudian, penulis yang pada awalnya duduk di dekat S, berdiri agak jauh (sekitar satu meter) di belakang S. Penulis memanggil nama S, tetapi S tidak memberikan respon, ia tetap menekan-nekan tombol mainan (Kemampuan #2 dan Kemampuan #6 tidak muncul). Penulis lalu mendekat ke arah S, hingga berada dalam jarak sekitar setengah meter dari S, dan memanggil nama S sekali lagi. S tetap tidak memberikan respon (Kemampuan #2 dan Kemampuan #6 tidak muncul). Penulis memperbesar volume suara dan mengubah nada suara menjadi lebih tegas untuk memanggil S, tetapi S tetap asyik bermain, meskipun penulis memanggil S sampai tiga kali (Kemampuan #2 dan Kemampuan #6 tidak muncul). T yang duduk di sebelah S lalu berkata pada S bahwa ada yang memanggil namanya. Karena S tidak juga berhenti bermain, maka T menghentikan gerakan jari tangan S yang sedang menekan-nekan tombol mainan, dan menolehkan kepala S ke arah penulis sambil mengatakan bahwa S dipanggil oleh penulis (*strategi Physical Prompt*). S pun menghentikan kegiatannya (Kemampuan #2, menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu yang bersuara, tidak muncul secara independen). Penulis mengulang panggilan kepada S, lalu T meminta S untuk menjawab panggilan penulis dengan kalimat "ya Kak?". Sebagai informasi, sebelumnya T sudah pernah mengajarkan S untuk menjawab panggilan T dengan kalimat "ya Bu?". Setelah T meminta S menjawab panggilan penulis, barulah S mengatakan "ya Kak?", sehingga penulis memberikan pujian kepada S, meskipun S tidak mengarahkan tubuh/kepala pada penulis (Kemampuan #6 tidak muncul). Penulis lalu menanyakan apa yang sedang dilakukan oleh S, tetapi S tidak menjawab, hanya melanjutkan menekan tombol-tombol mainan.

Tak lama kemudian, S berhenti menekan-nekan tombol mainan, bahkan mendorong mainan tersebut sehingga tidak lagi berada dalam jangkauan tangannya. Selanjutnya, S berdiri dari kursi sambil meraba-raba permukaan meja. T lalu menanyakan S hendak kemana, yang dijawab oleh S dengan ucapan "jalan". Kemudian T memberitahukan penulis bahwa S ingin berjalan-jalan. Menurut T, mungkin S bosan di kelas, sehingga penulis pun mengajak S berjalan-

jalan di sepanjang lorong di depan kelas S. Sambil berjalan, penulis memegang tangan kanan S, sedangkan tangan kirinya menyusuri dinding (*trailing*). Beberapa waktu kemudian, penulis meminta kepada T yang berjalan di belakang S dan penulis untuk memanggil nama S. Mendengar namanya dipanggil oleh T, S berhenti berjalan (Kemampuan #2, menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu/seseorang yang bersuara), tetapi tidak menoleh dan tidak mengatakan apa-apa (Kemampuan #6 tidak muncul). T memanggil S lagi, tetapi S tetap tidak menyahut ataupun menggerakkan tubuhnya (Kemampuan #6 tidak muncul). Sekali lagi T memanggil S dengan suara yang lebih tegas, kali ini S melepaskan tangan kanannya dari tangan penulis lalu menggerakkan badannya ke arah T (Kemampuan #6, mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara). T terus memanggil S, sampai S berjalan mendekati T. Setelah S sampai di dekat T dan berhasil menyentuh tangan T, T memberikan pujian kepada S sambil menempelkan ibu jari tangannya ke pipi S (*reinforcement*).

Selanjutnya S berjalan-jalan kembali sambil menggandeng tangan T, sedangkan penulis berjalan di belakang keduanya. Beberapa saat kemudian, penulis memanggil nama S, tetapi S tidak memberikan respon dan tetap berjalan (Kemampuan #2 dan Kemampuan #6 tidak muncul). T lalu menghentikan langkah (*strategi Physical Prompt*) sehingga S juga ikut berhenti (Kemampuan #2, menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu yang bersuara, tidak muncul secara independen). Penulis mengulang panggilan kepada S. S mengubah posisi tubuhnya hingga setengah mengarah kepada penulis (Kemampuan #6, mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara), tetapi tidak mengatakan apa-apa. T lalu bertanya pada S, apa yang harus dikatakan bila ada yang memanggilnya, dan S mengatakan "ya Bu?". T mengoreksi ucapan S dan meminta S berkata "ya Kak?". Setelah S mengucapkan kata "ya Kak?", T memberikan pujian kepada S. S dan T melanjutkan kegiatan jalan-jalan di lorong sekolah, kali ini sambil menyanyikan lagu "Hello Hello". T hanya mengucapkan dua kata awal lagi tersebut, lalu S ikut menyanyikan sampai selesai. Ketika S menyanyikan kembali lagu tersebut, penulis kembali memanggil S dari belakang. Setelah empat kali panggilan, barulah S berhenti berjalan (Kemampuan #2, menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh

sesuatu/seseorang yang bersuara), tetapi tidak menggerakkan tubuh/kepala (Kemampuan #6 tidak muncul) dan tidak mengatakan apa-apa. Ketika penulis memanggil nama S sekali lagi, S yang masih diam di tempat menyahut dengan mengatakan "ya Bu?", tetapi tidak menggerakkan kepala ke arah penulis (Kemampuan #6 tidak muncul). T langsung mengoreksi ucapan S dan memintanya mengucapkan "ya Kak?". Setelah S berhasil mengucapkan kalimat tersebut, T kembali memberi pujian kepada S.

Saat S dan T melanjutkan kegiatan jalan-jalan, tiba-tiba datanglah Ag yang memanggil-manggil T. T lalu menyerahkan S pada penulis, sedangkan ia akan membawa Ag kembali ke kelas. Kebetulan posisi S dan penulis sudah sampai pada ujung lorong, sehingga penulis juga mengarahkan S berjalan kembali ke kelas. Selama S berjalan bersama penulis (tangan kanan menyusuri dinding, tangan kiri memegang tangan penulis), S mengeluarkan suara berupa senandung lagu, tetapi tidak jelas lagu apa. Penulis membiarkan S bersenandung sambil berjalan. Ketika tangan kanan S menyentuh pintu ruang kelas yang terbuat dari kayu, penulis memberitahukan kepada S nama benda yang disentuhnya tersebut dan meminta S mengulanginya ("pintu"). S berhasil mengucapkan kata tersebut dengan baik sehingga penulis memberikan pujian sambil menempelkan ibu jari tangan penulis ke pipi S. Ketika tangan kanan S menyentuh jendela kaca, penulis kembali menyebutkan nama benda tersebut dan meminta S mengulanginya. Akan tetapi S tetap bersenandung. Penulis menghentikan langkah sehingga S juga ikut berhenti dan memanggil nama S untuk menarik perhatiannya. Setelah panggilan yang kedua, barulah S menyahut "ya Bu?". Penulis mengoreksi ucapan S dan meminta S mengatakan "ya Kak?". Karena S berhasil mengucapkan kalimat tersebut dengan baik maka penulis kembali memberikan pujian pada S. Setelah mendapatkan perhatian S, penulis meminta S menyebutkan benda apa yang sedang disentuhnya. S tidak menjawab, hanya mengetuk-ngetukkan jari-jari ke jendela kaca. Penulis memberitahu nama benda yang sedang disentuhnya dan S berhasil mengucapkan kata "kaca" dengan benar sehingga penulis memuji S.

Penulis lalu mengajak S untuk melanjutkan kegiatan jalan-jalan. Kali ini S tidak lagi bersenandung. Beberapa saat kemudian, seorang siswi MDVI, yaitu Na, berjalan mendekati S dan penulis. Na bertanya pada S apa yang sedang ia lakukan

sambil mendekatkan wajahnya ke wajah S. S berhenti berjalan (Kemampuan #2, menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu/seseorang yang bersuara) namun tampaknya tidak nyaman dengan hal tersebut sehingga menjauhkan wajahnya dari wajah Na. Akan tetapi, Na tetap melakukan hal yang sama. Penulis lalu meminta Na untuk kembali ke kelas karena S sedang belajar bersama penulis, namun Na menolak. Ia malah menggandeng tangan kanan S. Sekali lagi penulis meminta Na untuk kembali ke kelas karena sudah ditunggu oleh gurunya, tetapi Na tetap menolak. Ia menyatakan ingin bermain dengan S. Penulis lalu meminta Na untuk menggandeng tangan kiri S saja karena tangan kanan S digunakan untuk *trailing*. Na lalu menggandeng tangan kanan S, tetapi bukannya mengajak S berjalan, ia malah kembali mendekatkan wajahnya ke wajah S dan mengajaknya mengobrol. Penulis lalu menyadari bahwa Na sedang sakit flu karena beberapa kali menyusut hidung dan mengusapnya dengan tangan. Penulis khawatir Na akan menulari S, sehingga meminta Na untuk tidak mendekatkan wajahnya dengan wajah S. Akan tetapi, Na tetap mengulangi perilakunya tersebut. Tak lama kemudian, T datang menghampiri kami. Penulis meminta T untuk mengajak Na menjauh sedikit dari S karena khawatir S akan tertular penyakit Na. Sayangnya, ajakan dan bujukan T kepada Na agar ia kembali ke kelas tidak berhasil. Kehadiran Na yang agak mengganggu S membuat penulis kesulitan melanjutkan pelaksanaan *Systematic Instruction*. Selain itu, waktu sudah menunjukkan pukul 10.20, sudah hampir waktunya S pulang, sehingga penulis memutuskan untuk melanjutkan lagi esok hari.

Kesimpulan Hasil Intervensi Hari III

Berdasarkan kegiatan SI untuk area Bahasa Reseptif, dapat dikatakan bahwa cukup lama waktu yang dibutuhkan oleh S untuk dapat melakukan kemampuan-kemampuan yang diharapkan secara independen. Selama kegiatan SI berlangsung pada hari ini, S dapat melakukan Kemampuan #2, yaitu menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh orang lain atau sesuatu yang bersuara, secara independen sebanyak 3 (tiga) kali dari 11 kali stimulus yang diberikan (27,2%). Akan tetapi, kemampuan tersebut cenderung

dapat langsung muncul saat S didekati atau dipanggil oleh orang yang sudah sangat dikenal oleh S. yaitu gurunya. Adapun terhadap penulis, S baru menghentikan kegiatan setelah dipanggil berkali-kali. Selain itu, Kemampuan #6 dimana S mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara, dapat dilakukan oleh S secara mandiri sebanyak 3 (tiga) kali dari 13 kali stimulus yang diberikan (23%). Dalam melakukan Kemampuan #6, S tampaknya membutuhkan waktu dan stimulus yang berulang-ulang. Selain itu, kemampuan tersebut cenderung hanya muncul terhadap sesuatu/seseorang yang sudah sangat dikenalnya (guru).

Hari IV (Selasa, 9 Juni 2009)

Waktu: 08.30 – 09.00

Tempat: Lorong sekolah

Ketika penulis datang ke SLB-A Pembina sekitar pukul 08.30, ternyata S sudah datang dan sedang berjalan dengan T di lorong sekolah. Penulis menghampiri S dan memanggil namanya. Meskipun berhenti berjalan, S tidak memberikan respon berupa suara terhadap panggilan penulis (Kemampuan #3 tidak muncul). Penulis lalu memanggil S lagi dan ada panggilan ketiga, barulah S menjawab "ya Bu?" (Kemampuan #3, memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil namanya oleh orang lain). Penulis lalu memberikan pujian kepada S karena walaupun responnya kurang tepat (seharusnya "ya Kak?"), tetapi setidaknya ia sudah memberikan respon berupa suara. Penulis lalu menggantikan posisi T untuk mengajak S berjalan-jalan. T membiarkan S berjalan bersama penulis sambil mengikuti dari belakang. Selama berjalan, penulis mengajak S berbicara, meskipun tidak mendapatkan respon balik dari S. Beberapa saat kemudian, T memanggil S dari arah belakang. S berhenti berjalan dan langsung menyahut "ya Bu?" (Kemampuan #3, memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil namanya oleh orang lain), sehingga T memberikan pujian pada S sambil menempelkan ibu jarinya pada pipi S. T menanyakan pada S apa yang sedang ia lakukan dan S mengatakan "good afternoon". T mengoreksi ucapan S dan mengatakan bahwa seharusnya "good morning" karena hari masih pagi. Akan tetapi, S mengulang kalimat "good afternoon" hingga T menyadari bahwa sebenarnya S minta dinyanyikan lagu "Good Afternoon". T lalu menyanyikan lagu

tersebut dan setelah selesai meminta S menyanyikannya juga. S lalu menyanyikan lagu "Good Afternoon" sampai selesai, sehingga T bersorak sambil bertepuk tangan sebagai pujian untuk S. Penulis kembali mengajak S untuk berjalan. Beberapa saat setelah berjalan kembali, S tiba-tiba menyanyikan lagu "Hello Hello" sampai selesai, lalu bersorak "horee..." sambil bertepuk tangan, yang diikuti oleh penulis dan T.

Saat S kembali berjalan bersama penulis, pengasuh S (N) muncul dan berjalan mendekati kami. Ia mengajak S untuk beristirahat dulu karena sudah pukul 09.00. T berkata kepada N agar membiarkan S bersama penulis dulu sebentar lagi, tetapi N mengatakan sudah harus mengganti popok S dan memberikan susu pada S. Akhirnya T membiarkan S digandeng oleh N dan berjalan menuju mobil ibu S yang menunggu di tempat parkir. Penulis dan T ikut berjalan di belakang S dan N. Beberapa saat kemudian, penulis memanggil nama S. N yang menuntun S langsung berhenti sehingga S pun ikut berhenti, tetapi S baru menjawab "ya Bu?" (Kemampuan #3, memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil namanya oleh orang lain) setelah penulis memanggil nama S untuk kedua kalinya. Penulis lalu bertanya S hendak pergi kemana, tetapi S diam saja. N lalu meminta S untuk mengatakan bahwa S hendak ke mobil dan S berhasil menirukan ucapan N tersebut ("ke mobil"). Saat penulis bertanya lagi S hendak melakukan apa, N kembali mencontohkan kalimat jawabannya yang ditiru dengan baik oleh S ("minum susu"). N lalu mengajak S untuk berjalan lebih cepat, sehingga penulis membiarkan S pergi untuk beristirahat.

Kesimpulan Hasil Hari IV

Secara tidak langsung, sebenarnya Kemampuan #3 pada area Bahasa Ekspresif, yaitu memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil namanya oleh orang lain, sudah diajarkan sebelumnya oleh T dan beberapa kali dicobakan pada waktu pelaksanaan SI untuk area Bahasa Reseptif. Akan tetapi, S masih jarang memunculkannya secara mandiri dan biasanya harus diminta terlebih dahulu oleh T untuk menjawab panggilan seseorang. Khusus untuk pelaksanaan SI pada hari keempat ini, S dapat menampilkan Kemampuan #3 tersebut secara mandiri sebanyak 3 (tiga) kali dari 7 (tujuh) kali stimulus yang diberikan (42,8%).

S cenderung langsung dapat menjawab panggilan bila dipanggil oleh orang yang sangat ia kenal (gurunya), sedangkan ketika dipanggil oleh penulis, S baru menjawab dengan benar setelah dipanggil beberapa kali.

4.2 TAHAP EVALUASI

4.2.1 Evaluasi Berdasarkan Kegiatan *Applied Floor Time*

Evaluasi terhadap program *Systematic Instruction* (SI) dilakukan melalui pelaksanaan *Applied Floor Time*. Melalui kegiatan *Applied Floor Time*, penulis ingin menguji apakah S sudah mampu menunjukkan kemampuan-kemampuan yang telah diajarkan dalam program SI secara independen, tanpa bantuan berupa pemberian *Model*, *Physical Prompt*, maupun *Cue*, pada situasi yang kurang terstruktur seperti situasi permainan. Berikut adalah rangkuman pelaksanaan kegiatan evaluasi melalui *Applied Floor Time*:

Tabel 4.2. Rangkuman Pelaksanaan Kegiatan *Applied Floor Time*

Hari/ Tanggal	Waktu	Tempat	Kegiatan
Selasa/ 9 Juni 2009	09.30 – 10.30	Ruang MDVI	- Bermain bola - Mendengarkan kaset
Rabu/ 10 Juni 2009	09.30 – 10.30	- Ruang MDVI - Ruang aula - Ruang MDVI	- Bermain gelas plastik - Senam - Bermain 'Tidur-Bangun'
Kamis/ 11 Juni 2009	08.30 – 09.15 09.55 – 10.30	- TKLB-A - Ruang Musik - Ruang MDVI	- Bermain ayunan - Bernyanyi bersama - Mendengarkan kaset

Hari IV (Selasa, 9 Juni 2009)

Waktu: 09.30 – 10.30

Tempat: Ruang MDVI

Kegiatan *Applied Floor Time* yang pertama dilakukan oleh penulis pada pertemuan keempat, yaitu hari Selasa (9 Juni 2009), setelah penulis melakukan kegiatan SI untuk area Bahasa Ekspresif. Hal ini dilakukan mengingat adanya kecenderungan S untuk tidak masuk sekolah karena faktor sikap sang ibu, sehingga penulis berusaha memanfaatkan waktu yang ada sebaik mungkin.

Sekitar pukul 09.30, S kembali ke kelas diantarkan oleh N. Penulis sudah menyiapkan bola yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan *Applied Floor Time*. Bola yang digunakan adalah bola khusus bagi siswa tunanetra, yaitu bola plastik yang sudah diberi isian agar berbunyi bila bola tersebut bergerak. Setelah S duduk di karpet dan berada di hadapan penulis, penulis menggoyang-goyangkan bola di depan S sehingga mengeluarkan suara. S yang pada awalnya menunduk, langsung mengangkat kepala dan kedua tangannya perlahan-lahan ke arah bola, berusaha meraih bola di tangan penulis (Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #6, #8,). Penulis masih tetap menggoyang-goyangkan bola sambil menjauhkan bola dari jangkauan S. S yang masih berusaha meraih bola lalu mengucapkan kata "bola" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis menanyakan pada S apa yang ia inginkan dan S tetap mengatakan "bola" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu bertanya apakah S ingin bermain bola, S mengatakan "main bola". Sebagai penghargaan karena S berhasil mengucapkan keinginannya, penulis lalu memenuhi keinginan S untuk bermain bola (*reinforcement*).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari T sebelumnya, S dapat bermain bola dengan cara melempar dan menangkapnya dari jarak dekat. Oleh karena itu, penulis menempatkan diri di depan S dengan jarak yang cukup dekat sehingga S mampu melempar dan menangkap dengan baik. Pada awalnya, cukup sulit untuk membuat S terlibat dalam permainan lempar-tangkap bola. Bila bola berada di tangannya, S tidak melemparkan kembali pada penulis, melainkan memainkan bola tersebut dengan cara memutar-mutarnya sehingga menimbulkan suara. T yang mengawasi lalu membantu penulis dengan menempatkan diri di belakang S dan memegang kedua tangan S. Dengan bantuan T, S menggerakkan tangan untuk melemparkan bola kepada penulis. Ketika penulis melemparkan bola pada S pun, T membantu S menggerakkan kedua tangannya agar dapat menangkap bola. Selama melakukan lempar-tangkap, penulis selalu mengatakan "lempar" ketika S melempar, dan mengatakan "tangkap" ketika S menangkap bola. Setelah beberapa kali dibantu oleh T, akhirnya S dapat melakukannya sendiri tanpa harus diarahkan oleh T. S dapat melempar bola ketika penulis memberi aba-aba "lempar" dan menangkapnya ketika ada aba-aba "tangkap" (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3). Sesekali S juga mengucapkan kata "lempar", ketika hendak melemparkan bola

pada penulis, meskipun hanya dua kali (Meniru #1c; Keterlibatan/Pragmatis #10; Bahasa Ekspresif #2, #5).

