



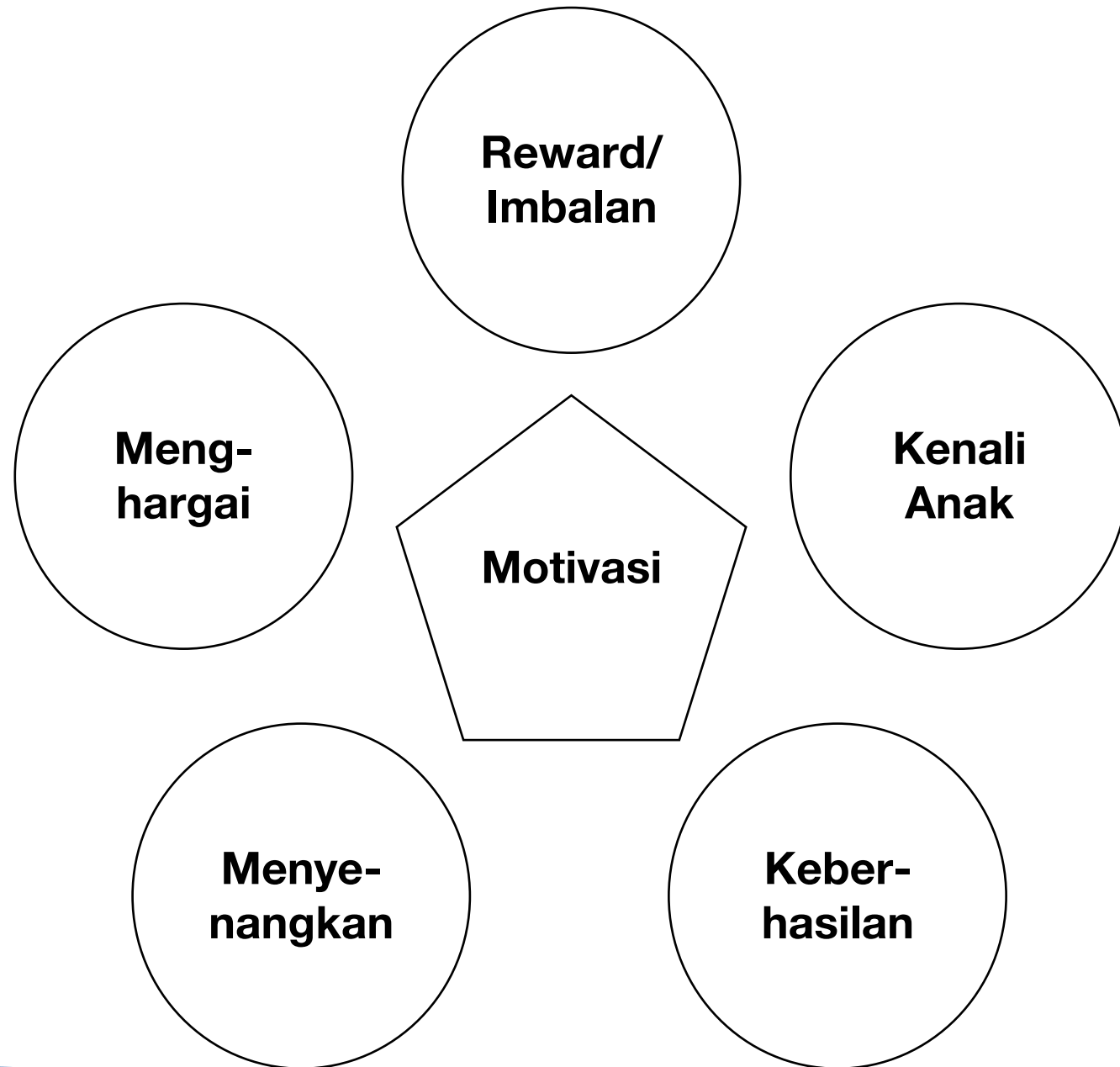
World Autism Awareness

United States | Canada | United Kingdom | Australia | **Hong Kong** | Korea | Singapore | Philippines | Kuwait | Beijing

Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Dengan ASD

Raymond FUNG





Reinforcement

- Pengembangan reinforcement berkelanjutan
- Rotasi dari Reinforcement
- Sistem
- Format
- Jadwal

