

ABSTRAK

PIPIK RIZKISRIANI. 190420140018. *Video Self Modeling (VSM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Meminta (Mand) Pada Subjek S yang Merupakan Anak Autis Level 2 Usia 5 Tahun.*

Pembimbing : Dr. Poeti Joefiani, M.Si., Psikolog dan Laila Qodariah, M.Psi., Psikolog

Meminta (*mand*) merupakan bentuk komunikasi pertama yang muncul dari seorang individu. Seorang bayi meminta apa yang menjadi kebutuhannya dengan cara menangis. Secara bertahap meminta dengan cara menangis ini digantikan dengan *gesture* kemudian dengan kata-kata, seiring berkembangnya kemampuan bahasa seorang anak. Pada anak-anak autis yang memiliki defisit utama pada area interaksi sosial dan komunikasi, perubahan cara meminta ini tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi perlu diajarkan. Sayangnya sebagian besar sekolah atau tempat terapi yang ada belum menjadikan kemampuan meminta ini sebagai prioritas, sehingga banyak ditemukan di lapangan anak-anak autis yang sudah beranjak remaja belum mempunyai cara yang tepat untuk menyatakan keinginannya. Ketidakmampuan untuk menyatakan keinginannya dapat membuat anak autis ini frustrasi dan akhirnya memunculkan perilaku-perilaku negatif, seperti menangis, menyakiti diri sendiri ataupun orang lain. Secara umum respon lingkungan ketika melihat hal tersebut adalah dengan berusaha memberikan apapun yang anak sukai agar perilaku-perilaku negatifnya hilang. Sayangnya hal ini justru membuat anak autis belajar untuk memfungsikan perilaku negatif tersebut sebagai cara untuk meminta. Oleh karena itu kemampuan meminta ini penting untuk diajarkan dan diberikan sedini mungkin.

Salah satu intervensi yang menggunakan pendekatan secara visual dan dapat memberikan hasil yang cepat adalah *Video Self Modeling (VSM)*. Dikarenakan penelitian ini termasuk penelitian rancangan dan evaluasi intervensi, maka pada penelitian ini dibuat rancangan VSM yang dapat meningkatkan kemampuan meminta, kemudian rancangan yang telah dibuat tersebut diujicobakan dan setelah itu dilakukan revisi rancangan VSM berdasarkan evaluasi hasil uji coba tersebut.

Rancangan VSM kemampuan meminta ini dibuat 4 video (meminta permen yupi, lego, mobil, kereta api) yang masing-masing berdurasi 1 menit dan konten yang digunakan berdasarkan tahapan meminta dari Barbera (2007), Kabashi (2012) dan Sundberg (2008). VSM yang telah dibuat kemudian diujicobakan kepada subjek penelitian dengan menggunakan *multiple baseline across conditions*. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5 tahun dengan diagnosis autis level 2, yang kemampuan memintanya masih dengan cara merebut, menangis atau menarik tangan (diukur dengan menggunakan alat ukur VB MAPP) yang kemudian diperlihatkan VSM selama 12 menit yang terbagi dalam 6 sesi yang berbeda. Hasil yang didapatkan adalah dengan total durasi video 12 menit yang diperlihatkan, subjek dapat meningkatkan kemampuan memintanya dengan cara menyebutkan nama benda yang diinginkan dan dapat menggeneralisasi kemampuan meminta ini pada benda-benda lain selain keempat benda diatas.

Kata kunci : autis, meminta, mand, VSM, komunikasi