Beberapa saat kemudian, ketika S tampak menikmati permainan (terlihat dari ekspresi wajah S yang tersenyum dan sesekali tertawa saat sedang melempar bola), penulis menghentikan permainan tersebut dengan menahan bola di tangan penulis. Penulis lalu menunggu respon dari S. Pada awalnya, S hanya diam dengan posisi tangan yang siap untuk menangkap. Beberapa saat kemudian S mulai menggerakkan kedua tangannya ke depan, ke arah penulis. Penulis menjauhkan bola dari tangan S sambil sedikit menggoyangkan bola sehingga menimbulkan suara. S lalu mengucapkan kata "bola" sambil menggerakkan tangannya ke arah bola (Keterlibatan/Pragmatis #7, #8). Penulis bertanya apa yang diinginkan oleh S, dan S mengatakan "bola" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu bertanya apakah S ingin bermain bola lagi, S mengatakan "lagi" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Untuk meyakinkan bahwa S tidak sekedar meniru, penulis bertanya apakah S sudah selesai bermain bola. S tetap mengatakan "lagi" (Keterlibatan/Pragmatis #7) sehingga penulis kemudian memberikan bola tersebut kepada S (*reinforcement*).

Permainan lempar-tangkap bola pun dilanjutkan, dimana S dapat mengucapkan kata "lempar" setiap kali ia melempar bola pada penulis (Keterlibatan/Pragmatis #10; Meniru #1c; Bahasa Ekspresif #2, #5). Setelah tiga kali lempar-tangkap (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2), tiba-tiba S melemparkan bola ke samping, bukan ke arah penulis. Penulis lalu mengambil bola tersebut dan menyerahkan ke tangan S. Setelah menerima bola, S kembali melemparkan bola ke arah samping, seperti membuangnya. Untuk menguji apakah S benar-benar sudah tidak berminat dengan bola, penulis meletakkan bola tersebut di tangan S, yang lagi-lagi melemparkannya dengan keras ke samping. Penulis lalu bertanya apakah S ingin bermain bola lagi, tetapi S diam saja. Penulis kembali bertanya apakah S sudah selesai bermain bola, dan S tetap diam. Akhirnya T mengambil alih. bertanya pada S apakah ia ingin bermain bola lagi atau sudah selesai. S mengatakan "sudah". Penulis mengulang pertanyaan tersebut, dengan mengubah urutan penyebutan kata "lagi" dan "sudah", untuk meyakinkan bahwa S tidak

sekedar meniru. Ternyata S mengucapkan kata "sudah", yang berarti ia sudah tidak ingin bermain bola lagi.

Karena S sudah tidak berminat bermain dengan bola lagi, maka penulis memutuskan untuk menggunakan kegiatan lain sebagai kegiatan *Applied Floor Time*. Kegiatan tersebut disesuaikan dengan keinginan S, sehingga sebelum S menunjukkan keinginannya, penulis hanya duduk di hadapan S tanpa mengatakan apa-apa. Selama beberapa waktu S hanya diam sambil menundukkan kepala. Tiba-tiba S mengatakan "tape" sambil menggerakkan tangannya ke arah *tape* yang berada di sampingnya (Keterlibatan/Pragmatis #7, #8). Penulis bertanya apa yang diinginkan oleh S, dan S mengatakan "tape, tape" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu menyetujui keinginan S untuk menyalakan *tape (reinforcement)*. Selanjutnya, penulis mengambil kaset kesukaan S yang berada di atas *tape* lalu menggoyang-goyangkan kaset tersebut di dekat S. S berusaha meraih kaset tersebut dengan tangan kanannya (Keterlibatan/Pragmatis #8), tetapi tidak mengatakan apa-apa. Penulis lalu bertanya pada S, suara apa yang ia dengar. S menjawab "kaset" (Keterlibatan/Pragmatis #7), sehingga penulis memberi pujian pada S (*reinforcement*). Penulis menanyakan kembali apa yang diinginkan oleh S, dan S menjawab "setel kaset" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu menyerahkan kaset ke tangan S dan memintanya memasukkan kaset ke *tape deck*. Dengan bantuan dan arahan penulis, S memasukkan kaset ke dalam *tape deck* dan menyatel kaset tersebut (*reinforcement*).

Setelah terdengar lagu pertama, S mulai bereaksi. Ia menggoyang-goyangkan kedua tangannya (*flapping*) sambil tertawa. Hal ini berlangsung terus sampai lagu selesai dan S bersorak "yeee..." sambil bertepuk tangan (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10; Bahasa Ekspresif #2, #4, #5). Pada lagu kedua, penulis mengajak S untuk saling bertepuk tangan dengan penulis. S menepuk-nepukkan kedua tangannya ke tangan penulis (Keterlibatan/Pragmatis #3), demikian pula sebaliknya. Di tengah-tengah lagu, penulis tidak menggerakkan tangan, hanya mengangkat dan melayani tepukan tangan S. Meskipun penulis tidak menggerakkan tangan, S tetap menepuk-nepuk tangan penulis. Ketika lagu kedua berakhir, S kembali bersorak "yeee..." sambil bertepuk tangan (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10; Bahasa Ekspresif #2, #4, #5). Saat

lagu ketiga dimulai, S menggoyang-goyangkan kepala dan kedua tangannya (*flapping*), sesekali ia bahkan tertawa (Keterlibatan/Pragmatis #4, #10; Bahasa Ekspresif #2, #4, #5). Beberapa saat kemudian, penulis menekan tombol 'stop' untuk menghentikan kaset. S sejenak terdiam, lalu mengatakan "lagi" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis bertanya apa yang diinginkan oleh S, dan S tetap mengatakan "lagi", sehingga penulis menyetel kaset tersebut lagi (*reinforcement*). Setelah lagu ketiga selesai, S bersorak "yeee..." sambil bertepuk tangan (Keterlibatan/Pragmatis #4, #10; Bahasa Ekspresif #2, #4, #5).

Lagu berikutnya adalah lagu yang menuntut S untuk melanjutkan nyanyian karena terdapat bagian kosong dalam lagu tersebut. Pada lagu ini, biasanya S dapat menyanyikan baris pertama dan terakhir dengan cukup jelas. Saat lagu memasuki baris terakhir, penulis turut menyanyikan lirik yang berbunyi "*no more monkey jumping on the bed*". Selanjutnya lagu memasuki bagian kosong dimana pendengar seharusnya menyanyikan lagu tersebut hanya dengan iringan musik. Akan tetapi, seperti penulis, S hanya menyanyikan bagian akhir lagu, yaitu "*no more monkey jumping on the bed*" secara berulang-ulang (Meniru #1a). Penulis lalu mengikuti ucapan S tersebut. Pada awalnya S terdiam, seperti mendengarkan nyanyian penulis (Meniru #1b). Ketika penulis ikut terdiam, S melanjutkan nyanyiannya (Meniru #1c). Hal ini terus berlangsung sampai lagu selesai, yang diakhiri oleh S dengan sorakan "yeee..." dan tepukan tangan (Keterlibatan/Pragmatis #4, #10; Bahasa Ekspresif #2, #4, #5).

Pada lagu berikutnya, penulis kembali mengajak S untuk saling bertepuk tangan dengan tangan penulis. S dapat melakukannya dengan baik (Keterlibatan/Pragmatis #3, #5, #6). Tak lama kemudian, T yang meninggalkan tempat ketika S memulai kegiatan mendengarkan kaset, datang menghampiri S lalu memanggil nama S. S menghentikan gerakan tangannya yang sedang menepuk tangan penulis (Bahasa Reseptif #2), tetapi tidak menoleh (Bahasa Reseptif #6 tidak muncul) dan tidak mengatakan apa-apa. T memanggil S lagi dari belakang dan S pun menjawab "ya Bu?" dengan baik (Bahasa Ekspresif #3) meskipun tetap tidak menoleh. Setelah mendengar jawaban S, T mendekati S dan menanyakan apa yang sedang dilakukan oleh S. S tidak menjawab, tetapi tangannya bergerak menepuk-nepuk tangan penulis kembali. T mengulangi

pertanyaannya, tetapi tetap tidak mendapatkan jawaban dari S. Penulis mengurangi volume suara *tape* lalu memanggil nama S. Pada panggilan kedua, barulah S menjawab "ya Bu?" (Bahasa Ekspresif #3). T kembali menanyakan apa yang sedang dilakukan oleh S, tetapi respon dari S adalah "subhanakallah". Tanpa terasa sudah waktunya bagi S untuk pulang. Penulis lalu menanyakan pada S apakah ia ingin mendengarkan kaset lagi, tetapi S kembali mengatakan "subhanakallah". T mengulang pertanyaan, apakah S mau mendengarkan kaset lagi atau sudah selesai, lagi-lagi S mengatakan "subhanakallah". T lalu meminta S untuk mengatakan "sudah selesai" bila memang tidak ingin melakukan kegiatan lagi. S akhirnya mengucapkan kata "sudah selesai" (Meniru #1a), sehingga penulis mematikan *tape*. Penulis lalu meminta S untuk membaca doa pulang secara lengkap, yang dapat dilakukan oleh S dengan baik sampai membaca salam.

Kesimpulan *Applied Floor Time* Hari I

Dalam pelaksanaan kegiatan *Applied Floor Time* berupa bermain bola, penulis tidak berhasil melakukan kegiatan secara utuh seperti yang direncanakan, karena S sudah tidak lagi berminat terhadap permainan tersebut sebelum rangkaian permainan selesai. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan *Applied Floor Time* dengan kegiatan lain yang saat itu lebih diinginkan oleh S, yaitu mendengarkan kaset. Dari hasil pelaksanaan *Applied Floor Time* hari ini, tampak bahwa S sudah dapat menampilkan sebagian besar kemampuan-kemampuan yang diharapkan secara independen. Akan tetapi, dari dua kegiatan *Applied Floor Time* yang dilakukan, S sama sekali tidak menunjukkan kemampuan Bahasa Reseptif #6, yaitu mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara. S dapat langsung menjawab bila namanya dipanggil, tetapi ia tidak mengarahkan tubuh ataupun kepalanya kepada sumber suara yang mendekati atau memanggilnya.

Hari V (Rabu, 10 Juni 2009)

Waktu: 09.30 – 10.30

Tempat: Ruang MDVI dan Aula

Pada hari kelima, penulis baru melaksanakan kegiatan setelah S istirahat, yaitu sekitar pukul 09.30. Hal ini dilakukan karena penulis hendak memberi kesempatan kepada T yang ingin melakukan penilaian terhadap S mengenai apa yang sudah diajarkan oleh T selama satu semester. Sejak hari Senin, 8 Juni 2009, SLB-A Pembina memang sedang mengadakan ulangan umum bagi para siswanya. Sebagai seorang siswa MDVI, S mendapatkan cara penilaian yang berbeda dari siswa-siswa lain yang berada di kelas reguler, dimana guru menilai berdasarkan aspek-aspek pengajaran yang sudah disusun sebelumnya.

Kegiatan yang dilakukan oleh penulis pada hari ini adalah *Applied Floor Time* berupa kegiatan yang melibatkan mainan yang disukai oleh S. Pada awalnya penulis ingin menggunakan mainan milik S yang sama dengan yang digunakan pada saat melakukan *Systematic Instruction*. Akan tetapi, ternyata ibu S tidak membawa mainan tersebut. Oleh karena itu, penulis menggunakan gelas plastik sebagai mainan pada *Applied Floor Time*, dengan pertimbangan selama ini S terlihat senang bila bermain dengan gelas tersebut. Selain itu, menurut T, di SLB-A Pembina tidak ada mainan yang menarik perhatian S selain bola dan gelas plastik, mungkin karena minimnya mainan yang bisa mengeluarkan suara di SLB-A Pembina.

Setelah istirahat, S didudukkan di sebuah kursi di hadapan penulis. Penulis lalu mengetuk-ngetukkan gelas plastik seperti cara S memainkannya. S mengarahkan kedua tangannya pada gelas (Keterlibatan/Pragmatis #8), tetapi penulis tetap menjauhkan dari tangan S hingga S mengucapkan kata "gelas" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu berkata apakah S mau gelas plastik tersebut, dan dijawab oleh S dengan berkata "gelas" (Keterlibatan/Pragmatis #7, Bahasa Reseptif #4). Penulis lalu menyerahkan gelas plastik ke tangan S (*reinforcement*). Saat S sedang asyik mengetuk-ngetukkan jarinya pada permukaan gelas plastik, penulis bertanya pada S apa fungsi gelas. Awalnya S hanya diam sambil tetap mengetuk-ngetuk permukaan gelas plastik. Penulis mengulang pertanyaan tersebut, tetapi S hanya mengatakan "ya Bu?" (Bahasa

Ekspresif #3). Penulis kembali menanyakan hal yang sama, dan kali ini S berkata "gelas". Penulis akhirnya memberikan petunjuk kepada S ("gelas untuk mi...") dan S berhasil melanjutkan kalimat penulis dengan mengatakan "...num...". Penulis menguji S sekali lagi dan S berhasil mengucapkan kata "minum" dengan lengkap secara independen (Meniru #1a), sehingga penulis memberikan pujian pada S (*reinforcement*).

Selanjutnya penulis membiarkan S bermain dengan gelas plastik tersebut selama beberapa saat. Selama bermain dengan gelas plastik, S tampak menikmati dunianya sendiri dan tidak mempedulikan keberadaan penulis yang duduk di dekatnya (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2). Kemudian, penulis mengambil gelas plastik itu dari tangan S secara perlahan-lahan. Setelah gelas plastik berhasil diambil, S menggerak-gerakkan kedua tangannya ke arah penulis (Keterlibatan/Pragmatis #8). Penulis menanyakan apa yang diinginkan oleh S, dan S mengatakan "gelas" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Ketika penulis menanyakan apakah S ingin bermain lagi dengan gelas atau sudah selesai, S mengatakan "lagi" (Keterlibatan/Pragmatis #7; Bahasa Reseptif #4), sehingga penulis menyerahkan gelas tersebut ke tangan S (*reinforcement*). S kembali mengetuk-ngetuk permukaan gelas plastik dengan jari tangannya (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2). Beberapa saat kemudian, S melemparkan gelas plastik tersebut ke meja yang berada di dekat S. Penulis mengambil gelas plastik dan mengembalikan ke tangan S, tetapi S melemparkannya lagi. Penulis lalu bertanya apakah S sudah selesai memainkan gelas, dan S mengatakan "senam". Penulis mengulang pertanyaan, dan lagi-lagi S mengatakan "senam". Penulis lalu bertanya apakah S ingin senam, dan S mengulangi perkataan "senam" tersebut.

Penulis lalu mengajak S untuk berdiri. T yang berada tidak jauh dari S dan penulis menanyakan kepada S hendak kemana. S kembali mengatakan "senam". T lalu mencoba membujuk S agar melakukan senam esok hari saja, tetapi S tetap mengatakan "senam". Kebetulan guru olahraga S sedang melakukan tes senam terhadap beberapa orang siswa di aula sekolah. Akhirnya T dan penulis mengajak S untuk mengikuti senam di aula tersebut. Selama perjalanan dari kelas MDVI menuju aula, S bersenandung meskipun kurang jelas lagu apa yang ia

senandungan. Beberapa kali S juga mengucapkan kata "senam, senam" yang segera diiyakan oleh T.

Sampai di aula, guru olahraga (P) sedang mempersiapkan *tape* dan kaset senam yang akan digunakan, sedangkan tiga orang siswa yang akan mengikuti tes senam berdiri dalam satu baris ke samping. Ketika lagu senam mulai terdengar, S langsung menggoyang-goyangkan tangannya (*flapping*) (Keterlibatan/Pragmatis #4). T lalu mencoba mengajarkan S cara melakukan gerakan senam dengan memegang kedua tangan S dari belakang dan menggerak-gerakkannya ke kiri dan ke kanan. Saat tiba pada gerakan bahu, T juga berusaha menggerakkan bahu S agar menyerupai gerakan senam. Karena kesulitan menggerakkan kedua kaki S, maka T hanya menggerakkan bagian tangan S. Selama tangannya digerakkan, beberapa kali S turut menggoyangkan tubuhnya ke depan dan ke belakang (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #5). Tiba-tiba, lagu senam yang sedang diputar terdengar sumbang, seperti kaset yang kusut. Oleh karena itu, P mematikan *tape* dan mengeluarkan kasetnya. Setelah lagu senam berhenti, S pun berhenti bergoyang dan mengatakan "senam, senam" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu mengatakan bahwa senamnya dihentikan sebentar karena kasetnya rusak. Akan tetapi, S tetap mengatakan "senam, senam", sehingga penulis mengajak S melakukan gerakan senam tanpa lagu, hanya hitungan dari penulis. Tampaknya S tidak menikmati kegiatan tersebut karena ia berulang kali mengatakan "senam". Penulis lalu menghentikan gerakan tangan S dan mengajak S untuk berjalan-jalan saja mengelilingi aula.

Saat mengarahkan S berjalan mengelilingi aula, penulis mengajak S berbicara dengan menyebutkan benda-benda yang ia sentuh selama melakukan *trailing* mengelilingi aula (dinding, kaca). Selama berjalan, S tidak mengatakan apa-apa. Penulis lalu memanggil nama S, yang langsung disahuti oleh S dengan berkata "ya Bu?" (Bahasa Ekspresif #3), meskipun ia tidak menghentikan kegiatan berjalannya. Penulis memuji respon cepat dari S (*reinforcement*) dan menanyakan apakah S mau bermain hitungan. Penulis lalu meminta S menyebutkan angka 1 sampai dengan 10. Karena S tidak juga bersuara, penulis membantu S dengan menyebutkan angka-angka awal ("1... 2..."). S melanjutkan hitungan sampai 10, meskipun melewati angka lima dan tujuh

(Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3; Meniru #1a, #1b, #1c, Bahasa Ekspresif #5). Ketika S berhasil menyebutkan angka 10, penulis bersorak sambil bertepuk tangan untuk memuji S (*reinforcement*). Penulis kembali mengajak S berhitung, tetapi S hanya menyebutkan sampai angka 8 dengan nada suara seperti aba-aba senam (Keterlibatan/Pragmatis #3). Selanjutnya S mengatakan "senam, senam". Penulis meminta S untuk menunggu sebentar karena P sedang mengambil *tape* lain. Tak lama kemudian, P pun datang membawa *tape* pengganti.

Setelah kaset senam dimasukkan ke *tape* pengganti dan dinyalakan, suara lagu senam pun terdengar. S lalu menggoyang-goyangkan badan dengan cara menggerakkan kedua kakinya ke kiri dan ke kanan (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4). S juga mengikuti hitungan aba-aba senam yang terdengar dari kaset (Keterlibatan/Pragmatis #10; Meniru #1a; Bahasa Ekspresif #5). Penulis lalu membantu S menggerakkan kedua tangannya, berusaha mengikuti gerakan senam yang dilakukan oleh siswa-siswa lainnya. Hal ini berlangsung selama beberapa menit (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3). Selanjutnya, S tampak bosan dengan kegiatan senam karena ia tidak lagi menggerakkan tubuhnya, meskipun tangannya masih dapat digerakkan dengan mudah oleh penulis. Penulis lalu menanyakan apakah S masih mau melakukan senam lagi atau sudah selesai, tetapi S diam saja. T membantu penulis dengan memanggil nama S, yang langsung dijawab oleh S dengan kalimat "ya Bu?" (Bahasa Ekspresif #3). T kemudian menanyakan kepada S apakah mau melanjutkan senam lagi atau sudah. S akhirnya menjawab "sudah" setelah dua kali ditanya oleh T (Keterlibatan/Pragmatis #7; Meniru #1a). Selanjutnya T mengajak S dan penulis untuk kembali ke kelas. Selama berjalan kembali ke kelas, S tidak diam saja, sementara T mengobrol dengan penulis. Sesampainya di kelas, T menanyakan apakah S mau belajar di karpet atau di kursi, dan S mengatakan "kursi". Ketika penulis mengulang pertanyaan dengan membalik urutan kata ("kursi atau karpet"), S tetap mengatakan "kursi" sehingga T pun membantu S untuk duduk di kursi.