*Reward/
Imbalan*

Kelompok Reinforcement Yang Berbeda



Sistem Reinforcement



Pemberian Reinforcement



Contoh

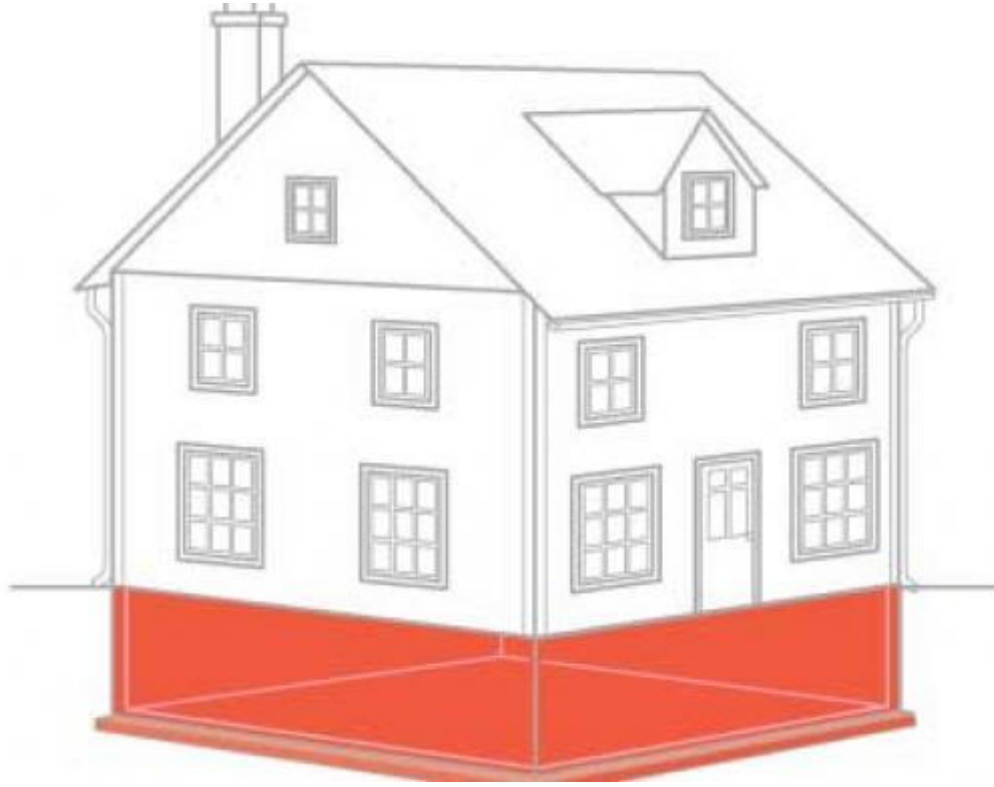
Reinforcement	Mainan, aktivitas, interaksi sosial, perhatian kelompok, teknologi, makanan, kesempatan menghindari sesuatu.
Sistem	Sistem token, token aktivitas, token ekonomi yang kompetitif, penyelesaian.
Format	Langsung, undian, menu reinforcement
Jadwal	Berkelanjutan, terprediksi, tidak terprediksi.

Harapan

- Sesuai dengan kemampuan fungsional anak
- Pecah-pecah hingga menjadi unit yang dapat dipelajari
- Kinerja dan perilaku anak
- Selalu, terkadang, jarang

**Kenali
Anak**

Contingencies



Belajar Cara Belajar

- Memperhatikan
- Tetap tenang
- Menunggu
- Tangan tetap diam
- Patuh
- Belajar dari prompt
- Merespon umpan balik
- Gigih
- **Berupaya**

Tugas



- Target tujuan yang jelas
- Sesuai usia
- Fungsional

Bermain Mandiri
Bermain Sosial

Merasakan
kekuatan
dari bicara

Bahasa Reseptif,
Bahasa Ekspresif:
melabel

Imitasi verbal

Pengembangan
Reinforcement

Upaya: Memperhatikan,
patuh, tenang

Menerima umpan
balik, kontrol diri.

Momentum Perilaku

Tujuan:

- Masuk kedalam situasi belajar untuk mempelajari tugas sulit
- Mengurangi frustrasi

Keberhasilan

Mempertahankan Tingkat Keberhasilan Yang Tinggi

75-80 %

- Tugas pemanasan (Instruksi dengan kemungkinan keberhasilan tinggi)
- Berikan *prompt* dan *reinforcement* lebih pada awalnya
- Gunakan *prompt* yang efektif untuk menghindari kegagalan yang berkepanjangan
- Selingi tugas sulit dengan tugas mudah/ tugas yang tidak disukai dengan tugas yang disukai

Ritme

- Miliki materi pengajaran dan *reinforcers* yang telah siap dan terorganisir, perencanaan pengajaran yang baik.
- Kecepatan yang sesuai & waktu penghentian yang optimal.
- Interval inter-trial yang optimal.*
- Durasi istirahat atau reinforcement yang optimal.*
- Durasi sesi yang sesuai, akhiri sesi kerja dengan pola kesuksesan.*

Pendekatan Yang Menyenangkan

**Menye
nangkan**

- Seting
- Lokasi
- Posisi
- Instruksi
- Materi
- Umpan Balik
- Nada suara
- Ekspresi Wajah
- *Reinforcement*
- Program
- Tugas
- *Prompt*
- Orang-orang
- Kecepatan
- Jarak
- Durasi Sesi
- Struktur
- Tema/aktivitas

Token

Duduk

Kontak Mata

Usaha

Ketepatan

Tugas

Pegang Kepala

Pegang Mulut

Buka Mulut

Sebut 'ah'

Sistem

Token

Penyelesaian

Waktu

Pemantauan
Diri

Seting

Duduk di
Ruangan

Di lantai

Ruangan Lain

Luar Ruang

Reinforcement

Segera

Ditunda

Berwujud

Sosial



Token

Tanpa token

Tugas

Tugas apapun yang sesuai
tingkat kemampuan
fungsional anak

Sistem

Tidak ada sistem yang
gamblang

Seting

Kelompok, sekolah,
komunitas

Reinforcement

Hasil alamiah/wajar, sosial,
terkait, intrinsik



Menghargai

- Kekuatan
- Keterbatasan
- Preferensi/ketertarikan
- Pilihan