Setelah S duduk, penulis mengajak S untuk bernyanyi sambil bertepuk tangan. Ketika penulis menanyakan S ingin menyanyi lagu apa, S tidak menjawab. T mengulangi pertanyaan penulis, tetapi S malah membalikkan badan menghadap T, lalu merangkulkan kedua lengannya di leher T (Keterlibatan/

Pragmatis #4, #5, #6, #8). T berusaha melepaskan pelukan S, tetapi S tampak menolak dan malah menjatuhkan diri ke lantai perlahan-lahan. Akhirnya T mengangkat S kembali, sehingga S sepenuhnya berada dalam pelukan T. Penulis lalu mengusulkan untuk bermain 'Tidur-Bangun' saja, dengan menggunakan pangkuan penulis sebagai alas untuk tubuh S saat tiduran. Selanjutnya T menidurkan S ke pangkuan penulis sambil mengatakan "tidur, tidur, tidur" lalu membangunkan S kembali sambil berkata "bangun, bangun, bangun". S tampak senang dengan permainan tersebut, yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah yang tersenyum lebar dan tertawa (Bahasa Ekspresif #2). Saat melakukan kegiatan untuk yang kedua kalinya, S ikut mengatakan "bangun, bangun, bangun" ketika T membangunkan S (Keterlibatan/Pragmatis #7, #10; Meniru #1c; Bahasa Ekspresif #5). Kegiatan ini berlangsung sampai empat kali tidur-bangun (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3). Penulis lalu meminta T menghentikan permainan sebentar untuk melihat reaksi S. Pada awalnya S diam selama beberapa saat, lalu mengucapkan "subhanakallah". T lalu mengatakan pada S bahwa masih ada waktu 5 menit lagi sebelum waktunya pulang, tetapi S tetap mengatakan "subhanakallah". T bertanya pada penulis apakah masih ada kegiatan yang harus dilakukan S. Penulis melihat kondisi S sepertinya sudah lelah, karena aktivitas fisik yang dilakukan pada hari ini cukup banyak, sehingga mempersilakan S untuk pulang. T lalu meminta S untuk membaca doa pulang, yang dapat dilakukan oleh S dengan baik sampai mengucapkan salam.

Kesimpulan *Applied Floor Time* Hari II

Dalam kegiatan *Applied Floor Time* hari ini, S masih menunjukkan hasil yang cukup memuaskan seperti hari sebelumnya. S berhasil menampilkan kemampuan-kemampuan yang diharapkan muncul dari stimulus yang diberikan oleh penulis maupun T. Meskipun begitu, kemampuan S dalam hal Bahasa Reseptif #2 dan #6 lagi-lagi tidak tampak melalui kegiatan yang sudah dilakukan. S cenderung tidak menghentikan kegiatan ketika didekati sesuatu yang bersuara dan tidak mengarahkan tubuh/kepala pada sumber suara yang memanggilnya.

Hari VI (Kamis, 11 Juni 2009)

Waktu: 08.30 – 09.15 dan 09.55 – 10.30

Tempat: TKLB-A Pembina, Ruang Musik, Ruang MDVI

Untuk kegiatan hari keenam, penulis akan melakukan *Applied Floor Time* berupa kegiatan bermain ayunan. Berdasarkan informasi dari D, S sangat senang bermain ayunan sambil dipangku oleh N. Karena ayunan yang berada di lingkungan SDLB-A Pembina dianggap kurang aman untuk S, maka penulis meminta ijin untuk menggunakan ayunan yang lebih aman di TKLB-A Pembina. T lalu mengajak S dan penulis untuk berjalan ke TKLB yang letaknya di belakang SDLB. Pada saat itu, Ag tiba-tiba muncul dan memaksa untuk mengikuti T. T meminta Ag untuk tetap di kelas saja dan belajar bersama guru lain, tetapi Ag menolak. Oleh karena itu, selama perjalanan dari SDLB ke TKLB, T menjaga Ag agar tidak terlalu dekat dengan S, sedangkan penulis menggandeng tangan S dan membantunya berjalan. Selama perjalanan tersebut, penulis berusaha mengajak S berbicara dengan cara bernyanyi, berhitung, dan menanyakan hal-hal yang sudah dipelajari S. Tidak semuanya mendapatkan respon dari S. Saat penulis mengajak S bernyanyi, S hanya menyebutkan judul lagu, tetapi tidak ikut bernyanyi dan membiarkan penulis bernyanyi sendiri. Ketika berhitung, S hanya menghitung sampai lima. Dalam beberapa kesempatan, penulis memanggil nama S, dan hanya mendapatkan respon yang benar sebanyak dua kali (Bahasa Ekspresif #3) dari sekitar 7 (tujuh) kali panggilan.

Sampai di TKLB, S tidak dapat langsung menggunakan ayunan karena ternyata ayunan tersebut berada di luar ruangan dan jarang digunakan, sehingga harus dibersihkan terlebih dahulu. T lalu meminta penulis untuk menjaga S dari Ag, sementara T membersihkan ayunan. S dan penulis pun menunggu di sebuah ruang komputer yang memiliki banyak kursi, beberapa buah meja dan komputer. Agar tidak bosan, penulis mengajak S untuk berkeliling ruangan sambil mengajak S berbicara mengenai benda-benda yang ada di ruangan tersebut. Pada awalnya, S mau mengeksplorasi benda-benda, seperti kursi kayu, mainan yang ada di atas meja, dan *keyboard* komputer. Selama menemani S berkeliling, Ag yang tidak dijaga oleh T sempat menghampiri penulis dan S, berusaha membuat penulis menjauh dari S dan memperhatikan dirinya. Saat Ag mendekat, S menghentikan

kegiatannya yang sedang mengeksplorasi kursi kayu (Bahasa Reseptif #2). Penulis lalu mengatakan pada Ag untuk duduk saja sambil menunggu T karena penulis sedang belajar bersama S. Ag sempat menarik-narik tangan penulis dan S, tetapi karena penulis mengabaikan Ag, ia pun akhirnya pergi menghampiri arena bermain yang berada di luar ruangan.

Ketika sedang mengeksplorasi ruangan, S tiba-tiba mengatakan "senam, senam". Penulis menanyakan apa yang diinginkan oleh S, dan S kembali mengatakan "senam" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu mengatakan bahwa S tidak bisa melakukan senam sekarang karena sedang berada di TKLB dan tidak ada kaset senam. Penulis juga meminta S untuk melakukan kegiatan senam nanti saja, setelah kembali ke kelas. Meskipun begitu, S kembali mengatakan "senam, senam" sambil menarik-narik tangan penulis (Keterlibatan/Pragmatis #5, #7). Penulis lalu setuju untuk senam, tetapi karena kaset senamnya tidak ada, maka aba-aba senam akan diberikan oleh penulis. Penulis pun memberi aba-aba seperti yang ada pada kaset senam, yaitu aba-aba hitungan dari 1 sampai 8. Penulis juga membantu S menggerakkan tangannya seperti sedang senam. Akan tetapi, tampaknya S kurang menyukai aba-aba senam dari penulis karena ia tetap mengatakan "senam, senam" sambil berjalan mundur dan menarik tangan penulis. Ketika penulis sedang berusaha menenangkan S, T memberi tahu bahwa ayunan sudah siap digunakan, sehingga penulis dapat mengajak S berjalan keluar ruangan dan menuju ayunan.

Setelah mendudukkan S di ayunan, penulis pun duduk di sebelah S. Ag yang melihat S dan penulis langsung menghampiri ayunan dan memaksa untuk ikut naik. T melarang Ag naik karena khawatir malah akan mengganggu S dan penulis. T mengatakan Ag untuk bermain dengan alat permainan lain sambil menunggu giliran bermain ayunan. Ag menolak, sehingga T akhirnya meminta Ag untuk mendorong ayunan yang sedang dinaiki oleh S dan penulis saja. Untunglah Ag bersedia melakukannya. Selama berada di ayunan, penulis mengatakan pada S bahwa mereka sedang bermain ayunan dan meminta S mengulangi kata-kata penulis tersebut. Awalnya S tidak mengatakan apa-apa, tetapi kedua tangannya bergerak meraba-raba kursi dan tiang ayunan. Penulis mengulangi kata-kata tersebut, dan ketika S berhasil menyebutkan kata "ayunan", penulis memberikan

pujian (*reinforcement*). Selama berayun, penulis juga mengajak S untuk mengeluarkan suara, yaitu berseru "swiiing..." setiap kali ayunan bergerak menurun. Akan tetapi, S tidak juga mengikuti seruan penulis, meskipun sudah beberapa kali dicontohkan. Penulis melihat bahwa sepertinya S tidak nyaman berada di ayunan tersebut karena tangannya tetap bergerak-gerak ke segala arah lalu berpegangan pada tiang ayunan. Ekspresi wajah S juga tidak menunjukkan kegembiraan. Sementara itu, Ag masih bersemangat untuk mendorong ayunan. Tak lama kemudian, S mulai mengeluarkan suara-suara yang tidak jelas, seperti sedang bernyanyi tapi dengan nada kesal. Penulis juga melihat bahwa wajah S sudah mulai memerah dan bahkan matanya mengeluarkan air mata. Melihat ekspresi S tersebut, penulis meminta Ag untuk berhenti mendorong ayunan. Ag sempat tidak menuruti permintaan penulis tersebut dan tetap mendorong. Ia baru berhenti mendorong setelah diperintahkan oleh T.

Penulis lalu meminta S untuk berdiri dan turun dari ayunan sambil memegang tangannya. S tetap tidak bergerak dari tempat duduk dan tetap menangis, sehingga T memutuskan untuk menggendong S saja. S lalu dibawa masuk kembali ke ruang komputer dan diturunkan dari gendongan karena T harus menangani Ag yang mulai berulah. Penulis lalu mengajak S untuk berjalan keluar dari TKLB, tetapi S menolak dan menjatuhkan diri ke lantai. Saat penulis memintanya untuk berdiri, S malah memeluk penulis dan menangis. Penulis berusaha menenangkan S, tetapi S tidak mau melepaskan pelukan. Penulis lalu memutuskan untuk menggendong S saja, setidaknya sampai keluar dari ruangan tersebut. Saat keluar dari ruang komputer dan berada di ruang kelas untuk siswa TKLB, barulah S bersedia untuk turun dari gendongan dan berjalan sendiri. Saat itu S juga sudah berhenti menangis. Penulis lalu mengajak S kembali ke kelas di SDLB, diikuti oleh T dan Ag. Selama perjalanan kembali ke kelas, penulis berusaha membuat suasana hati S kembali ceria dengan mengajak S bernyanyi dan menyanyikan lagu-lagu kesukaan S. Di tengah perjalanan, penulis juga sempat memanggil nama S, yang baru dijawab dengan baik oleh S pada panggilan ketiga (Bahasa Ekspresif #3). Karena waktu sudah menunjukkan pukul 09.20 dan sudah waktunya untuk S beristirahat, maka penulis langsung mengantarkan S ke mobil ibunya agar bisa minum susu dan mengganti popok.

S baru masuk kembali ke kelas sekitar pukul 09.55, setelah selesai istirahat. Dengan mempertimbangkan suasana hati S yang tampaknya kurang baik, maka penulis memutuskan untuk melakukan kegiatan yang paling disukai oleh S, yaitu mendengarkan musik. Sebelum memulai kegiatan, penulis bertanya pada S, apa yang ingin ia lakukan. S tiba-tiba mengatakan "Pak H" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis lalu bertanya apa tujuan S bertemu H, dan S mengatakan "musik, musik". Penulis dan T lalu mengajak S untuk pergi ke ruang musik. Sampai di ruang musik, ternyata H sedang mengadakan ujian pianika untuk beberapa orang siswa. T meminta izin kepada H untuk mengganggu sebentar karena S hendak bermain musik dengan H. H pun mengizinkan S untuk masuk dan duduk di sebelahnya. Setelah S duduk, H menanyakan apa yang hendak dinyanyikan oleh S. S mengatakan "lagu anak-anak". H menanyakan kembali lagu anak-anak yang mana yang ingin dinyanyikan oleh S, tetapi S tetap mengatakan "lagu anak-anak". H lalu bertanya apakah S ingin bernyanyi lagu "Balonku", dan S malah mengatakan "*one and one*" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Karena H tidak mengerti, T menjelaskan bahwa "*One and One*" adalah lagu "Satu-satu Aku Sayang Ibu" yang dibuat dalam versi bahasa Inggris. Tiba-tiba S langsung menyanyikan lagu "*One and One*" tersebut sampai selesai, diakhiri dengan sorakan "horee..." dan tepukan tangan S sendiri (Keterlibatan/Pragmatis #10; Bahasa Ekspresif #2, #5). H memuji S yang dapat menyanyikan lagu tersebut dengan baik. Selanjutnya H menanyakan lagu apa lagi yang ingin dinyanyikan oleh S, tetapi S diam saja. H lalu memanggil nama S, yang dijawab S dengan kalimat "ya Bu?" (Bahasa Ekspresif #3). T mengoreksi ucapan S dan meminta S untuk menjawab dengan kalimat "ya Pak?". S pun dapat menirukan ucapan T tersebut dengan baik (Meniru #1a). H kembali menanyakan lagu apa lagi yang ingin dinyanyikan oleh S. S lalu mengatakan "balonku ada lima" (Keterlibatan/Pragmatis #7), sehingga H mempersilakan S untuk menyanyikan lagu tersebut. Setelah diberi aba-aba hitungan oleh penulis, barulah S menyanyikan lagu "Balonku" sampai selesai. Kali ini penulis, T, dan H yang bersorak dan bertepuk tangan setelah S selesai menyanyi (*reinforcement*). Mengingat H sebenarnya sedang mengadakan ujian pianika untuk para siswa, maka T pun mengajak S untuk kembali ke kelas. S bersedia diajak pergi oleh penulis, dan ketika diminta

untuk mengucapkan terima kasih kepada H, S dapat mengucapkannya dengan baik (Meniru #1a) sehingga H membalas ucapan S sambil menempelkan ibu jarinya pada pipi S sebagai bentuk pujian. Bersama T dan penulis, S pun kembali ke kelas.

Di kelas, penulis bertanya pada S apa yang hendak ia lakukan. S menjawab dengan kata "tape" (Keterlibatan/Pragmatis #7) sehingga penulis mengajak S untuk berjalan menuju karpet tempat *tape* berada. Setelah duduk di karpet, penulis mengambil dua buah kaset yang ada dan menggoyang-goyangkan keduanya di dekat S. S berusaha meraih kaset-kaset tersebut dengan tangannya (Keterlibatan/Pragmatis #8), tetapi penulis menjauhkan kaset tersebut dari jangkauan S. Penulis lalu menanyakan suara apa yang S dengar, dan S menjawab "kaset" (Keterlibatan/Pragmatis #7), sehingga penulis memberikan pujian pada S (*reinforcement*). Penulis lalu menanyakan kaset apa yang ingin disetel oleh S, lagu bahasa Inggris atau lagu anak-anak. S menjawab "lagu anak-anak". Ketika penulis mengulang pertanyaan dengan membalik urutan pilihan, S menjawab "bahasa Inggris". Karena pilihan S masih belum jelas, penulis mengulang pertanyaan dengan membalik kembali urutan pilihan, dan S tetap mengatakan "bahasa Inggris". Penulis lalu membantu S memasukkan kaset lagu bahasa Inggris ke dalam *tape deck* dan menyalakannya.

Saat lagu pertama terdengar, S hanya diam sambil menundukkan kepala. Penulis lalu mengajak S untuk bertepuk tangan dengan membantu menggerakkan tangan S. Akan tetapi, ketika penulis melepaskan tangan S, S pun berhenti bertepuk tangan. Penulis kembali mengajak S bertepuk tangan selama lagu tersebut. Setelah lagu pertama selesai, barulah S menunjukkan reaksi dengan bersorak "yeee..." sambil bertepuk tangan (Keterlibatan/Pragmatis #10; Bahasa Ekspresif #2, #5). Saat lagu kedua, S tampak menikmati lagu karena menggoyang-goyangkan kepala dan tangannya sambil tertawa. Di tengah lagu, penulis menghentikan kaset. S berhenti bergoyang lalu menggerakkan tangannya ke arah *tape*, berusaha menekan tombol *tape*. Penulis bertanya apa yang ingin dilakukan oleh S, dan S menjawab "musik" (Keterlibatan/Pragmatis #7). Penulis bertanya apakah S ingin mendengarkan musik lagi, dan S menjawab "lagi" (Keterlibatan/Pragmatis #7), sehingga penulis kembali menyetel kaset tersebut

(*reinforcement*). Selama mendengarkan sisa lagu kedua, S hanya diam sambil menunduk dan mengatupkan kedua tangannya. Saat lagu berikutnya dimulai, penulis mengajak S untuk bertepuk tangan dengan penulis. Pada awalnya S mau menepukkan kedua tangannya ke tangan penulis selama beberapa waktu (Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3). Akan tetapi, ketika penulis tidak menggerakkan tangan untuk menepuk tangan S, S pun menghentikan gerakan tangannya dan hanya menempelkan kedua tangannya pada tangan penulis. Setelah penulis mulai menggerakkan tangan lagi, barulah S kembali menepuk-nepuk tangan penulis. Setelah lagu tersebut selesai, S bersorak "yeee..." dengan suara yang lebih pelan sambil bertepuk tangan perlahan (Keterlibatan/Pragmatis #10; Bahasa Ekspresif #2, #5).

Penulis melihat S kurang antusias dalam kegiatan mendengarkan musik kali ini, sehingga penulis pun menghentikan kaset sebelum lagu berikutnya mulai. Setelah beberapa saat tidak ada suara, S berkata "habis" (Keterlibatan/Pragmatis #7) yang menandakan bahwa lagunya sudah habis. Penulis lalu menanyakan apakah S ingin mendengarkan musik lagi, tetapi S hanya mengatakan "habis". Penulis mengulang pertanyaan apakah S ingin mendengarkan musik lagi atau sudah selesai, kali ini S mengeluarkan suara-suara yang tidak jelas namun bernada kesal. Selanjutnya S menyanyikan lirik lagu "*no more monkey jumping on the bed*" secara berulang-ulang dengan nada cepat. Karena lagu berikutnya memang lagu yang memiliki lirik tersebut, maka penulis berasumsi S ingin mendengarkan lagu tersebut, sehingga penulis pun menyetel kembali kasetnya. Akan tetapi, S tetap mengulang-ulang lirik lagu "*no more monkey jumping on the bed*" tersebut dengan nada cepat. Penulis mengajak S untuk mengikuti lirik lagu yang sedang diputar, tetapi S suara yang dikeluarkan oleh S semakin tidak jelas. Saat lagu memasuki bagian kosong dimana pendengar diharapkan menyanyikan lagu tersebut secara mandiri, S tetap mengulang-ulang baris terakhir lirik lagu tersebut. Penulis pun mengikuti nyanyian S sambil bertepuk tangan. Tak lama kemudian S mengeluarkan air mata, sambil bersenandung tidak jelas, dan lama kelamaan tangisnya semakin keras. Penulis mengurangi volume suara *tape* dan berusaha menenangkan S, tetapi tidak berhasil. T yang mengawasi langsung menghampiri S dan menanyakan ada apa. Karena penulis sendiri kurang paham penyebab S

menangis, sedangkan S tidak memberikan jawaban apa-apa, maka T pun berusaha menenangkan S dengan cara memeluk S dan menggoyangkan tubuhnya sambil menyanyikan lagu "Senangnya Hatiku". Setelah S tenang, T menanyakan kepada S mengapa ia menangis, tetapi S tidak menjawab. T lalu bertanya apa yang ingin dilakukan oleh S, dan S mengatakan "subhanakallah". Karena S sudah beberapa kali menangis, mungkin karena lelah, maka penulis menyatakan kegiatan pada hari itu sudah dapat diakhiri. Dengan bantuan T, S membaca doa pulang sampai salam.

Kesimpulan *Applied Floor Time* Hari III

Kegiatan *Applied Floor Time* yang dilakukan hari ini tidak berjalan dengan cukup baik. Meskipun S cukup banyak memberikan respon yang sesuai harapan, terutama dalam area Keterlibatan/Pragmatis, namun tampaknya suasana hati S sedang kurang baik karena banyak menangis, sehingga kegiatan kurang dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, mayoritas stimulus dan respon yang muncul adalah pada area Keterlibatan/ Pragmatis dan Bahasa Ekspresif, sedangkan area Meniru dan Bahasa Reseptif kurang terstimulasi sehingga tidak muncul dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

4.2.2 Evaluasi Berdasarkan Pengisian *Checklist*

Selain melalui kegiatan *Applied Floor Time*, evaluasi terhadap kemampuan S setelah program intervensi juga dilakukan dengan mengisi kembali *checklist* yang berisi daftar kemampuan komunikasi dari level A sampai level C. Pengisian *checklist* untuk evaluasi dilakukan oleh T, pada hari Kamis, 18 Juni 2009 di SLB-A Pembina. Dalam melakukan pengisian *checklist*, penulis meminta T untuk membandingkan kemampuan S sebelum dan setelah intervensi, baik berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan *Applied Floor Time* maupun kegiatan lain yang mungkin terjadi selama S berada di sekolah. Berikut adalah hasil pengisian *checklist*, khusus untuk kemampuan-kemampuan yang diajarkan pada program intervensi (*Systematic Instruction*):

Tabel 4.3. Rangkuman Hasil Pengisian *Checklist* untuk Evaluasi

Kemampuan	Y/T/K	Keterangan
<u>Area Keterlibatan/Pragmatis</u> #7 Anak berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain. #8 Anak menunjukkan ketertarikan pada orang lain (mis: menyentuh, bersuara, dsb).	Y Y	Sudah lebih sering muncul dan dapat dilakukan pada orang yang baru dikenal. Sudah lebih sering muncul dan dapat dilakukan pada orang yang baru dikenal.
<u>Area Meniru</u> #1c Anak melanjutkan bersuara setelah ia berhenti sesaat, sebagai respon terhadap suara orang lain.	Y	Dapat bersuara/bernyanyi bergantian dengan orang lain (tidak lagi diam).
<u>Area Bahasa Reseptif</u> #2 Anak menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu/seseorang yang bersuara. #6 Anak mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara.	K K	Hanya untuk suara orang yang sudah dikenal dekat atau benda yang disukai. Sudah mulai dapat menoleh atau mengarahkan kepala pada sumber suara, meskipun hanya untuk suara orang yang sudah dikenal dekat atau benda yang disukainya.
<u>Area Bahasa Ekspresif</u> #3 Anak memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil oleh orang lain.	Y	Sudah lebih sering muncul dibandingkan sebelumnya, meskipun dipanggil oleh orang yang baru dikenal.

Dari hasil evaluasi berdasarkan pengamatan guru, tampak bahwa terjadi peningkatan kemampuan komunikasi pada S, meskipun tidak pada semua area. Pada area Keterlibatan/Pragmatis, S sudah dapat berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain dengan menyebutkan nama benda yang ia inginkan atau menyanyikan lagu yang ia inginkan, meskipun terhadap orang yang baru ia kenal. S juga dapat menunjukkan ketertarikan pada orang lain, baik yang sudah dikenal dekat maupun dengan orang baru, dengan cara menyentuh atau

bersuara. Untuk area Meniru, S sudah dapat melanjutkan bersuara setelah ia berhenti sesaat. Meskipun tidak selalu terjadi, namun setelah intervensi S lebih sering menunjukkan kemampuan untuk bersuara secara bergantian dengan orang lain.

Dalam area Bahasa Reseptif, kemampuan S untuk menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu yang bersuara tidak mengalami peningkatan, baik sebelum maupun setelah intervensi. Adapun dalam kemampuan S untuk mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara, guru memandang S mengalami peningkatan, karena setelah intervensi, S sudah mulai dapat menoleh/mengarahkan kepala ketika dipanggil atau mendengar suara yang menarik dari arah belakang, meskipun tidak selalu terjadi dan cenderung hanya terhadap suara yang sudah sangat dikenalnya. Kemampuan lain yang mengalami peningkatan adalah kemampuan dalam area Bahasa Ekspresif, dimana S sudah lebih sering memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil oleh orang lain, meskipun baru satu jenis respon yang sering ditampilkan (mengatakan "ya Bu?" kepada siapa pun yang memanggil namanya).

BAB 5

DISKUSI, KESIMPULAN, DAN SARAN

5.1 DISKUSI

Berdasarkan evaluasi terhadap program intervensi berupa *Affect-Based Language Curriculum* (ABLC), baik yang dilakukan melalui kegiatan *Applied Floor Time* maupun perbandingan data *checklist* sebelum dan setelah intervensi, dapat dikatakan bahwa S mengalami peningkatan dalam kemampuan komunikasi, meskipun tidak pada semua area kemampuan. Dalam kegiatan *Applied Floor Time* yang merupakan kegiatan tidak berstruktur, S dapat menampilkan sebagian besar kemampuan-kemampuan yang telah diajarkan melalui kegiatan *Systematic Instruction* secara independen. Jika melihat perbandingan data *checklist* sebelum dan setelah intervensi, guru S juga melihat adanya peningkatan kemampuan berkomunikasi pada S, dimana pada beberapa kemampuan yang awalnya dianggap hanya kadang-kadang muncul (mendapat respon "K" dari guru), setelah intervensi ternyata dapat selalu atau lebih sering ditampilkan oleh S (mendapat respon "Y" dari guru). Selain itu, terdapat pula kemampuan yang sebelum intervensi tidak dapat dilakukan sama sekali oleh S (mendapat respon "T" dari guru), ternyata setelah intervensi sudah mulai dapat dilakukan oleh S meskipun tidak selalu muncul (mendapat respon "K" dari guru). Adanya peningkatan dalam kemampuan komunikasi S setelah intervensi ini sesuai dengan pernyataan Greenspan & Lewis (2005) yang mengemukakan bahwa program ABLC dapat membantu perkembangan kemampuan komunikasi pada anak yang mengalami gangguan komunikasi.

Pada pelaksanaan intervensi, yaitu kegiatan *Systematic Instruction*, area kemampuan yang lebih mudah diajarkan kepada S adalah area Keterlibatan/ Pragmatis, yaitu Kemampuan #7 (berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain) dan Kemampuan #8 (menunjukkan ketertarikan pada orang lain). Dari 13 stimulus yang diberikan untuk memunculkan Kemampuan #7, S mampu menampilkan kemampuan tersebut sebanyak 8 kali (61,5%). Adapun Kemampuan #8 dapat selalu ditampilkan oleh S selama melakukan kegiatan SI

(100%). Kemudahan dalam menguasai kemampuan #7 dan #8 terjadi karena kemampuan-kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang mulai dikuasai oleh S, meskipun tidak selalu ditampilkan. Greenspan & Lewis (2005) memang menyarankan untuk memulai rancangan program ABLC dari kemampuan yang mulai dikuasai anak, sehingga anak dapat menampilkan kemampuan tersebut dengan lebih baik.

Sebagian besar kemampuan yang dapat ditampilkan S secara mandiri dalam kegiatan *Applied Floor Time* pun merupakan kemampuan pada area Keterlibatan/Pragmatis. Area ini adalah area yang paling penting dalam program ABLC karena merujuk pada penggunaan fungsional dari tiga area lainnya dalam komunikasi dan interaksi timbal balik dengan orang lain (Greenspan & Lewis, 2005). Oleh karena itu, keberhasilan S dalam menampilkan kemampuan-kemampuan pada area Keterlibatan/Pragmatis dapat mendorong tampilnya kemampuan di tiga area lainnya, yaitu Meniru, Bahasa Reseptif, dan Bahasa Ekspresif.

Kemampuan lain yang cukup mudah untuk diajarkan kepada S pada kegiatan SI adalah Kemampuan #3 pada area Bahasa Ekspresif, yaitu memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil oleh orang lain. Kemampuan ini muncul sebanyak 3 (tiga) kali secara independen dari 7 (tujuh) stimulus yang diberikan (42,8%) selama kegiatan SI untuk area Bahasa Ekspresif. Akan tetapi, sebenarnya pengajaran tentang kemampuan ini sudah diberikan sebelumnya oleh guru S di luar program intervensi. S juga sudah mulai mendapatkan pengajaran mengenai kemampuan ini saat pelaksanaan SI untuk area Bahasa Reseptif. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan bila kemampuan ini cukup sering muncul dalam pelaksanaan *Applied Floor Time*.

Area kemampuan Bahasa Ekspresif pada level A (yang setara dengan anak usia 0-9 bulan) memang hanya menuntut S untuk mengeluarkan suara dalam bentuk apapun sebagai respon terhadap orang lain atau kegiatan yang sedang dilakukannya. Pada level ini, S sebenarnya belum dituntut untuk mengucapkan kata, frase, atau kalimat. Akan tetapi, keberhasilan S dalam menguasai area Bahasa Ekspresif level A, yang berarti ia mampu memberikan respon berupa suara terhadap orang lain atau kegiatan yang sedang dilakukannya, dapat menjadi

dasar untuk melakukan kemampuan-kemampuan Bahasa Ekspresif pada level berikutnya. Dengan demikian, pada akhirnya S tidak hanya dapat terlibat dalam percakapan, tetapi juga dapat mengungkapkan kebutuhan dan keinginannya dengan baik.

Dari empat area kemampuan yang diajarkan selama SI, Kemampuan #1c pada area Meniru, yaitu melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain, merupakan area yang cukup sulit diajarkan kepada S. Pada kegiatan SI yang pertama, yaitu bernyanyi bersama, S sama sekali tidak menampilkan kemampuan tersebut. Tampaknya dalam kegiatan bernyanyi, S ingin melakukannya sendiri, sehingga memilih untuk diam bila ada suara lain yang mengikutinya. S pun cenderung tetap diam meskipun suara lain tersebut sudah berhenti. S baru menampilkan kemampuan Meniru #1c ketika melakukan kegiatan fisik (permainan 'Tidur-Bangun'), dimana S dapat menirukan dengan baik ucapan "bangun, bangun, bangun" yang dicontohkan oleh penulis setiap kali membangunkan S, meskipun hanya muncul sebanyak 2 (dua) kali dari 6 (enam) kali kegiatan (33,3%). Dalam kegiatan *Applied Floor Time* pun, kemampuan Meniru #1c tidak muncul sebanyak kemampuan pada area Keterlibatan/Pragmatis atau Bahasa Ekspresif.

Kemampuan lain yang juga sulit diajarkan kepada S selama kegiatan SI adalah kemampuan pada area Bahasa Reseptif, yaitu Kemampuan #2 (menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu yang bersuara) dan Kemampuan #6 (mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara). Dari 11 kali stimulus yang diberikan, S hanya 3 (tiga) kali menampilkan Kemampuan #2 (27,2%), sedangkan Kemampuan #6 hanya ditampilkan sebanyak 3 (tiga) kali dari 13 kali stimulus (23%). Selama kegiatan *Applied Floor Time* pun kemampuan pada area Bahasa Reseptif merupakan kemampuan yang hampir tidak pernah ditampilkan oleh S. Ketika melakukan sesuatu yang disukai, perhatian S tampaknya akan sangat terfokus pada kegiatan tersebut sehingga cenderung tidak memperhatikan keadaan di sekitarnya. S baru akan menghentikan kegiatan bila ia didekati/mendengar suara orang yang sudah sangat dikenalnya. Hal inilah mungkin yang dimaksudkan oleh Perez-Pereira & Conti Ramsden (dalam Mangunsong, 2009) yang menyatakan bahwa bahasa anak tunanetra akan lebih

mengarah pada diri sendiri, sedangkan anak awas mampu mengaitkannya dengan aktivitas yang melibatkan objek atau orang lain. Selain kondisi ketunetraan S, hal yang mempengaruhi minimnya kemunculan kemampuan Bahasa Reseptif pada S adalah karena kurangnya stimulus yang diberikan oleh penulis maupun guru untuk memunculkan kemampuan tersebut selama kegiatan *Applied Floor Time*. Tampaknya penulis dan guru terlalu terfokus pada kemampuan Bahasa Ekspresif S, sehingga kurang mendorong tampilnya kemampuan Bahasa Reseptif.

Dalam melaksanakan program ABLC, salah satu hambatan yang dirasakan oleh penulis adalah suasana hati S yang sangat mempengaruhi jalannya kegiatan dan munculnya kemampuan yang diharapkan. Salah satu akibatnya adalah tidak terlaksananya kegiatan *Applied Floor Time* secara penuh dari awal hingga akhir seperti yang sudah direncanakan oleh penulis. Dengan begitu, terdapat beberapa kemampuan yang tidak dapat dimunculkan dalam satu kegiatan *Applied Floor Time*. Berdasarkan pengamatan penulis, suasana hati S dipengaruhi oleh waktu tidur S pada hari sebelumnya, dimana bila S kurang tidur, maka ia akan merasa enggan untuk bersekolah sehingga tidak dapat menampilkan kemampuan yang sebenarnya.

Pelaksanaan kegiatan *Applied Floor Time* pun pada akhirnya tidak terbatas pada kegiatan yang sudah direncanakan oleh penulis. Sebagai kegiatan yang kurang terstruktur, yang dilakukan untuk menimbulkan interaksi timbal balik yang menyenangkan (Greenspan & Lewis, 2005), maka dibutuhkan suatu kegiatan yang disukai oleh S. Oleh karena itu, pada pelaksanaannya, penulis membuka diri terhadap kegiatan apapun yang ingin dilakukan oleh S. Untuk itu, penulis dituntut untuk memiliki keterampilan yang cukup agar dapat memberikan stimulus yang sesuai sehingga memunculkan kemampuan yang diharapkan dari S.

Pelaksanaan program intervensi ABLC ini hanya dilaksanakan selama S berada di sekolah, dengan durasi maksimal 1 jam untuk setiap area kemampuan yang diajarkan. Sebagai program yang seharusnya melibatkan kerjasama antar anggota keluarga dan para ahli sebagai satu tim (menurut Greenspan & Lewis, 2005), maka pelaksanaan program tentunya akan lebih efektif bila dilakukan juga di rumah, dengan ibu atau pengasuh sebagai pengajar. Hasil yang diperoleh juga tentu akan lebih baik, dimana S mungkin dapat mengembangkan kemampuannya

dengan lebih cepat. Keengganan orang tua untuk terlibat secara langsung dalam pelaksanaan program, disertai sikap yang kurang mendukung terhadap kelangsungan pendidikan S di sekolah dirasakan cukup menghambat penulis dalam pelaksanaan program intervensi secara maksimal.

5.2 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil intervensi dan kajian teoretik, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah intervensi, S menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan komunikasi, berdasarkan evaluasi pada kegiatan *Applied Floor Time* maupun pada data *checklist*, dimana S dapat menampilkan kemampuan yang diharapkan secara mandiri.
2. Berdasarkan perbandingan antara data dasar dan data evaluasi dari *checklist*, terdapat beberapa kemampuan komunikasi S yang awalnya tidak selalu muncul (mendapat respon "K"), menjadi kemampuan yang selalu ditampilkan oleh S (mendapat respon "Y"), yaitu kemampuan pada area Keterlibatan/ Pragmatis, Meniru, dan Bahasa Ekspresif. Selain itu, terdapat pula kemampuan yang pada awalnya sama sekali tidak dapat dilakukan oleh S sebelum intervensi (mendapat respon "T"), menjadi suatu kemampuan yang mulai dapat ditampilkan oleh S, meskipun tidak selalu (mendapat respon "K"), yaitu pada area Bahasa Reseptif.
3. Dalam pelaksanaan kegiatan *Applied Floor Time*, tidak semua kemampuan yang diharapkan muncul pada level usia tertentu ditampilkan oleh S. Suasana hati S yang berubah-ubah menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rangkaian kegiatan *Applied Floor Time* tidak dapat diselesaikan dari awal hingga akhir seperti yang sudah direncanakan. Selain itu, kurangnya stimulus dari penulis terhadap kemampuan yang diharapkan turut menghambat munculnya kemampuan tersebut. Meskipun begitu, dari kegiatan *Applied Floor Time* yang berhasil dilaksanakan, tampak bahwa S cukup mampu menampilkan sebagian besar kemampuan yang diharapkan muncul pada level usia tertentu, terutama kemampuan pada area Keterlibatan/ Pragmatis dan Bahasa Ekspresif.

4. Adanya keengganan dari pihak keluarga untuk terlibat secara langsung dengan program intervensi, menyebabkan intervensi hanya dapat dilaksanakan dalam lingkungan sekolah. Akibatnya, hasil yang diperoleh pun kurang maksimal.

5.3 SARAN

Berdasarkan evaluasi terhadap pelaksanaan program, terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan serta kekurangan teknis yang dapat diperbaiki untuk mengoptimalkan hasil program. Beberapa saran yang diharapkan dapat membantu adalah:

1. Melakukan kerjasama dengan pihak keluarga agar pelaksanaan dan hasil program menjadi lebih efektif. Kemampuan komunikasi merupakan kemampuan yang dapat dilakukan dalam berbagai macam situasi, termasuk kegiatan sehari-hari di rumah. Kerjasama dengan pihak keluarga juga meliputi kemauan keluarga untuk membuat jadwal yang lebih rutin terhadap kegiatan sehari-hari S, termasuk jadwal tidur dan jadwal sekolah, sehingga S dapat melaksanakan kegiatan dengan suasana hati yang lebih baik.
2. Melibatkan ahli, misalnya terapis wicara atau orang yang sudah ahli dalam melaksanakan *Floor Time*, dalam merancang program pada level-level selanjutnya, sehingga stimulus-stimulus yang diberikan pada S untuk memunculkan kemampuan yang diharapkan dapat lebih bervariasi.
3. Bila S sudah mampu menguasai seluruh kemampuan pada level A, maka bentuk program intervensi dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi S pada level selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiartanti, Dina. (2008). *Laporan kasus individual: Kasus 3 – SLB*. Depok: Bagian Psikologi Pendidikan, Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia.
- Greenspan, S. I. & Lewis, D. (2005). *The Affect-based language curriculum (ABLC): An intensive program for families, therapists and teachers (2nd edition)*. Bethesda: The Interdisciplinary Council on Developmental and Learning Disorders (ICDL).
- Hallahan, D. P. & Kauffman, J. M. (2006). *Exceptional children: An introduction to special education (10th edition)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kirk, S. A. & Gallagher, J. J. (1986). *Educating exceptional children (5th edition)*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Mangunsong, Frieda. (2009). *Psikologi dan pendidikan anak berkebutuhan khusus. jilid kesatu*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3).
- Morris, R. J. (1985). *Behavior modification with exceptional children: Principles and practices*. Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Nieman, S. & Jacob, N. (2000). *Helping children who are blind: Family and community support for children with vision problems*. Berkeley: The Hesperian Foundation.



LAMPIRAN A

Tabel A.1. Hasil Checklist Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Keterlibatan/Pragmatis

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
<p>1. Apakah anak terlibat dan memberikan perhatian kepada orang lain dan/atau benda yang digunakan oleh orang lain selama lebih dari 10 detik? → Libatkan anak dalam permainan sensoris yang menyenangkan, misalnya menggelitiki pinggang anak atau memperdengarkan benda yang berbunyi, selama sekitar 10 detik, kemudian hentikan permainan. Tunggu dan perhatikan apakah anak menunjukkan tanda bahwa ia ingin permainan dilanjutkan.</p>	Y	PG	
<p>2. Apakah anak terlibat dan memberikan perhatian kepada orang lain dan/atau benda yang digunakan oleh orang lain selama lebih dari 30 detik? → Gunakan permainan yang sama seperti #1, tetapi dengan memperpanjang waktu permainan menjadi sekitar 30 detik. Perhatikan apakah anak menunjukkan tanda bahwa ia ingin bermain lagi setelah permainan dihentikan.</p>	Y	PG	
<p>3. Apakah anak terlibat dalam kegiatan yang timbal balik dan bertujuan antara dirinya dengan orang lain pada satu waktu? → Gunakan permainan yang sama seperti #1 dan #2. Perhatikan apakah ia menunjukkan bahasa tubuh yang bertujuan, misalnya mencoba menghalangi tangan yang sedang menggelitikinya atau mencoba meraih benda yang mengeluarkan bunyi.</p>	Y	PG	
<p>4. Apakah anak menunjukkan ketertarikan pada orang lain, dengan atau tanpa mainan, dengan sikap tubuh yang bertujuan, berminat, dan berharap (misal: berusaha meraih)? → Ketika guru/pengasuh membunyikan benda tertentu atau mengajak anak melakukan aktivitas yang menyenangkan, perhatikan apakah ia menunjukkan sikap tertarik, misalnya mendekati guru/pengasuh atau berusaha meraih benda yang mengeluarkan bunyi.</p>	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.1. (sambungan)

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
5. Apakah anak menggunakan sikap tubuh yang sederhana dan bertujuan, seperti senyuman, suara, atau gerakan untuk berinteraksi? → Libatkan anak dalam kegiatan sederhana, misalnya mendengarkan kaset atau bermain ayunan. Hentikan kegiatan bila anak terlihat sudah terlibat sepenuhnya. Perhatikan apakah anak menggunakan sikap tubuh yang sederhana untuk menunjukkan bahwa ia ingin kegiatan dilanjutkan (misal: bersandar, bersuara).	Y	PG	
6. Apakah anak mengarahkan tubuh kepada orang lain saat berinteraksi? → Perhatikan posisi tubuhnya saat berinteraksi dengan guru/pengasuh.	Y	PG	
7. Apakah anak berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain? → Ketika guru/pengasuh tidak berinteraksi secara langsung dengan anak, perhatikan apakah anak mengeluarkan suara untuk menarik perhatian guru/pengasuh.	K	PG	Hanya untuk orang yang sudah dikenal dekat.
8. Apakah anak menunjukkan ketertarikan pada orang lain? → Dekati anak sambil menggunakan mainan/benda yang berbunyi. Perhatikan apakah anak menunjukkan ketertarikan (misal: menyentuh, bersuara).	K	PG	Hanya untuk orang yang sudah dikenal dekat.
9. Apakah anak mengeluarkan suara ketika merasa lapar? → Hal ini bisa ditanyakan pada pengasuh/ibu.	T	PG	Tidak pernah teramati selama di sekolah.
10. Apakah anak mengeluarkan suara untuk menunjukkan bahwa ia menikmati kegiatan yang sedang dilakukan? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika ia menikmati suatu kegiatan atau peristiwa yang terjadi di sekitarnya.	Y	PG	
11. Apakah anak mengeluarkan suara untuk menunjukkan bahwa ia marah atau memprotes (tidak menikmati) apa yang sedang terjadi/yang sedang dilakukan? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika ia tidak menikmati kegiatan/peristiwa yang terjadi di sekitarnya.	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.2. Hasil *Checklist* Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Meniru

Aktivitas		Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1. Kemampuan dasar:				
a. Apakah anak merespon suara orang lain dengan suaranya sendiri? → Buat suara yang sederhana dan menyenangkan, misalnya nyanyian. Perhatikan apakah anak juga turut bersuara.	Y	PG		
b. Apakah anak berhenti bersuara untuk mendengarkan suara orang lain ketika orang lain mulai mengikuti/bergabung dalam permainan suara tersebut? → Perhatikan apakah anak berhenti bersuara ketika orang lain turut dalam permainan suara tersebut.	Y	PG		
c. Apakah anak melanjutkan bersuara setelah ia berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain? → Ketika anak berhenti bersuara, orang lain sebaiknya mulai membuat suara lagi untuk melihat apakah anak mulai bersuara kembali untuk merespon suaranya.	K	PG		Seringkali berhenti total bila ada orang lain yang mengikuti suaranya.
2. Apakah anak meniru huruf vokal atau konsonan tertentu? Tuliskan huruf-huruf apa saja yang ia bisa tirukan. → Contohkan beberapa huruf atau sukukata. Perhatikan apakah anak mampu meniru pengucapan huruf/suku kata tersebut. Tuliskan apa saja yang bisa ia tirukan.	Y	PG		Hampir semua huruf, terutama yang sering digunakan.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.3. Hasil Checklist Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Bahasa Reseptif

Aktivitas		Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1. Apakah anak terkejut ketika ia mendengar suara keras? → Perhatikan reaksi anak ketika mendengar suara keras.		Y	PG	
2. Apakah anak menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu/seseorang yang bersuara (misal: suara orang dewasa)? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika guru/pengasuh mendekati anak yang sedang bermain dan menyapanya.		K	PG	Hanya untuk suara orang yang sudah dikenal dekat atau benda yang disukainya.
3. Apakah anak merespon suara yang jauh? → Perhatikan reaksi anak ketika ada suara yang berasal dari jauh (misalnya suara mobil lewat).		K	PG	Baru teramati pada suara bel sekolah.
4. Apakah anak tampak mendengarkan orang yang sedang berbicara padanya? Reaksi apa yang ditunjukkan anak (misal: mengarahkan wajah/telinga pada pembicara, tersenyum)? → Perhatikan respon anak ketika ada orang dewasa yang berbicara/menyanyi di hadapannya.		Y	PG	
5. Apakah anak dapat menunjukkan perbedaan antara suara yang ramah dengan suara yang marah melalui perilakunya (misal: tersenyum pada suara yang ramah dan tampak takut atau menangis pada suara yang marah)? → Hal ini dapat ditanyakan kepada pengasuh/ibu.		T	PG	Belum pernah teramati selama di sekolah.
6. Apakah anak mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara? → Ketika anak sedang bermain, dekati dari belakang dan panggil namanya atau mengatakan sesuatu untuk menarik perhatiannya. Perhatikan reaksi anak.		T	PG	Tidak pernah terlihat menoleh bila ada suara dari arah belakangnya

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.4. Hasil Checklist Data Dasar Level A (0-9 bulan) Area Bahasa Ekspresif

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1. Apakah anak tersenyum untuk merespon orang dewasa? → Perhatikan apakah anak tersenyum untuk merespon ketika guru/pengasuh berbicara, tertawa, atau bernyanyi bersama anak.	Y	PG	
2. Apakah anak tertawa atau membuat suara lain yang menunjukkan kegembiraan ketika sedang berinteraksi dengan orang dewasa? → Perhatikan suara yang dikeluarkan anak ketika sedang bermain dengan guru/pengasuh.	Y	PG	
3. Apakah anak memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil oleh orang dewasa? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika namanya dipanggil.	K	PG	Lebih sering diam bila dipanggil, meskipun oleh orang yang sudah dikenal dekat.
4. Apakah anak mengeluarkan suara untuk merespon nyanyian? → Nyanyikan lagu kesukaan anak dan perhatikan suara yang dihasilkan untuk merespon nyanyian tersebut.	Y	PG	
5. Apakah anak mengeluarkan suara untuk merespon permainan tertentu? → Ajak anak bermain dan perhatikan suara yang dihasilkan anak selama permainan.	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.5. Hasil Checklist Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Keterlibatan/Pragmatis

Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
Y	PG	<p>1. Apakah anak terlibat dan memberikan perhatian selama bermain dengan orang lain dan benda-benda selama lebih dari 1 menit tanpa menjadi terfokus dengan dirinya sendiri atau melakukan perilaku menstimulasi diri sendiri? → Perhatikan apakah ketika bermain, anak mengarahkan tubuh pada orang lain, bersandar, atau melakukan gerakan apapun yang menunjukkan keterlibatan.</p>
Y	PG	<p>2. Apakah anak terlibat dalam kegiatan yang timbal balik antara dirinya dan orang lain minimal dua kali berturut-turut? → Misalnya ketika bermain, guru/pengasuh tertawa, anak ikut tertawa, guru/pengasuh menggerakkan mainan, dan anak ikut menggerakkan mainan</p>
K	PG	<p>3. Apakah anak memulai interaksi dengan orang lain/benda di sekitarnya? → Bunyikan suatu benda yang akan menarik perhatian anak dan tunggu sampai anak membuat gerakan ke arah pengasuh/guru.</p>
T	PG	<p>4. Apakah anak melambatkan tangannya ketika menyapa/berpisah? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika menyapa/berpisah dengan orang lain.</p>
T	PG	<p>5. Apakah anak menggelengkan kepala untuk menyatakan "tidak"? → Tawarkan sesuatu yang tidak disukai anak atau yang akan ditolak anak. Perhatikan apa yang dilakukan anak untuk menolaknya.</p>
Y	PG	<p>6. Apakah anak dapat membuat pilihan ketika dihadapkan pada dua benda/mainan? → Tawarkan kepada anak dua buah mainan, yang disukai dan yang tidak disukai, dengan cara yang menarik. Perhatikan apakah anak dapat memilih satu buah.</p>
Y	PG	<p>7. Apakah anak dapat mengekspresikan apa yang ia inginkan melalui suara atau kata? → Ambil mainan yang paling disukai oleh anak dan jauhkan dari jangkauan anak. Perhatikan apakah anak mengeluarkan suara yang menyatakan "ingin".</p>

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.5. (sambungan)

Aktivitas		Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
16.	Apakah anak menunjukkan kemarahan dengan cara yang lebih bertujuan (bukan tantrum), misalnya dengan menampilkan wajah atau bahasa tubuh yang marah, menghentakkan kaki, atau mengeluarkan suara marah? → Hal ini dapat ditanyakan kepada pengasuh/ibu.	T	PG	Masih tantrum.
17.	Apakah anak menunjukkan ekspresi ketika merasa takut (misalnya dengan berlindung di balik orang lain)? → Hal ini dapat ditanyakan kepada pengasuh/ibu.	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.6. Hasil Checklist Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Meniru

Aktivitas		Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1.	Apakah anak dapat meniru gerakan yang melibatkan kepala, badan, tangan, dan kaki, yang sudah pernah dilakukan sebelumnya? → Minta anak melakukan gerakan yang sudah pernah dilakukannya (misal: menggoyang-goyangkan tubuh, bertepuk tangan).	Y	PG	
2.	Apakah anak dapat meniru gerakan yang melibatkan kepala, badan, tangan, dan kaki yang belum pernah dilakukan sebelumnya? → Minta anak melakukan gerakan yang belum pernah dilakukan sebelumnya (misal: mengangkat tangan, menghentakkan kaki).	T	PG	Harus dicontohkan dan digerakkan.
3.	Apakah anak dapat meniru gerakan yang melibatkan mainan? → Contohkan pada anak cara mendorong bola/mobil dan perhatikan apakah ia mampu melakukan seperti yang dicontohkan.	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.6. (sambungan)

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
4. Apakah anak dapat meniru gerakan yang melibatkan benda selain mainan (misalnya: topi, telepon)? → Letakkan topi di atas kepalanya selama beberapa saat dan turunkan kembali. Dorong anak untuk meniru gerakan tersebut.	T	PG	Belum teramati selama di sekolah.
5. Apakah anak dapat meniru gerakan yang sesuai dengan lagu tertentu? → Libatkan anak dalam permainan "Kalau kau suka hati" dan perhatikan apakah anak dapat melakukan gerakan yang diminta dalam lagu tersebut.	K	PG	Tergantung mood-nya.
6. Apakah anak dapat meniru bunyi vokal tertentu saat dicontohkan? → Contohkan satu buah bunyi vokal, misalnya "a", lalu perhatikan apakah anak mampu menirunya.	Y	PG	
7. Apakah anak dapat meniru bunyi konsonan tertentu saat dicontohkan? → Contohkan satu buah bunyi konsonan, misalnya "b", lalu perhatikan apakah anak mampu menirunya.	Y	PG	
8. Apakah anak dapat meniru suara binatang atau suara lain dari lingkungan? → Contohkan suara binatang, perhatikan apakah anak dapat menirunya.	T	PG	Belum pernah dicoba.
9. Apakah anak dapat meniru kata-kata yang dicontohkan? → Contohkan sebuah baru yang belum pernah diucapkannya dan perhatikan apakah ia mampu meniru kata tersebut.	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.7. Hasil Checklist Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Bahasa Reseptif

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1. Apakah anak berpaling atau mengarah pada suara yang berasal dari belakang kedua telinganya? → Bunyikanlah suatu benda di salah satu telinga anak dari arah belakang anak, dan perhatikan apakah ia mengarahkan telinganya pada suara. Lakukan bergantian untuk kedua telinga.	T	PG	Tidak pernah terlihat menoleh bila ada suara dari arah belakangnya.
2. Apakah anak berpaling dan mengarah pada suara orang yang memanggilnya? → Ketika anak sudah sangat terlibat dengan suatu kegiatan/mainan, panggil nama anak dari arah belakangnya. Perhatikan apakah ia memalingkan badan/kepalanya ke arah suara.	T	PG	Tidak pernah berpaling bila ada yang memanggil.
3. Apakah anak memberikan respon terhadap kata-kata "kemari", "duduk" dan "berdiri"? → Ketika anak sedang bermain dengan seseorang, maka orang lain dapat memanggilnya dan memintanya mendekat, duduk, dan berdiri. Perhatikan apakah anak dapat melakukan apa yang diminta.	Y	PG	
4. Apakah anak memusatkan perhatian pada musik? → Berikan mainan yang dapat mengeluarkan musik dan perhatikan reaksi anak.	Y	PG	
5. Apakah anak dapat menunjukkan minimal dua bagian tubuhnya? → Minta anak menunjukkan dua bagian tubuhnya, misalnya tangan dan kaki.	T	PG	Sudah diajarkan, tetapi belum bisa.
6. Apakah anak menunjukkan pemahaman pada kata "selesai", "lagi" dan "hai/bye-bye"? → Perhatikan perilaku anak dalam keseharian ketika sedang bermain atau melakukan kegiatan (misalnya mendengarkan kaset)	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.8. Hasil Checklist Data Dasar Level B (9-16 bulan) Area Bahasa Ekspresif

Aktivitas		Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1.	Apakah anak mengeluarkan bunyi vokal?	Y	PG	
2.	Apakah anak mengeluarkan bunyi konsonan?	Y	PG	
3.	Apakah anak menggabungkan vokal dan konsonan?	Y	PG	
4.	Apakah anak mengeluarkan suara binatang/lingkungan?	T	PG	Belum pernah dicoba.
5.	Apakah anak mengeluarkan kata-kata?	Y	PG	
6.	Apakah anak mengeluarkan tanda/petunjuk apapun?	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Contoh kata-kata yang dapat dengan tepat diucapkan:

1. bola, gelas
2. mau *tape*
3. musik
4. ucapan salam
5. syair lagu, 'Kalau Kau Suka Hati'
6. nama orang-orang di sekitarnya

Tabel A.9. Hasil Checklist Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Keterlibatan/Pragmatis

Aktivitas		Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
Kategori 1: <i>Functional, Pretend, and Symbolic Play</i>				
1. Apakah anak menikmati berbagai macam mainan dan menggunakan sesuai fungsinya (misal: mobil didorong, bola digulingkan)?		Y	PG	
→ Berikan mainan yang dapat dimainkan dengan berbagai cara, misalnya bola atau mobil-mobilan. Perhatikan bagaimana anak memainkannya.				
Kategori 2: <i>Back-and-Forth and Co-Regulated Reciprocal Interactions</i>				
1. Apakah anak memulai interaksi timbal balik ketika orang lain ikut dalam permainan yang sedang dilakukannya?		Y	PG	
→ Ketika anak sedang memainkan sesuatu, guru/pengasuh dapat melibatkan diri dalam permainan. Perhatikan apakah anak berinteraksi dengan guru/pengasuh.				
2. Apakah anak memulai interaksi yang menyenangkan dengan orang lain?		K	PG	Hanya untuk orang yang sudah dikenalnya.
→ Ketika anak sedang bermain, masukkan mainan ke dalam saku atau baju anak. Perhatikan reaksi anak.				
3. Apakah anak dapat mempertahankan interaksi yang menyenangkan dengan orang lain sebanyak lebih dari 20 kali timbal balik?		T	PG	Tidak sampai 20 kali sudah bosan/ganti.
→ Libatkan anak dalam permainan interaksi yang menyenangkan, misalnya pada #2. Perhatikan apakah anak dapat mempertahankan interaksi timbal balik 20 kali.				
4. Apakah anak berkomunikasi dengan pengasuh untuk memperoleh perlindungan?		Y	PG	
→ Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh/ibu.				
5. Apakah anak "menunjukkan" atau "memberikan" sebuah benda dengan tujuan untuk membentuk keterlibatan dengan orang lain?		Y	PG	
→ Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh, apakah anak pernah membawa mainan/benda untuk ditunjukkan kepada orang lain/pengasuh.				

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.9. (sambungan)

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
6. Apakah anak dapat menggunakan komunikasi timbal balik dengan gerakan tubuh untuk mengatur diri sendiri dan mempengaruhi perilaku orang lain? → Ketika anak menunjukkan perilaku yang tidak menyenangkan/agresif, apakah suara atau gerakan tubuh orang lain dapat mengurangi perilaku tersebut? Contoh lain, saat orang lain sedang menelepon, apakah anak dapat menggunakan cara selain tantrum untuk mendapatkan perhatian orang tersebut? Ketika orang lain terlibat dalam pembicaraan dengan pihak lain tanpa melibatkan anak, apakah anak dapat masuk ke dalam interaksi tersebut tanpa berteriak atau menuntut?	T	PG	Marah atau tantrum bila diabaikan.
7. Apakah anak dapat mempertahankan interaksi yang menyenangkan minimal 30 kali timbal balik? → Libatkan anak dalam permainan interaksi yang menyenangkan, misalnya pada #2. Perhatikan apakah anak dapat mempertahankan interaksi timbal balik 30 kali.	T	PG	Tidak sampai 30 kali timbal balik sudah bosan/ganti.
8. Apakah anak mengarahkan orang lain pada benda yang diinginkannya? → Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh/ibu.	Y	PG	
9. Apakah anak dapat mempertahankan interaksi timbal balik yang menyenangkan secara berkelanjutan selama minimal 10 menit? → Libatkan anak dalam aktivitas menyenangkan yang menuntut anak untuk menutup lingkaran komunikasi dan perhatikan berapa lama ia dapat bertahan.	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.9. (sambungan)

Aktivitas		Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
Kategori 3: <i>Multisensory Tasks</i>				
1. Apakah anak menggunakan keterampilan auditori, motorik, dan sosial selama interaksi yang menyenangkan dengan orang lain? Saat sedang bermain dengan anak, perhatikan seberapa banyak kapasitas sensoris yang dilakukan anak secara spontan.				
	<ul style="list-style-type: none"> • Motorik: mencari mainan yang dijauhkan darinya • Auditori: mendengarkan petunjuk dari orang dewasa mengenai lokasi mainan yang dicarinya • Vokal/verbal: orang dewasa menanyakan apa yang dicari oleh anak untuk mendorong vokalisasi dari anak 	Y	PG	
2. Apakah anak menggabungkan kata-kata saat dihadapkan dengan berbagai tugas yang berbeda selama interaksi? Perhatikan responnya ketika tugasnya lebih menantang seperti pada #1.				
		T	PG	Hanya 1-2 kata.
Kategori 4: <i>Pragmatics</i>				
1. Apakah anak menggunakan kata-kata saat interaksi timbal balik?				
	→ Libatkan anak dalam permainan yang menyenangkan dan timbal balik, perhatikan apakah ia mengucapkan kata-kata saat berinteraksi.	T	PG	Diam saja.
2. Apakah anak bangun tidur dengan kata-kata yang komunikatif, bukan sekedar berteriak?				
	→ Hal ini dapat ditanyakan kepada pengasuh/ibu.	T	PG	Tidak teramati di sekolah.
3. Apakah anak bersuara saat berinteraksi timbal balik dengan anak lain?				
	→ Ketika anak bermain, libatkan salah seorang temannya. Perhatikan apakah ia mengeluarkan suara untuk berinteraksi dengan teman tersebut.	T	PG	Diam saja.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.9. (sambungan)

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
4. Apakah anak meminta bantuan dari orang lain? → Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh/ibu, apakah anak pernah meminta bantuan ketika mengalami kesulitan, misalnya saat tidak bisa membuka tutup kaleng.	T	PG	Tidak teramati di sekolah.
5. Apakah anak menggunakan kata-kata untuk memprotes? → Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh/ibu, apakah anak mengeluarkan kata-kata ketika merasa tidak nyaman dengan sesuatu.	T	PG	Biasanya menangis/meronta.
6. Apakah anak menggabungkan dua kata untuk meminta, merespon orang lain, atau membuat komentar? → Ambil beberapa contoh kata yang diucapkan anak dan fungsi masing-masing kata.	K	PG	Baru bisa 1 frase 'mau tape'.
7. Apakah anak mulai membuat percakapan yang interaktif dimana ia menggabungkan dua-tiga kata secara bersamaan untuk merespon ucapan orang lain? → Libatkan anak dalam sebuah percakapan sederhana, misalnya tentang apa yang sedang terjadi di sekitarnya. Perhatikan apakah anak dapat berinteraksi secara verbal dan timbal balik mengenai topik minimal dua kali.	T	PG	Belum bisa.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.10. Hasil Checklist Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Meniru

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1. Apakah anak dapat meniru kata-kata yang sederhana dengan mudah? → Catat kata-kata apa yang diucapkan anak yang merupakan hasil meniru ucapan guru/pengasuh, catat dengan tepat bunyi yang dikeluarkannya.	Y	PG	
2. Apakah anak dapat meniru kata-kata yang memiliki dua suku kata yang sama ('mama', 'papa')? → Ketika sedang berinteraksi dengan anak, dorong ia untuk meniru kata-kata itu.	Y	PG	
3. Apakah anak dapat meniru kata yang dimulai dengan huruf vokal ('atas', 'ikan')? → Ciptakan situasi bermain yang memungkinkan untuk mengucapakan kata-kata seperti itu dan dorong anak untuk meniru ucapan tersebut.	Y	PG	
4. Apakah anak dapat meniru kata-kata yang didengarnya dari percakapan orang lain? → Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh/ibu, apakah ada kata-kata yang ia tiru dari pembicaraan orang lain.	Y	PG	
5. Apakah anak dapat meniru kata-kata yang memiliki dua suku kata dimana huruf konsonannya sama, tetapi huruf vokalnya berbeda, seperti "kaki" atau "dadu"? → Ciptakan situasi bermain yang memungkinkan untuk mengucapakan kata-kata seperti itu dan dorong anak untuk meniru ucapan tersebut.	Y	PG	
6. Apakah anak dapat meniru kalimat yang terdiri dari dua kata? → Ciptakan situasi bermain yang memungkinkan untuk mengucapakan kalimat dua kata ('minum susu', 'buka pintu') dan dorong anak untuk meniru ucapan tersebut.	Y	PG	
7. Apakah anak dapat meniru kalimat yang terdiri dari tiga kata? → Ciptakan situasi bermain yang memungkinkan untuk mengucapakan kalimat tiga kata ('mau minum susu', 'buka sepatu dulu') dan dorong anak untuk menirunya.	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.11. Hasil Checklist Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Bahasa Reseptif

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1. Mengikuti Instruksi			
a. Apakah anak mengikuti instruksi yang menggunakan dua kata kunci, seperti 'ambil botol', 'dorong bola'?	Y	PG	Tapi kata-katunya terbatas.
b. Apakah anak mengikuti instruksi yang menggunakan tiga kata kunci, seperti 'ambil botol dan bola'?	T	PG	Belum bisa.
c. Apakah anak mengikuti dua bagian instruksi dimana kedua instruksi tersebut berhubungan, seperti 'ambil botol dan letakkan di meja'?	T	PG	Belum bisa.
2. Apakah anak memahami kata depan sederhana seperti 'di dalam' dan 'di atas'?	T	PG	Belum bisa.
3. Apakah anak memahami beberapa kata kerja dengan obyeknya (misal: 'mama tidur', 'saya duduk'?)	Y	PG	

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel A.12. Hasil Checklist Data Dasar Level C (16-24 bulan) Area Bahasa Ekspresif

Aktivitas	Y/T/K	OL/PG/PP	Keterangan
1. Menghasilkan kata-kata secara spontan:			
a. Apakah anak menghasilkan antara 1-5 kata?			
b. Apakah anak menghasilkan beberapa lusin kata?			
c. Apakah anak menghasilkan 50 buah kata?	Y	PG	
2. Apakah anak dapat menyanyi?	Y	PG	
3. Apakah anak mengucapkan berbagai frekuensi nada (<i>pitch</i>) dalam suaranya?	Y	PG	
4. Apakah anak menggunakan pola yang mirip seperti kalimat?	T	PG	Hanya 1-2 kata
5. Apakah anak menggabungkan dua kata menjadi kalimat pendek pada waktu tertentu? Apakah hampir sepanjang waktu?	T	PG	Belum bisa.
6. Apakah anak menggunakan kata ganti, seperti 'aku', 'kamu', '-nya'?	T	PG	Belum bisa.
7. Apakah anak menggunakan kata sifat seperti 'panas', 'basah', 'besar'?	T	PG	Belum bisa.
8. Apakah anak menghasilkan kata depan sederhana seperti 'di dalam', 'di atas'?	T	PG	Belum bisa.
9. Apakah anak menghasilkan beberapa frase/kalimat yang terdiri dari 3 kata?	T	PG	Belum bisa.
10. Apakah anak menggabungkan tiga buah kata pada sebagian kalimat katanya?	T	PG	Belum bisa.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

LAMPIRAN B

Area Kemampuan: Keterlibatan/Pragmatis
 Kemampuan #7 Berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain
 Kemampuan #8 Menunjukkan ketertarikan kepada orang lain

Kegiatan 1: Bermain Gelas Plastik
 Tabel B.1.1. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 1 untuk Area Keterlibatan/Pragmatis Level A, Kemampuan #7 dan Kemampuan #8.

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Membunyikan gelas plastik di depan S.	Mengangkat kepala, menggerakkan kedua tangan ke arah gelas plastik.	Menunjukkan ketertarikan (#8).
Pemeriksa	Menjauhkan gelas plastik dari jangkauan tangan S sambil tetap membunyikan gelas plastik.	"gelas" Tetap berusaha meraih gelas plastik.	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7).
Pemeriksa	"S mau apa?"	"gelas"	<i>Reinforcement</i> : memuji ("pintar") dan memberikan gelas plastik pada S.
Pemeriksa	Perlahan-lahan mengambil gelas plastik dari tangan S ketika S sedang menikmati bermain gelas.	Mengangkat kedua tangan, berusaha mencari gelas plastik.	Tidak mengeluarkan suara untuk menarik perhatian
Pemeriksa	Menempatkan gelas plastik ke tangan S sesaat lalu menjauhkannya lagi dari jangkauan tangan S yang sedang mencari-cari.	"gelas"	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7) <i>Reinforcement</i> : menyerahkan gelas plastik ke tangan S
Pemeriksa	Perlahan-lahan mengambil gelas plastik dari tangan S ketika S sedang menikmati permainan.	Mengangkat kedua tangan, berusaha mencari gelas plastik.	Tidak mengeluarkan suara untuk menarik perhatian
Pemeriksa	Tetap menjauhkan gelas plastik dari jangkauan tangan S.	"gelas"	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7). <i>Reinforcement</i> : mengembalikan gelas plastik ke tangan S.

Kegiatan 2: Mendengarkan Kaset
Tabel B.2. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 2 untuk Area Keterlibatan/Pragmatis Level A, Kemampuan #7 dan Kemampuan #8.

Stimulatif	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Tidak berinteraksi dengan S, mengobrol dengan T.	Menggerakkan tangan ke arah pemeriksa, meraba-raba dan menepuk-nepuk tangan pemeriksa.	Menunjukkan ketertarikan pada orang lain (#8).
Pemeriksa	Diam, tapi tetap tidak berinteraksi secara langsung dengan S, memperhatikan gerakan tangan S.	Bersenandung, menepuk-nepuk tangan pemeriksa.	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7). <i>Reinforcement</i> : memberi perhatian ("S mau apa?").
Pemeriksa	"S mau apa?"	"senangnya hatiku"	S baru menjawab setelah 3 kali ditanya.
Pemeriksa	"S mau nyanyi?"	"mau nyanyi"	Strategi <i>Model</i> .
Pemeriksa	"S mau nyanyi apa?"	"senangnya hatiku"	<i>Reinforcement</i> : menyanyikan "Senangnya Hatiku"
Pemeriksa	Berhenti bernyanyi ketika S sedang menikmati kegiatan bernyanyi.	"good afternoon"	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7).
Pemeriksa	"S mau apa?"	"mau nyanyi"	<i>Reinforcement</i> : memuji ("pintar, gitu dong..."), menyanyikan "Good Afternoon"
Pemeriksa	Menggoyangkan kaset di hadapan S hingga mengeluarkan bunyi.	Mengangkat satu tangan, berusaha meraih kaset.	Menunjukkan ketertarikan pada orang lain (#8).
Pemeriksa	Menjauhkan kaset dari jangkauan tangan S sambil tetap menggoyangkan kaset.	"tape" Tetap berusaha meraih kaset.	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7).
Pemeriksa	"S mau apa?"	"tape... tape..."	
Pemeriksa	"ini suara apa ya?" (sambil menggoyangkan kaset)	"kaset"	<i>Reinforcement</i> : memuji ("S hebat"), menyatel kaset.
Pemeriksa	Menghentikan kaset di tengah lagu kedua ketika S sedang menikmati kegiatan mendengarkan kaset.	Menggerakkan tangan ke arah <i>tape</i> , berusaha menekan tombol <i>tape</i> .	Tidak mengeluarkan suara untuk menarik perhatian.

Tabel B.2. (sambungan)

Stimulus	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	"S mau apa?"	Diam, menyentuhkan jari tangan pada tombol <i>tape</i> .	Tidak mengeluarkan suara untuk menarik perhatian.
Pemeriksa	"S mau <i>tape</i> lagi?"	"lagi"	Strategi <i>Model</i> . <i>Reinforcement</i> : memuji ("pintar"), menyentel kaset kembali.
Pemeriksa	Menghentikan kaset di tengah lagu keempat ketika S sedang menikmati kegiatan mendengarkan kaset.	Diam sesaat "lagi"	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7).
Pemeriksa	Menghentikan kaset di tengah lagu ke-10.	Diam.	<i>Reinforcement</i> : Menyentel kaset kembali Tampak sudah bosan dengan kegiatan mendengarkan kaset.
Pemeriksa	"S mau <i>deger</i> kaset lagi atau sudah?"	Diam, menundukkan kepala.	Mengeluarkan suara untuk menarik perhatian (#7).
Pemeriksa	" <i>tape</i> -nya lagi atau sudah?"	" <i>subhanakallah</i> "	<i>Reinforcement</i> : Menghentikan kegiatan mendengarkan kaset, membaca doa pulang sekolah.

Area Kemampuan: Meniru

Kemampuan #1c Melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain

Kegiatan 1: Bernyanyi Bersama

Tabel B.3. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 1 untuk Area Meniru Level A, Kemampuan #1c.

Stimulador	Stimulus	Respon S	Keterangan
Guru (H)	Mengikuti nyanyian S dan mengiringi dengan gitar pada lagu "Bendera Merah Putih".	Diam.	
Guru (H)	Berhenti bernyanyi dan bermain gitar. "teruskan <i>dong</i> nyanyinya"	Diam.	Tidak melanjutkan nyanyian.
Pemeriksa	"Bendera merah..."	Diam.	Tidak melanjutkan nyanyian.
Guru (H)	Mengiringi nyanyian S dengan gitar pada lagu "Bendera Merah Putih"	Diam.	
Pemeriksa	"S, ayo lanjutkan nyanyiannya"	Diam.	Tidak melanjutkan nyanyian.
Pemeriksa	"Bendera merah putih..."	Diam.	Strategi <i>Model</i> .
Pemeriksa	"Bendera..."	Melanjutkan nyanyian.	Melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat (#1c).
Pemeriksa	Mengikuti nyanyian S pada bagian tengah lagu "Bendera Merah Putih".	Diam.	
Pemeriksa	Berhenti mengikuti nyanyian S "ayo, lanjutkan <i>dong</i> ..."	Diam.	Tidak melanjutkan nyanyian.
Pemeriksa	Mengikuti nyanyian S pada lagu "Balonku".	Diam.	
Pemeriksa	Berhenti bernyanyi, menunggu S melanjutkan nyanyian.	Diam.	Tidak melanjutkan nyanyian.
Pemeriksa	"meletus..."	Melanjutkan nyanyian sampai selesai.	Strategi <i>Model</i> .
Pemeriksa	Mengikuti nyanyian S pada lagu "Good Afternoon".	Tetap bernyanyi sampai selesai.	<i>Reinforcement</i> : Bersorak dan bertepuk tangan sebagai pujian kepada S.

Kegiatan 2: Bermain 'Tidur-Bangun'

Tabel B.4. Rangkuman Hasil Kegiatan SI 2 untuk Area Meniru Level A, Kemampuan #1c.

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Membangun S "bangun, bangun, bangun"	"bangun, bangun, bangun"	Meniru setelah 4 kali kegiatan 'tidur-bangun' <i>Reinforcement</i> : memuji ("S hebat...")
Pemeriksa	Membangun S	"bangun, bangun, bangun"	Melanjutkan bersuara setelah berhenti sesaat (#1c) <i>Reinforcement</i> : memuji ("hebat...")

Area Kemampuan: Bahasa Reseptif
Kemampuan #2 Menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh orang lain/sesuatu yang bersuara
Kemampuan #6 Mengarahkan kepala/telinga pada sumber suara

Kegiatan 1: Bermain Dengan Mainan Kesukaan

Tabel B.5. Rangkuman Hasil SI 1 untuk Area Bahasa Reseptif Level A, Kemampuan #2 dan Kemampuan #6.

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Membunyikan mainan kesukaan S ketika S sedang menikmati permainan bertepuk-tepuk tangan dengan guru.	Tetap bertepuk tangan dengan guru dan menghadap ke guru.	Tidak menghentikan kegiatan dan tidak mengarahkan diri pada sumber suara.
Guru (T)	Menghentikan tepukan tangan. "suara apa itu ya?"	Berhenti bertepuk tangan. Mengarahkan kepala, tubuh dan tangan ke mainan.	Strategi <i>Physical Prompt</i> untuk #2. Mengarahkan diri pada sumber suara (#6).
Pemeriksa	Memanggil nama S dari jarak sekitar 1 meter di belakang S, ketika S sedang menikmati permainan.	Tetap bermain dan menghadap mainan.	Tidak menghentikan kegiatan dan tidak mengarahkan diri pada sumber suara.
Pemeriksa	Memanggil nama S dari jarak sekitar 0.5 meter di belakang S, ketika S sedang menikmati permainan.	Tetap bermain dan menghadap mainan.	Tidak menghentikan kegiatan dan tidak mengarahkan diri pada sumber suara.

Tabel B.5. (sambungan)

Stimulus	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Memperbesar volume suara, mempertegas suara panggilan.	Tetap bermain dan menghadap mainan.	Tidak menghentikan kegiatan dan tidak mengarahkan diri pada sumber suara, meskipun pemeriksa sudah tiga kali memanggil.
Guru (T)	"eh, ada yang <i>manggil</i> S tuh..."	Tetap bermain dan menghadap mainan.	Tidak menghentikan kegiatan dan tidak mengarahkan diri pada sumber suara.
Guru (T)	Menghentikan tangan S yang sedang bermain, menolehkan wajah S ke arah pemeriksa. "S, dipanggil Kak T"	Menghentikan kegiatan. Kepala dan tubuh sebagian mengarah pada pemeriksa.	Strategi <i>Physical Prompt</i> .
Pemeriksa	Memanggil nama S.	Kepala dan tubuh kembali menghadap mainan. "ya Kak?"	<i>Reinforcement</i> : memuji "S pintar ya..."
Guru (T)	"Kalau dipanggil jawabnya apa? 'ya Kak'?"	Tidak menjawab, tetap memainkan mainan.	
Pemeriksa	"S sedang apa?"		

Kegiatan 2: Berjalan-jalan

Tabel B.6. Rangkuman Hasil SI 2 untuk Area Bahasa Reseptif Level A, Kemampuan #2 dan Kemampuan #6.

Stimulus	Stimulus	Respon S	Keterangan
Guru (T)	Memanggil S dari belakang.	Berhenti berjalan. Tidak memalingkan tubuh ke arah guru.	Menghentikan kegiatan ketika didekati seseorang (#2). Tidak mengarahkan diri pada sumber suara.
Guru (T)	Memanggil S dari belakang.	Tidak memalingkan tubuh ke arah guru.	Tidak mengarahkan diri pada sumber suara.

Tabel B.6. (sambungan)

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Guru (T)	Memanggil S dari belakang dengan suara yang lebih tegas.	Menggerakkan badan ke arah guru.	Mengarahkan diri pada sumber suara (#6). <i>Reinforcement</i> : memuji ("S hebat", menempelkan ibu jari pada pipi S).
Pemeriksa	Memanggil nama S dari belakang.	Tetap berjalan.	Tidak menghentikan kegiatan dan tidak mengarahkan diri pada sumber suara.
Guru (T)	Berhenti berjalan.	Ikut berhenti berjalan.	Strategi <i>Physical Prompt</i> .
Pemeriksa	Memanggil nama S dari belakang.	Menggerakkan tubuh hingga setengah menghadap pemeriksa.	Mengarahkan diri pada sumber suara (#6).
Guru (T)	"Kalau dipanggil, jawabnya apa?"	"ya Bu?"	Melatih Bahasa Ekspresif #3.
Guru (T)	"Lho, bukan. Harusnya 'ya Kak?' Ayo coba bilang, 'ya Kak?'"	"ya Kak?"	Strategi <i>Model</i> untuk Bahasa Ekspresif #3.
Pemeriksa	Memanggil nama S, ketika S sedang berjalan sambil bernyanyi.	Berhenti berjalan (setelah 4 kali panggilan). Tetap membelakangi pemeriksa.	<i>Reinforcement</i> : memuji ("pintar") Menghentikan kegiatan saat mendekati seseorang (#2). Tidak mengarahkan diri pada sumber suara.
Pemeriksa	Memanggil nama S.	"ya Bu?" Tetap membelakangi pemeriksa.	Bahasa Ekspresif #3. Tidak mengarahkan diri pada sumber suara.
Guru (T)	"Eh, salah. Coba ulangi, 'ya Kak?'"	"ya Kak?"	Strategi <i>Model</i> untuk Bahasa Ekspresif #3. <i>Reinforcement</i> : memuji ("ya, pintar")
Pemeriksa	Berhenti berjalan. Memanggil nama S, ketika S sedang berjalan sambil bersenandung.	Ikut berhenti berjalan. "ya Bu?" (setelah panggilan kedua)	Bahasa Ekspresif #3.
Pemeriksa	"Bukan. Harusnya 'ya Kak?'. Coba ulangi."	"ya Kak?"	<i>Reinforcement</i> (untuk Bahasa Ekspresif #3): memuji ("benar")

Area Kemampuan: Bahasa Ekspresif
 Kemampuan #3 Memberikan respon dengan cara bersuara saat namanya dipanggil oleh orang lain

Kegiatan: Berjalan-jalan

Tabel B.7. Rangkuman Hasil SI untuk Area Bahasa Ekspresif Level A, Kemampuan #3.

Stimulatur	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Menghampiri dan memanggil nama S yang sedang berjalan dengan guru.	Berhenti berjalan.	Bahasa Reseptif #2.
Pemeriksa	Memanggil nama S.	Tidak mengatakan apa-apa. "ya Bu?" (setelah panggilan ketiga).	Tidak bersuara saat namanya dipanggil. Bersuara saat namanya dipanggil (#3). <i>Reinforcement</i> : memuji ("pintar").
Guru (T)	Memanggil nama S yang sedang berjalan dengan pemeriksa, dari belakang.	Berhenti berjalan. "ya Bu?"	Bahasa Reseptif #2. Bersuara saat namanya dipanggil (#3). <i>Reinforcement</i> : memuji ("wah, S pintar" sambil mencampurkan ibu jari pada pipi S).
Pemeriksa	Memanggil nama S dari belakang ketika S sedang berjalan dengan pengasuh.	Berhenti berjalan karena pengasuh berhenti berjalan.	Strategi <i>Physical Prompt</i> untuk Bahasa Reseptif #2.
Pemeriksa	Memanggil nama S.	"ya Bu?"	

LAMPIRAN C

1. Bermain Bola

Alat: bola yang dapat mengeluarkan bunyi.

Tabel C.1. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* I untuk Level A

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Menggoyang-goyangkan bola di depan S sehingga menimbulkan bunyi.	Mengangkat kepala dan kedua tangan ke arah bola, berusaha meraih.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #6, #8.
Pemeriksa	Menjauhkan bola dari jangkauan tangan S, tetap menggoyangkan bola.	Berusaha meraih bola.	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S mau apa?"	"bola"	
Pemeriksa	"S mau main bola?"	"bola"	
Pemeriksa	Melemparkan 1 bola pada S.	"main bola"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"tangkap"		Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	Meminta S untuk melempar bola.	Menangkap bola.	<i>Reinforcement</i> : aktivitas (bermain bola)
Pemeriksa	"lempar"	Memutar-mutar bola.	
Guru (T)	Mengarahkan tangan S untuk melempar bola saat pemeriksa berkata "lempar" dan menangkap bola saat pemeriksa berkata "tangkap".	Melempar dan menangkap bola.	Dibantu oleh guru sampai empat kali lempar-tangkap. Keterlibatan #1, #2, #3.
Pemeriksa	Meminta S untuk melempar bola.	Melempar bola tanpa bantuan guru.	Keterlibatan/Pragmatis #3, #10.
Pemeriksa	"lempar".	"lempar"	Meniru #1a, #1b, #1c. Bahasa Ekspresif #5.
Pemeriksa	"tangkap"	Menangkap bola tanpa bantuan guru.	Keterlibatan/Pragmatis #3.
Pemeriksa	Menunggu lemparan bola dari S.	"lempar" (2 kali dari 5 kali lempar-tangkap)	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3, #10.
Pemeriksa	"tangkap"	Menangkap bola.	Meniru #1a, #1b, #1c. Bahasa Ekspresif #5.

Tabel C.1. (sambungan)

Stimulatif	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Menghentikan permainan lempar-tangkap bola saat S tampak menikmati permainan tersebut.	Diam, posisi tangan siap menangkap. Menggerakkan tangan ke arah pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #8.
Pemeriksa	Menjauhkan bola dari jangkauan tangan S, menggoyangkan bola.	"bola" Menggerakkan tangan ke arah bola.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #7, #8.
Pemeriksa	"S mau apa?"	"bola"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S mau main bola lagi?"	"lagi"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"main bolanya lagi atau sudah?"	"lagi"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	Melemparkan bola pada S sambil berkata "tangkap".	Menangkap bola.	<i>Reinforcement</i> : aktivitas (bermain bola) Keterlibatan/Pragmatis #3.
Pemeriksa	Menunggu lemparan bola dari S.	Melempar bola sambil berkata "lempar".	3 kali lempar-tangkap. S selalu mengatakan "lempar" sambil melempar bola. Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3, #10. Meniru #1a, #1b, #1c. Bahasa Ekspresif #5.
Pemeriksa	"S mau main bola lagi?"	Diam.	S tampak tidak tertarik bermain bola lagi.
Pemeriksa	"S, main bolanya sudah?"	Diam.	
Guru (T)	"S, main bolanya lagi atau sudah?"	"sudah"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S, main bolanya sudah atau lagi?"	"sudah"	Tidak melanjutkan permainan bola.

2. Mendengarkan Kaset

Alat: *tape*, kaset kesukaan S.

Tabel C.2. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time 2* untuk Level A

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Duduk diam di hadapan S, tidak berinteraksi dengan S.	" <i>tape</i> ", menggerakkan tangan ke arah <i>tape</i> .	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #7, #8.
Pemeriksa	"S mau apa?"	" <i>tape, tape</i> ".	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : aktivitas ("yuk, kita <i>setel tape</i> ").
Pemeriksa	Menggoyangkan kaset di hadapan S.	Berusaha meraih kaset dengan tangan kanan, lidak mengatakan apa-apa.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #8.
Pemeriksa	Menggoyangkan kaset. "Suara apa ini ya?"	"kaset".	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : memuji ("iya, benar").
Pemeriksa	"S mau apa?"	" <i>setel kaset</i> ".	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : benda dan aktivitas (menyerahkan kaset ke tangan S, <i>menyetel kaset</i>).
Pemeriksa	Memasang kaset. Terdengar lagu berbahasa Inggris.	<i>Flapping</i> , tertawa. Bersorak "yeec..." dan bertepuk tangan saat lagu pertama selesai.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10. Bahasa Ekspresif #2, #4, #5.
Pemeriksa	Mengajak S untuk saling bertepuk tangan dengan pemeriksa pada lagu kedua. "yuk, kita tepuk tangan".	Menepuk-nepukkan kedua tangannya ke tangan pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3.
Pemeriksa	Tidak menggerakkan tangan untuk bertepuk dengan tangan S.	Tetap menepukkan tangan ke tangan pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3.
Pemeriksa	Membiarkan S mendengar lagu kedua sampai selesai.	Bersorak "yeec..." dan bertepuk tangan saat lagu kedua selesai.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10. Bahasa Ekspresif #2, #4, #5.

Tabel C.2. (sambungan)

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Mebiarkan S mendengar lagu ketiga.	<i>Flapping</i> , tertawa.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10. Bahasa Ekspresif #2, #4, #5.
Pemeriksa	Menghentikan kaset di tengah lagu ketiga.	Diam sejenak. "lagi".	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S mau apa?"	"lagi".	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : aktivitas (menyetele kaset kembali).
Pemeriksa	Mebiarkan S menikmati lagu ketiga sampai selesai.	Bersorak "yeccc..." dan bertepuk tangan saat lagu ketiga selesai.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10.
Pemeriksa	Menyanyikan bagian terakhir lagu keempat ("no more monkey jumping on the bed").	Diam, tampak mendengarkan lagu.	Bahasa Ekspresif #2, #4, #5. Bahasa Reseptif #4.
Pemeriksa	Mebiarkan S menikmati lagu ketiga pada bagian kosong (karaoke).	"no more monkey jumping on the bed" (berulang-ulang sepanjang bagian karaoke lagu)	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #10. Meniru #1a. Bahasa Ekspresif #2, #5.
Pemeriksa	Mengikuti S menyanyikan "no more monkey jumping on the bed".	Diam, tampak seperti mendengarkan.	Meniru #1b.
Pemeriksa	Berhenti menyanyikan "no more monkey jumping on the bed".	Melanjutkan nyanyian.	Meniru #1c.
Pemeriksa	Mebiarkan S menikmati lagu keempat sampai selesai.	Bersorak "yeccc..." dan bertepuk tangan saat lagu keempat selesai.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10. Bahasa Ekspresif #2, #4, #5.
Pemeriksa	Mengajak S untuk saling bertepuk tangan dengan pemeriksa. "tepu tangan lagi yuk".	Bertepuk tangan dengan pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3, #5, #6.
Guru (T)	Menghampiri dan memanggil nama S.	Menghentikan tepukan tangan, tidak mengatakan apa-apa, tidak mengarahkan kepala/tubuh pada guru.	Bahasa Reseptif #2.

Tabel C.2. (sambungan)

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Guru (T)	Memanggil nama S dari belakang.	"ya Bu?", tapi tidak mengarahkan kepala/tubuh pada guru.	Bahasa Ekspresif #3.
Guru (T)	Mendekati S. "S sedang apa?"	Diam, menepuk-nepukkan tangan ke tangan pemeriksa.	Terjadi dua kali.
Pemeriksa	Mengurangi volume suara <i>tape</i> , memanggil nama S.	Diam.	Bahasa Reseptif #4.
Guru (T)	"S sedang apa?"	"ya Bu?" (setelah panggilan kedua).	Bahasa Ekspresif #3.
Pemeriksa	"S mau denger kaset lagi?"	" <i>subhanakallah</i> "	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Guru (T)	"S, kasetnya lagi atau sudah?"	" <i>subhanakallah</i> "	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Guru (T)	"Kalau sudah selesai, bilang 'sudah selesai Bu'"	" <i>subhanakallah</i> "	Keterlibatan/Pragmatis #7.
		"sudah selesai Bu"	Meniru #1a
			Menghentikan kegiatan.

3. Bermain Gelas Plastik

Alat: gelas plastik

Tabel C.3. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 3 untuk Level A

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Membunyikan gelas plastik di hadapan S.	Mengarahkan kedua tangan pada gelas plastik.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #8.
Pemeriksa	Merjauhkan gelas dari jangkauan tangan S, tetap membunyikan gelas.	"gelas".	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S mau gelas ini?"	"gelas"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.
Pemeriksa	"S, fungsi gelas apa ya?"	Diam, tetap mengetuk-ngetukkan jari tangannya pada gelas plastik	<i>Reinforcement</i> : benda (menyerahkan gelas plastik kepada S).
Pemeriksa	"S, fungsi gelas apa ya?"	"ya Bu?"	

Tabel C.3. (sambungan)

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	"fungsi gelas untuk apa?"	"gelas"	
Pemeriksa	"gelas untuk mi..."	"...num..."	
Pemeriksa	"gelas untuk apa?"	"minum"	Meniru #1a
Pemeriksa	Membiarkan S bermain dengan gelas plastik.	Mengetuk-ngetukkan jari pada gelas plastik. Tampak memberi perhatian sepenuhnya pada gelas plastik.	Reinforcement: memuji ("iya, pintar") Keterlibatan/Pragmatis #1, #2.
Pemeriksa	Mengambil gelas plastik dari tangan S secara perlahan.	Menggerakkan kedua tangan ke arah pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #8.
Pemeriksa	"S mau apa?"	"gelas"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S mau gelas lagi atau sudah?"	"lagi"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	Membiarkan S bermain dengan gelas plastik beberapa lama.	Mengetuk-ngetukkan gelas plastik. Beberapa saat kemudian, melemparkan gelas plastik.	Reinforcement: benda (menyerahkan gelas plastik pada S). Keterlibatan/Pragmatis #1, #2.
Pemeriksa	Mengembalikan gelas plastik ke tangan S.	Melemparkan gelas plastik.	
Pemeriksa	"S, gelasnya sudah?"	"senam"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"gelasnya sudah?"	"senam"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S mau senam?"	"senam"	Berhenti bermain gelas plastik.

4. Senam

Alat: *tape* dan kaset senam

Tabel C.4. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 4 untuk Level A

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Mengajak S senam. Lagu senam terdengar.	<i>Flapping</i> , menggoyangkan tubuh.	Keterlibatan/Pragmatis #4
Guru (T)	Menggerakkan tangan dan bahu S untuk mengikuti gerakan senam.	Membiarkan tubuhnya digerakkan. Menggoyangkan tubuh.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3, #4, #5
Guru (P)	Menghentikan kaset senam yang kusut.	Berhenti bergoyang. "senam, senam".	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	Memanggil nama S.	"ya Bu?" (sambil tetap berjalan).	Bahasa Ekspresif #3. <i>Reinforcement</i> : memuji ("wah, S cepat sekali jawabnya").
Pemeriksa	"S mau berhitung aja?"	Diam, tetap berjalan.	Bahasa Reseptif #2.
Pemeriksa	"coba hitung satu sampai sepuluh"	Diam, berhenti berjalan.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3.
Pemeriksa	"satu... dua..."	Melanjutkan hitungan pemeriksa. Berhasil menyebutkan angka 1-10, tapi melewati angka 5 dan 7 (disebutkan oleh pemeriksa. S melanjutkan kembali).	Meniru #1a, #1b, #1c. Bahasa Ekspresif #5. <i>Reinforcement</i> : memuji ("hore" sambil bertepuk tangan).
Pemeriksa	"berhitung lagi yuk"	Berhitung 1-8 dengan nada aba-aba senam. "senam, senam".	Keterlibatan/Pragmatis #3. Bahasa Ekspresif #5. Keterlibatan/Pragmatis #7.
Guru (P)	Menyalakan kembali kaset senam. Lagu senam terdengar.	Menggerakkan kaki. Mengikuti aba-aba senam ("satu, dua, ... delapan").	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2 Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #10. Meniru #1a Bahasa Ekspresif #5.

Tabel C.4. (sambungan)

Stimulador	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	Menggerakkan tangan S untuk mengikuti gerakan senam.	Bersedia menggerakkan tangan dan tubuh beberapa menit, lalu berhenti menggerakkan tubuh (tampak bosan).	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3.
Pemeriksa	"S mau senam lagi atau sudah?"	Diam.	
Guru (T)	Memanggil nama S.	"ya Bu?"	Bahasa Ekspresif #3.
Guru (T)	"mau senam lagi atau sudah?"	"sudah" (setelah ditanya dua kali).	Keterlibatan/Pragmatis #7. Meniru #1a. Menghentikan kegiatan senam.

5. Bermain 'Tidur-Bangun'

Tabel C.5. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* S untuk Level A

Stimulador	Stimulus	Respon S	Keterangan
Guru (T)	"S mau nyanyi lagu apa?"	Membalik badan menghadap T, merangkul leher T.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #6, #8.
Guru (T)	Mengajak S bermain 'tidur-bangun'. Mengatakan "tidur, tidur, tidur" saat menidurkan S, dan "bangun, bangun, bangun" saat membangunkan S	Tersenyum dan tertawa.	Keterlibatan/Pragmatis #10. Bahasa Ekspresif #2, #5.
Guru (T)	"tidur, tidur, tidur" (sambil menidurkan S).	"bangun, bangun, bangun" (ketika T membangunkan S).	Berlangsung sebanyak empat kali 'tidur-bangun'. Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3, #10. Meniru #1a, #1b, #1c. Bahasa Reseptif #4. Bahasa Ekspresif #5.
Guru (T)	Menghentikan permainan 'tidur-bangun' saat S tampak menikmati permainan.	Diam. "subhanakallah".	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Guru (T)	"masih lima menit lagi pulangny."	"subhanakallah".	Menghentikan kegiatan.

6. Bermain di TKLB dan Bermain Ayunan
Alat: ayunan

Tabel C.6. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 6 untuk Level A

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	"sambil berjalan, kita nyanyi yuk".	Diam, tetap berjalan.	
Pemeriksa	"S mau nyanyi lagu apa?"	"good afternoon"	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : menyanyikan lagu yang diminta. (S tidak ikut bernyanyi).
Pemeriksa	"sekarang, ayo kita berhitung. satu..."	"satu, dua, tiga, empat, lima".	Keterlibatan/Pragmatis #3.
Pemeriksa	Memanggil nama S ketika sedang berjalan.	"ya Bu?" (dua kali dari tujuh kali panggilan).	Bahasa Ekspresif #3.
Ag	Menghampiri S ketika S sedang mengeksplorasi kursi kayu.	Menghentikan kegiatan.	Bahasa Reseptif #2.
Pemeriksa	Membiarkan S mengeksplorasi ruangan.	"senam, senam"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"senamnya nanti saja, di sini <i>gak</i> bisa, <i>gak</i> ada kasennya".	"senam, senam" Menarik-narik tangan pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #5, #7.
Pemeriksa	Menyebutkan aba-aba senam sambil menggerakkan tubuh S seperti senam.	"senam, senam" sambil berjalan mundur dan menarik tangan pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #5, #7.
Pemeriksa	Mendudukan S di ayunan.	Diam.	Tidak menunjukkan ketertarikan.
Pemeriksa	"S, kita lagi main ayunan nih. Coba S bilang, main apa?"	Diam, tangan meraba-raba ayunan.	Keterlibatan/Pragmatis #5.
Pemeriksa	"Coba S bilang, main ayunan".	"ayunan".	Meniru #1a <i>Reinforcement</i> : memuji ("S pintar").
Pemeriksa	"swiiing..." (setiap kali berayun menurun).	Diam. Tangan meraba-raba, memegang tiang. Tampak tidak nyaman.	S tampak tidak menikmati permainan. Keterlibatan/Pragmatis #5.
Ag	Terus mendorong ayunan.	Bernyanyi dengan nada kesal, wajah memerah, menangis.	Keterlibatan/Pragmatis #7. Menghentikan ayunan.

Tabel C.6. (sambungan)

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	"yuk, kita keluar dari sini"	Menjatuhkan diri ke lantai.	Keterlibatan/Pragmatis #5.
Pemeriksa	"ayo S, berdiri"	Memeluk pemeriksa, menangis.	Keterlibatan/Pragmatis #5, #7.
Pemeriksa	"nah, kita sudah di kelas TK nih. S turun ya".	Turun dari gendongan, berjalan sendiri menuju pintu keluar, tidak menangis.	
Pemeriksa	Mengajak S bernyanyi, menyanyikan lagu-lagu kesukaan S.	Diam, tampak mendengarkan.	
Pemeriksa	Memanggil nama S saat sedang berjalan.	"ya Bu?" (setelah panggilan ketiga)	Bahasa Ekspresif #3

7. Bernyanyi Bersama

Tabel C.7. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 7 untuk Level A

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	"S sekarang mau apa?"	"Pak H"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.
Pemeriksa	"Ketemu pak H mau ngapain?"	"musik, musik"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.
Guru (H)	"S mau nyanyi lagu apa?"	"lagu anak-anak"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.
Guru (H)	"lagu anak-anaknya yang mana?"	"lagu anak-anak"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.
Guru (H)	"S mau nyanyi 'Balonku'?"	"one and one" Menyanyikan lagu "One and One" sampai selesai, lalu bersorak "hore" dan bertepuk tangan. Diam.	Keterlibatan/Pragmatis #7, #10. Bahasa Ekspresif #2, #5. <i>Reinforcement</i> : memuji ("S hebat ya bisa nyanyi dengan baik").
Guru (H)	"S mau nyanyi lagu apa lagi?"	"ya Bu?"	Bahasa Ekspresif #3.
Guru (H)	Memanggil nama S.	"ya Pak?"	Meniru #1a.
Guru (T)	"eh bukan, jawabnya 'ya Pak?' gitu. Coba ulangi"		

Tabel C.7. (sambungan)

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Guru (H)	"S mau nyanyi apa lagi?"	"balonku ada lima"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Guru (H)	"ayo, nyanyi 'Balonku'"	Diam.	
Pemeriksa	"ayo, mulai nyanyi ya... satu, dua, tiga"	Menyanyikan lagu 'Balonku' sampai selesai.	Keterlibatan/Pragmatis #3. Bahasa Ekspresif #5. <i>Reinforcement</i> : memuji (sorakan "hore" dan tepuk tangan).
Guru (T)	"ayo S, bilang apa pada Pak H? 'terima kasih pak H'"	"terima kasih Pak H"	Meniru #1a. <i>Reinforcement</i> : "sama-sama S", menempelkan ibu jari pada pipi S sebagai pujian.

8. Mendengarkan Kaset

Alat: *tape* dan kasetTabel C.8. Kegiatan Evaluasi *Applied Floor Time* 8 untuk Level A

Stimulator	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	"S sekarang mau <i>ngapain</i> ?"	" <i>tape</i> "	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : mengajak S mendekati <i>tape</i> .
Pemeriksa	Menggoyangkan dua buah kaset di hadapan S.	Mengangkat kedua tangan, berusaha meraih kaset-kaset.	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5, #8.
Pemeriksa	Menjauhkan kaset dari jangkauan tangan S, "ini suara apa ya?"	"kaset"	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : memuji ("ya, benar").
Pemeriksa	"S mau setel kaset apa, bahasa Inggris atau lagu anak-anak?"	"lagu anak-anak"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.
Pemeriksa	"lho, jadinya yang mana? lagu anak-anak atau bahasa Inggris?"	"bahasa Inggris"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.

Tabel C.8. (sambungan)

Stimulus	Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa	"bahasa Inggris atau lagu anak-anak?"	"bahasa Inggris"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4. <i>Reinforcement</i> : aktivitas (memasang kaset bahasa Inggris).
Pemeriksa	Mebiarkan S mendengarkan lagu pertama.	Diam, menundukkan kepala.	
Pemeriksa	Mengajak S bertepuk tangan, menggerakkan tangan S.	Bertepuk tangan hanya saat digerakkan. Selesai lagu bersorak "yee..." sambil bertepuk tangan.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3, #10 Bahasa Ekspresif #2, #4, #5
Pemeriksa	Mebiarkan S mendengarkan lagu kedua.	Menggoyang-goyangkan kepala dan tangan, tertawa.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #4, #10. Bahasa Ekspresif #2, #5.
Pemeriksa	Menghentikan kaset saat S tampak sedang menikmati lagu kedua.	Berhenti bergoyang, menggerakkan tangan ke arah <i>tape</i> , berusaha menekan tombol <i>tape</i> .	Keterlibatan/Pragmatis #4, #5.
Pemeriksa	"S mau ngapain?"	"musik"	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa	"S mau dengerin musik lagi?"	"lagi"	Keterlibatan/Pragmatis #7. <i>Reinforcement</i> : aktivitas (menyalakan kaset kembali).
Pemeriksa	Mebiarkan S mendengarkan sisa lagu kedua.	Diam, menundukkan kepala, menangkupkan kedua tangan.	
Pemeriksa	"kita sambil tepuk tangan yuk".	Menepuk-nepukan tangannya ke tangan pemeriksa.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3.
Pemeriksa	Menghentikan gerakan tepuk tangan.	Ikut berhenti bertepuk tangan.	
Pemeriksa	Menggerakkan tangan kembali untuk bertepuk tangan dengan S.	Kembali menggerakkan tangan untuk bertepuk tangan dengan pemeriksa. Bersorak "yee..." sambil bertepuk tangan saat lagu selesai.	Keterlibatan/Pragmatis #1, #2, #3, #10. Bahasa Ekspresif #2, #5

Tabel C.8. (sambungan)

Stimulus	Respon S	Keterangan
Pemeriksa Menghentikan kaset sebelum lagu berikutnya mulai.	Diam beberapa saat. "habis".	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa "S mau dengerin musik lagi?"	"habis"	Keterlibatan/Pragmatis #7. Bahasa Reseptif #4.
Pemeriksa "S mau dengerin musik lagi atau sudah?"	Bersuara tidak jelas dengan nada kesal. Menyanyikan lirik lagu "no more monkey jumping on the bed" dengan cepat.	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa Menyalakan kaset kembali untuk memutar lagu yang dimaksud S.	Menyanyikan lirik lagu "no more monkey jumping on the bed".	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa "ayo ikut nyanyi"	Bersuara tidak jelas.	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa Membiarkan S bernyanyi sendiri pada bagian kosong lagu.	Menyanyikan lirik "no more monkey jumping on the bed", berulang-ulang.	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa Mengikuti nyanyian S sambil bertepuk tangan.	Bersenandung tidak jelas, menangis.	Keterlibatan/Pragmatis #7.
Pemeriksa Mengecilkan volume <i>tape</i> , berusaha menenangkan S.	Tetap menangis.	
Guru (T) Memeluk dan menggoyangkan tubuh S, menyanyikan lagu "Senangnya Hatiku".	Tenang, berhenti menangis.	
Guru (T) "S kenapa? kok menangis?"	Diam.	
Guru (T) "sekarang S mau apa?"	"subhanakallah"	Keterlibatan/Pragmatis #7.

Tabel C.9. Hasil Checklist: Evaluasi Level A (0-9 bulan)

Aktivitas	Data Dasar (Y/T/K)	Evaluasi (Y/T/K)	Keterangan
Engagement/Co-Regulated Reciprocal Interaction/Pragmatics (Keterlibatan/Pragmatis)			
7. Apakah anak berinisiatif mengeluarkan suara untuk menarik perhatian orang lain? → Ketika guru/pengasuh tidak berinteraksi secara langsung dengan anak, perhatikan apakah anak mengeluarkan suara untuk menarik perhatian guru/pengasuh.	K	Y	Selalu muncul dan dapat dilakukan pada orang yang baru dikenal.
8. Apakah anak menunjukkan ketertarikan pada orang lain (misalnya dengan menyentuh, bersuara, dsb)? → Dekati anak sambil menggunakan mainan/benda yang berbunyi. Perhatikan apakah anak menunjukkan ketertarikan.	K	Y	Selalu muncul dan dapat dilakukan pada orang yang baru dikenal.
9. Apakah anak mengeluarkan suara ketika merasa lapar? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika lapar. Hal ini bisa ditanyakan pada pengasuh/ibu.	T	T	Tidak pernah teramati selama di sekolah.
Imitation (Meniru)			
1. Kemampuan dasar:			
c. Apakah anak melanjutkan bersuara setelah ia berhenti sesaat sebagai respon terhadap suara orang lain? → Ketika anak berhenti bersuara, orang lain sebaiknya mulai membuat suara lagi untuk melihat apakah anak mulai bersuara kembali untuk merespon suaranya.	K	Y	Dapat bersuara/bernyanyi bergantian dengan orang lain (tidak lagi diam).
Receptive Language (Bahasa Reseptif)			
2. Apakah anak menghentikan kegiatan yang sedang dilakukan ketika didekati oleh sesuatu/seseorang yang bersuara (misal: suara orang dewasa)? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika guru/pengasuh mendekati anak yang sedang bermain dan menyapanya.	K	K	Hanya untuk suara orang yang sudah dikenal dekat atau benda yang disukainya.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel C.9. (sambungan)

Aktivitas	Data Dasar (Y/T/K)	Evaluasi (Y/T/K)	Keterangan
<p>3. Apakah anak merespon suara yang jauh? → Perhatikan reaksi anak ketika ada suara yang berasal dari jauh (misalnya suara mobil lewat).</p>	K	K	Baru teramati pada suara bel sekolah.
<p>5. Apakah anak dapat menunjukkan perbedaan antara suara yang ramah dengan suara yang marah melalui perilakunya (misal: tersenyum pada suara yang ramah dan tampak takut atau menangis pada suara yang marah)? → Hal ini dapat ditanyakan kepada pengasuh/ibu.</p>	T	T	Belum pernah teramati selama di sekolah.
<p>6. Apakah anak mengarahkan kepala/teinga pada sumber suara? → Ketika anak sedang bermain, dekati dari belakang dan panggil namanya atau mengatakan sesuatu untuk menarik perhatiannya. Perhatikan reaksi anak.</p>	T	K	Sudah mulai dapat menoleh atau mengarahkan kepala pada sumber suara, meskipun hanya untuk suara orang yang sudah dikenal dekat atau benda yang disukainya.
<i>Expressive Language (Bahasa Ekspresif)</i>			
<p>3. Apakah anak memberikan respon dengan cara bersuara saat dipanggil oleh orang dewasa? → Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika namanya dipanggil.</p>	K	Y	Lebih sering muncul, meskipun dipanggil oleh orang yang baru dikenal.
Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh			

Tabel C.10. Hasil Checklist Evaluasi Level B (9-16 bulan)

Aktivitas	Data Dasar (Y/T/K)	Evaluasi (Y/T/K)	Keterangan
<i>Engagement/Co-Regulated Reciprocal Interaction/Pragmatics (Keterlibatan/Pragmatis)</i>			
3. Apakah anak memulai interaksi dengan orang lain/benda di sekitarnya?	K	Y	Selalu muncul meskipun dengan orang yang baru dikenalnya.
→ Bunyikan suatu benda yang akan menarik perhatian anak dan tunggu sampai anak membuat gerakan ke arah pengasuh/guru.	T	T	Yang diajarkan adalah memberi salam.
4. Apakah anak melambatkan tangannya ketika menyapa/berpisah?	T	T	Baru mulai diajarkan.
→ Perhatikan apa yang dilakukan anak ketika menyapa/berpisah dengan orang lain.	K	Y	Selalu muncul meskipun dengan orang yang baru dikenalnya.
5. Apakah anak menggelengkan kepala untuk menyatakan "tidak"?	T	T	Baru mulai diajarkan.
→ Tawarkan sesuatu yang tidak disukai anak atau yang akan ditolak anak.	K	Y	Selalu muncul meskipun dengan orang yang baru dikenalnya.
Perhatikan apa yang dilakukan anak untuk menolaknya.	T	T	Sudah mulai aktif mengeksplorasi.
13. Apakah anak memulai interaksi yang menyenangkan ketika orang lain di dekatnya tidak melakukan apa-apa?	K	Y	Selalu muncul meskipun dengan orang yang baru dikenalnya.
→ Guru/pengasuh dapat berada di sekitar anak tapi jangan melakukan apa-apa.	T	K	Sudah mulai aktif mengeksplorasi.
Perhatikan apakah anak berusaha berinteraksi dengan guru/pengasuh.	T	T	Masih tantrum.
15. Apakah anak menunjukkan keingintahuan terhadap lingkungannya?	T	K	Masih tantrum.
→ Berikan benda yang belum dikenal oleh anak dan perhatikan apakah ia berusaha untuk mengeksplorasi benda tersebut. Perhatikan pula apakah anak suka mengeksplor benda-benda yang ada dalam ruangan.	T	K	Masih tantrum.
16. Apakah anak menunjukkan kemarahan dengan cara yang lebih bertujuan (bukan tantrum), misalnya dengan menampilkan wajah atau bahasa tubuh yang marah, menghentakkan kaki, atau mengeluarkan suara marah?	T	T	Masih tantrum.
→ Hal ini dapat ditanyakan kepada pengasuh/ibu.	T	T	Masih tantrum.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel C.10. (sambungan)

Aktivitas	Data Dasar (Y/T/K)	Evaluasi (Y/T/K)	Keterangan
Imitation (Meniru)			
2. Apakah anak dapat meniru gerakan yang melibatkan kepala, badan, tangan, dan kaki yang belum pernah dilakukan sebelumnya? → Minta anak melakukan gerakan yang belum pernah dilakukan sebelumnya (misal: mengangkat tangan, menghentakkan kaki).	T	T	Harus dicontohkan dan digerakkan.
4. Apakah anak dapat meniru gerakan yang melibatkan benda selain mainan (misalnya: topi, telepon)? → Letakkan topi di atas kepalanya selama beberapa saat dan turunkan kembali. Dorong anak untuk meniru gerakan tersebut.	T	T	Belum teramati selama di sekolah.
5. Apakah anak dapat meniru gerakan yang sesuai dengan lagu tertentu? → Libatkan anak dalam permainan "Kalau kau suka hati" dan perhatikan apakah anak dapat melakukan gerakan yang diminta dalam lagu tersebut.	K	T	Tergantung mood-nya.
8. Apakah anak dapat meniru suara binatang atau suara lain dari lingkungan? → Contohkan suara binatang, perhatikan apakah anak dapat menirunya.	T	Y	Sudah bisa meniru suara kucing dan anjing.
Receptive Language (Bahasa Reseptif)			
1. Apakah anak berpaling atau mengarah pada suara yang berasal dari belakang? → Bunyikanlah suatu benda di salah satu telinga anak dari arah belakang anak, dan perhatikan apakah ia mengarahkan telinganya pada suara. Lakukan bergantian untuk kedua telinga.	T	K	Terkadang berusaha mencari arah sumber suara.
2. Apakah anak berpaling dan mengarah pada suara orang yang memanggilnya? → Ketika anak sudah sangat terlibat dengan suatu kegiatan/mainan, panggil nama anak dari arah belakangnya. Perhatikan apakah ia memalingkan badan/kepalanya ke arah suara.	T	K	Tidak pernah berpaling bila ada yang memanggil.
5. Apakah anak dapat menunjukkan minimal dua bagian tubuhnya? → Minta anak menunjukkan dua bagian tubuhnya, misalnya tangan dan kaki.	T	T	Sudah diajarkan, tetapi belum bisa.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel C.11. Hasil Checklist Evaluasi Level C (16-24 bulan)

Aktivitas		Data Dasar (Y/T/K)	Evaluasi (Y/T/K)	Keterangan
<i>Engagement/Co-Regulated Reciprocal Interaction/Pragmatics (Keterlibatan/Pragmatis)</i>				
Kategori 2: <i>Back-and-Forth and Co-Regulated Reciprocal Interactions</i>				
2. Apakah anak memulai interaksi yang menyenangkan dengan orang lain? → Ketika anak sedang bermain, masukkan mainan ke dalam saku atau baju anak. Perhatikan reaksi anak.		K	Y	Selalu muncul meskipun dengan orang yang baru dikenalnya.
3. Apakah anak dapat mempertahankan interaksi yang menyenangkan dengan orang lain sebanyak lebih dari 20 kali timbal balik? → Libatkan anak dalam permainan interaksi yang menyenangkan, misalnya pada #2. Perhatikan apakah anak dapat mempertahankan interaksi timbal balik 20 kali.		T	T	Tidak sampai 20 kali sudah bosan/ganti.
6. Apakah anak dapat menggunakan komunikasi timbal balik dengan gerakan tubuh untuk mengatur diri sendiri dan mempengaruhi perilaku orang lain? → Ketika anak menunjukkan perilaku yang tidak menyenangkan/agresif, apakah suara atau gerakan tubuh orang lain dapat mengurangi perilaku tersebut? Contoh lain, saat orang lain sedang menelepon, apakah anak dapat menggunakan cara selain tantrum untuk mendapatkan perhatian orang tersebut? Ketika orang lain terlibat dalam pembicaraan dengan pihak lain tanpa melibatkan anak, apakah anak dapat masuk ke dalam interaksi tersebut tanpa berteriak atau menuntut?		T	T	Marah atau tantrum bila diabaikan.
7. Apakah anak dapat mempertahankan interaksi yang menyenangkan minimal 30 kali timbal balik? → Libatkan anak dalam permainan interaksi yang menyenangkan, misalnya pada #2. Perhatikan apakah anak dapat mempertahankan interaksi timbal balik 30 kali.		T	T	Tidak sampai 30 kali timbal balik sudah bosan/ganti.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel C.11. (sambungan)

Aktivitas	Data Dasar (Y/T/K)	Evaluasi (Y/T/K)	Keterangan
Kategori 3: <i>Multisensory Tasks</i> 2. Apakah anak menggabungkan kata-kata saat dihadapkan dengan berbagai tugas yang berbeda selama interaksi? Perhatikan responnya ketika tugasnya lebih menantang seperti pada #1.	T	T	Hanya 1-2 kata.
Kategori 4: <i>Pragmatics</i> 1. Apakah anak menggunakan kata-kata saat interaksi timbal balik? → Libatkan anak dalam permainan yang menyenangkan dan timbal balik, perhatikan apakah ia mengucapkan kata-kata saat berinteraksi.	T	T	Diam saja.
2. Apakah anak bangun tidur dengan kata-kata yang komunikatif, bukan sekedar berteriak? → Hal ini dapat ditanyakan kepada pengasuh/ibu.	T	T	Tidak teramati di sekolah.
3. Apakah anak bersuara saat berinteraksi timbal balik dengan anak lain? → Ketika anak bermain, libatkan salah seorang temannya. Perhatikan apakah ia mengeluarkan suara untuk berinteraksi dengan teman tersebut.	T	T	Diam saja.
4. Apakah anak meminta bantuan dari orang lain? → Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh/ibu, apakah anak pernah meminta bantuan ketika mengalami kesulitan, misalnya saat tidak bisa membuka tutup kaleng.	T	T	Tidak teramati di sekolah.
5. Apakah anak menggunakan kata-kata untuk memprotes? → Hal ini dapat ditanyakan pada pengasuh/ibu, apakah anak mengeluarkan kata-kata ketika merasa tidak nyaman dengan sesuatu.	T	T	Biasanya menangis/meronta.
6. Apakah anak menggabungkan dua kata untuk meminta, merespon orang lain, atau membuat komentar? → Ambil beberapa contoh kata yang diucapkan anak dan fungsi masing-masing kata.	K	K	Baru bisa 1 frase 'mau tape'

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh

Tabel C.11. (sambungan)

Aktivitas		Data Dasar (Y/T/K)	Evaluasi (Y/T/K)	Keterangan
7. Apakah anak mulai membuat percakapan yang interaktif dimana ia menggabungkan dua-tiga kata secara bersamaan untuk merespon ucapan orang lain? → Libatkan anak dalam sebuah percakapan sederhana, misalnya tentang apa yang sedang terjadi di sekitarnya. Perhatikan apakah anak dapat berinteraksi secara verbal dan timbal balik mengenai topik minimal dua kali.		T	T	Belum bisa.
Receptive Language (Bahasa Reseptif)				
1. Mengikuti Instruksi				
b. Apakah anak mengikuti instruksi yang menggunakan tiga kata kunci, seperti 'ambil botol dan bola'?		T	T	Belum bisa.
c. Apakah anak mengikuti dua bagian instruksi dimana kedua instruksi tersebut berhubungan, seperti 'ambil botol dan letakkan di meja'?		T	T	Belum bisa.
2. Apakah anak memahami kata depan sederhana seperti 'di dalam' dan 'di atas'?		T	T	Belum bisa.
Expressive Language (Bahasa Ekspresif)				
4. Apakah anak menggunakan pola yang mirip seperti kalimat?		T	T	Hanya 1-2 kata
5. Apakah anak menggabungkan dua kata menjadi kalimat pendek pada waktu tertentu? Apakah hampir sepanjang waktu?		T	T	Belum bisa.
6. Apakah anak menggunakan kata ganti, seperti 'aku', 'kamu', '-nya'?		T	T	Belum bisa.
7. Apakah anak menggunakan kata sifat seperti 'panas', 'basah', 'besar'?		T	T	Belum bisa.
8. Apakah anak menghasilkan kata depan sederhana seperti 'di dalam', 'di atas'?		T	T	Belum bisa.
9. Apakah anak menghasilkan beberapa frase/kalimat yang terdiri dari 3 kata?		T	T	Belum bisa.
10. Apakah anak menggabungkan tiga buah kata pada sebagian kalimat katanya?		T	T	Belum bisa.

Ket: Y/T/K = Ya/Tidak/Kadang-kadang

OL/PG/PP = Observasi Langsung/Pengamatan Guru/Pengamatan Pengasuh